

## **Modelo de valoración de productos de investigación digital**

### **Categoría: Humanidades Digitales<sup>1</sup>**

#### **Contenido**

1.	Introducción .....	2
2.	La investigación en el campo de las Humanidades Digitales .....	3
3.	Tipología de producto digital en humanidades .....	6
3.1	Colaboración y autoría .....	7
3.2	Subproductos de investigación .....	8
3.3	Comité <i>ad hoc</i> de Humanidades Digitales .....	9
3.4	Reclasificación de productos .....	9
3.5	Ejemplos de productos digitales en humanidades .....	9
4.	Reglamento de valoración de productos digitales en humanidades .....	10
4.1	Criterios de valoración .....	10
	Criterio I: Desarrollo (20%) .....	10
	Criterio II: Cualidades (50%) .....	11
	Criterio III: Impacto y sostenibilidad (30%) .....	12
4.2	Valoración de los productos .....	14
5.	Referencias .....	14

---

<sup>1</sup> Los siguientes criterios son el resultado de una conversación amplia coordinada por la profesora Maria José Afanador Llach, en la que participaron profesores y gestores de la Facultad de Artes y Humanidades. También hicieron parte de este proceso profesores del Departamento de Historia. En la definición de los criterios de evaluación participaron los profesores de Humanidades Digitales Camilo Martínez, Nicolás Vaughan y Maria José Afanador. La propuesta se discutió con Rondy Torres, Vicedecano de Investigación y Creación de Artes y Humanidades, con Juan Pablo Siza, director de la Biblioteca, con las profesoras Carolina Alzate, Juanita Solano y Sandra Sánchez y con el profesor Jaime Borja. La propuesta inicial fue discutida y aprobada en el Comité del Centro de Investigación y Creación CIC de la Facultad de Artes y Humanidades y por la Vicerrectoría de Investigación y Creación de la Universidad de los Andes durante el 2020. Esta versión actualizada es de mayo de 2023.

## 1. 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 académicas 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>2</sup> En la era digital esto ha cambiado rápidamente, abriendo la posibilidad de que las humanidades emprendan nuevas formas y 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 ha 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>3</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>4</sup> Para este fin es necesario acordar criterios con los cuales validar la producción en Humanidades Digitales (en adelante HD) dentro del contexto académico. Este 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>5</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 de la maestría e incumbe la creación de espacios de investigación digital en las humanidades en una conversación a nivel de Facultad, Universidad, país, región y en el entorno global.<sup>6</sup>

Los criterios acá presentados establecen una guía para evaluar productos digitales humanísticos 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 de HD. Estos criterios también pueden ser útiles para la evaluación de productos de HD que postulen a convocatorias de financiación. Dado que el campo de HD sigue en

---

<sup>2</sup> Burdick, A; Drucker, J.; Lunenfeld, P.; Presner, y Schnapp, J. *Digital\_Humanities*. The MIT Press, 2016.

<sup>3</sup> Ibid. 2.

<sup>4</sup> Isabel Galina. “La institucionalización de las Humanidades Digitales”, en *Biblioteca de Humanidades Digitales*, Bonilla Editores, Red de Humanidades Digitales, pp. 18-19.

<sup>5</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/>

<sup>6</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.

formación y está en permanente cambio por la naturaleza misma de lo digital, estos criterios son también cambiantes y susceptibles de revisión.

## 2. La investigación en el campo de las Humanidades Digitales

La discusión sobre la evaluación de productos de investigación en el campo de las HD se ha dado en diferentes contextos académicos, sobre todo los anglosajones, aunque en países de habla hispana ya se ha 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 proponen 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>7</sup>

En 2012 la revista *Journal of Digital Humanities* publicó un dossier dedicado al tema de la evaluación de la investigación digital.<sup>8</sup> 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 con relación a la contribución del trabajo al avance del estado del arte de los campos con los que dialoga.
3. Los productos digitales deben ser revisados por **pares** académicos en los campos en cuestión (tanto humanísticos como digitales) que puedan evaluar la contribución de este y situarlo en el ecosistema intelectual relevante.
4. Los productos digitales pueden tener un **impacto** en campos y disciplinas 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 las artes y se deben reconocer (Presner, 2012).

En el contexto hispanohablante, Isabel Galina, investigadora de la UNAM, y la Red de Humanidades Digitales han contribuido a la discusión. Galina plantea que la evaluación de investigaciones digitales requiere una valoración basada en dos aspectos: 1) el conocimiento del campo para la evaluación del contenido intelectual; 2) la experiencia técnica para entender cómo están entrelazadas las decisiones teóricas y técnicas en el diseño de proyectos.<sup>9</sup> Otra de las dificultades que señala Galina es reconocer la diferencia entre un servicio digital (catálogos

---

<sup>7</sup> Steve Anderson y Tara McPherson, “Engaging Digital Scholarship: Thoughts on Evaluating Multimedia Scholarship”, en *Profession*, (16), p.136.

<sup>8</sup> *Journal of Digital Humanities*, vol1, n°4, 2012 <http://journalofdigitalhumanities.org/1-4/>

<sup>9</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>.

en línea, proyectos de digitalización, etc.) que son a menudo responsabilidad de instituciones de la memoria, por una parte, y el aporte académico y social de un producto digital, por la otra. Por último, la gran diversidad de formatos es otro de los retos al momento de evaluar productos digitales. Los colegas mexicanos 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. En febrero de 2023, la Red HD de México publicó un desarrollo posterior de esta discusión en el libro *Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades*. En la publicación se revisan los problemas a los que responde la propuesta en términos de revisar el sistema actual de evaluación académica, sus límites y dificultades que encuentran los proyectos digitales. El texto además identifica las prácticas más comunes entre quienes trabajan en el campo, las dificultades para integrarlas en los sistemas de evaluación y las diferencias entre un proyecto HD y uno de humanidades.<sup>10</sup>

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 y actualizado en 2021 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 desincentiva 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).

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

<sup>10</sup> Isabel Galina (coord.), *Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades*, Universidad Autónoma de México, 2022.

	10. Grado de accesibilidad y sostenibilidad en el tiempo
	11. Atención a cuestiones éticas
	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 productos en HD. Se incluyen doce factores, entre ellos, la “Capacidad de transformación epistemológica”, que vale la pena resaltar. Se trata de la “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 productos 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 recomienda, vale destacar los procesos de revisión y evaluación académicos que validan el producto, 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 nuevo conocimiento generando resultados diferentes a los valorados usualmente en las humanidades, como lo son los artículos, libros, ponencias, capítulos de libros, entre otros.<sup>11</sup> Esto ha implicado reconocer que la escritura es una de muchas posibles materializaciones del proceso de construcción de conocimiento.<sup>12</sup> Por lo mismo, es común que un proyecto en HD 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 señalan las recomendaciones de AHDH, dichos objetos asumen formas diversas como: bases de datos, repositorios, recursos digitales, prototipos, herramientas digitales que sirven para

<sup>11</sup> En los Estados Unidos han surgido organizaciones como [ModNets](#), “una federación de productos digitales en el campo de literatura modernista y los estudios culturales” que proveen una revisión de pares a productos digitales. Existe también [18th Century Connect](#), un sitio sobre investigación digital en línea que cuanta con un comité editorial que ofrece un proceso de revisión de pares de recursos digitales sobre estudios del siglo XVIII. Recientemente, el proyecto digital [Mina Loy](#), un sitio web dedicado a la artista, escritora e inventora y empresaria Mina Loy (1882-1966), pasó por un proceso de revisión de pares en ModNets e hicieron revisiones a su proyecto siguiendo recomendaciones del comité.

<sup>12</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.

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>13</sup>

En el contexto colombiano podría considerarse que los productos de HD caben dentro de la categoría definida por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación: *Productos resultado de actividades de desarrollo tecnológico e innovación*; es decir, que el software que se produce como asociado a un proyecto de HD se podría valorar según los criterios de MinCiencias 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, cuya vinculación al campo de las humanidades es inexistente.

Es imperativo aclarar que las consideraciones técnicas y relacionadas con la innovación son solo una pequeña parte de lo que se debe valorar en los objetos digitales en el campo de las HD. Sumado a esto, no todo producto HD implica el desarrollo de un software. Es necesario entonces construir una propuesta de valoración específica 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.

Productos resultado de actividades de Desarrollo Tecnológico e Innovación
<p><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 del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Fuente: <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/resumenEjecutivo.pdf>

### 3. Tipología de producto digital en humanidades

Los productos de investigación en HD combinan la investigación humanística y la tecnología. Por un lado, se encuentran las investigaciones que se producen utilizando herramientas computacionales que usualmente publican sus hallazgos en revistas académicas o en libros. Por otro lado, se encuentran las investigaciones que se presentan en la web y hacen uso de las tecnologías digitales, diferenciándose de las maneras de publicación convencional. Este documento se refiere a la segunda y propone unos criterios para identificar y valorar investigaciones de acceso abierto creadas exclusivamente para ambientes digitales y publicadas en la web.

Todo producto debe someterse a revisión de pares (ver sección 3.3).

<sup>13</sup> “Recomendaciones para para la evaluación y reconocimiento de la investigación llevada a cabo en el ámbito de las humanidades digitales”, pp. 4-5.

Producto	Descripción
Producto digital en humanidades	<p>Se trata de un producto digital alojado en un sitio web que utiliza métodos y técnicas computacionales y/o la especificidad del medio digital como parte de su metodología de investigación, plan de divulgación o involucramiento público.</p> <p>Está compuesto por al menos por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una URL por medio de la cual se accede a una interface de usuario</li> <li>• Producción inédita de investigación sobre problemas/temas de investigación basada en material documental o audiovisual</li> <li>• Herramientas o representaciones de datos que ayudan a entender, a través de diversas modalidades de comunicación, argumentos y fuentes para un público definido.</li> </ul> <p>Dependiendo de los objetivos del producto puede contener componentes como:</p> <p>Colección digital de objetos digitalizados  Bases de datos  Ediciones críticas digitales  Exposiciones virtuales  Curadurías digitales  Narrativas interactivas  Visualizaciones de datos  Recursos pedagógicos para el uso de los materiales del proyecto  Modelado de objetos 3D  Herramientas para organizar o analizar material documental y audiovisual  Aplicaciones y herramientas descargables  Videojuegos  Objetos de realidad virtual y aumentada  Desarrollo de herramientas o aplicaciones para apoyar la investigación, divulgación o apropiación</p>

### 3.1 Colaboración y autoría

En el desarrollo y publicación en la web de un producto digital en humanidades convergen prácticas de investigación y creación que resultan de una colaboración interdisciplinaria. Los proyectos usualmente tienen un director de proyecto experto en la temática, metodología del proyecto e ideación total de los componentes del mismo. Para los desarrollos de las interfaces gráficas de usuarios, herramientas de análisis y código de programación, entre otros, los investigadores acuden al trabajo colaborativo con personas expertas en diseño y ciencias de la computación, entre otras.

En este sentido se debe declarar las autorías del producto final:

- Director/a del proyecto

- Investigador(es) secundario(s)
- Participantes en la investigación y producción:
  - Monitores de investigación
  - Profesionales de investigación
  - Diseñadores y desarrolladores web
  - Programación, visualizaciones, herramientas, etc.

### 3.2 Subproductos de investigación

La siguiente tabla describe algunos posibles subproductos de un producto digital en humanidades. Estos no se valorarán por aparte sino dentro del proyecto general.

Sub-productos	Descripción
Base de datos	Repositorio que almacena una o más colecciones de información digital sobre objetos relacionados a las disciplinas de las humanidades y las ciencias sociales con el objetivo de proveer acceso a largo plazo a la información.
Visualización de datos	Las visualizaciones de información son métricas expresadas como gráficas que permiten la representación gráfica de un gran volumen de datos históricos y culturales, de manera que revelen patrones, anomalías, y otras características de los datos. Pueden revelar un patrón, construir un relato o avanzar un argumento visual.
Curaduría digital	Exposición digital de fuentes primarias y objetos digitales, curados y con estructura de metadatos.
Exposición virtual	Exposición en entornos digitales que presenta interpretaciones de objetos culturales.
Conjunto de datos	Conjunto de datos sobre temas de las disciplinas humanísticas, sociales u otras, en acceso abierto para su reutilización
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; para procesos colaborativos con comunidades para la transcripción, anotación, catalogación, grabación, recopilación, etc.
Libro digital / narrativa digital	Libro digital / narrativa digital con elementos audiovisuales, interactivos, narrativas hipertextuales, inmersivas, virtuales o aumentadas, resultado o parte de un proyecto de investigación o de creación en las humanidades o las ciencias sociales.
Edición crítica digital	Edición digital de textos literarios, históricos, musicales 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 de divulgación.
---------------------	---

### 3.3 Comité *ad hoc* de Humanidades Digitales

La valoración de estos productos se realizará de forma colegiada a través de los y las integrantes de un comité *ad hoc* conformado por profesores de la universidad y por un invitado externo experto en proyectos digitales en humanidades. Los miembros del comité revisarán tanto el contenido temático del proyecto y los flujos metodológicos, herramientas digitales y sitio web del proyecto.

Cada integrante del comité que participe en la evaluación dará una nota cuantitativa debidamente justificada para cada criterio de evaluación. El promedio de estas evaluaciones determinará la valoración final del producto. En el proceso de revisión el comité presentará un reporte de evaluación con comentarios y sugerencias al producto, recomendando: aceptar el proyecto para publicación en la web, hacer revisiones antes de la publicación o rechazar (cualquier producto evaluado con menos de 40 puntos).

El par externo se elegirá teniendo en cuenta su experticia en el campo y será miembro de alguna de las asociaciones y redes de humanidades digitales. Algunos ejemplos: Red de Humanidades Digitales (México); Asociación Argentina de Humanidades Digitales; Red Colombiana de Humanidades Digitales; Humanidades Digitales Hispánicas (HDH) (España); Alliance of Digital Humanities Organizations (ADHO); Association for Computers and the Humanities (Estados Unidos); European Association for Digital Humanities; Experimental Humanities Collaborative Network (Bard College);

### 3.4 Reclasificación de productos

Después del proceso de evaluación y clasificación los productos digitales en humanidades pueden someterse a un proceso de reclasificación a partir de los 2 años desde su valoración inicial. Dependiendo de cada caso, en esta reclasificación se podrán volver a valorar los criterios I.1. Nivel de implementación, II.2. Estándares, acceso abierto y reusabilidad o III.1. Impacto y sostenibilidad.

El proceso de reclasificación se podrá llevar a cabo una sola vez.

### 3.5 Ejemplos de productos digitales en humanidades

- ARCA, Arte colonial americano: <http://artecolonialamericano.az.uniandes.edu.co:8080/>
- Biblioteca Digital Soledad Acosta de Samper: <https://soledadacosta.uniandes.edu.co/>
- Mujeres de prensa: <https://pasadoimpreso.uniandes.edu.co/mujeres-de-prensa>
- Paisajes coloniales: <https://paisajescoloniales.com/>
- Coleccionistas de sonidos Siglo XIX: El álbum musical de Ana y Cristina Echeverría: <https://www.coleccionistasdesonidos.com/>
- Edición Crítica en Línea de la *Ordinatio* de Adam Wodeham: <https://scta.lombardpress.org/wodehamordinatio>
- The GIZA Plateau: <http://giza.fas.harvard.edu/>

## 4. Reglamento de valoración de productos digitales en humanidades

En esta sección se describen tanto los criterios de valoración como las tablas para la clasificación de los productos de investigación en el campo de las HD.

Criterio	Peso	Componente	Puntaje (%)
<b>I. Desarrollo</b>	20%	I.1. Nivel de implementación	10
		I.2. Documentación	10
<b>II. Cualidades</b>	50%	II.1. Contribución	30
		II.2. Estándares, acceso abierto y reusabilidad	20
<b>III. Impacto y sostenibilidad</b>	30%	III.1. Repercusión académica o social	20
		III.2. Preservación digital y derecho de autor	10

### 4.1 Criterios de valoración

Criterio I: Desarrollo (20%)

#### 1. Nivel de implementación (10%)

Criterio	Componente	Alto (8-10%)	Medio (5-7%)	Bajo (0-4%)
I Desarrollo	I.1. Nivel de implementación	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 producto en donde el público objetivo ya ha tenido contacto con el producto	El producto implementa las funcionalidades fundamentales del producto, aunque algunas secciones del proyecto 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.	El producto no implementa la mayoría de las funcionalidades propuestas en los objetivos y no tiene datos suficientes.

#### 2. Documentación (10%):

Dependiendo del producto y sus subproductos los productos deben incluir dentro del sitio web o enlazado una documentación mínima sobre la investigación y si se incluyen herramientas de uso.<sup>14</sup> La documentación de la investigación debe contenerse usualmente en la sección “Acerca

---

<sup>14</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

de” del producto y debe contener una síntesis de: objetivos del producto, a quién está dirigido, el proceso desarrollo del producto y aspectos académicos, metodológicos, técnicos o derechos de autor. La sección debe incluir información clara sobre qué incluye el producto y el mapa de navegación de este.

Criterio	Componente	Alto (8-10%)	Medio (5-7%)	Bajo (0-4%)
I Desarrollo	I.2 Documentación	Existe documentación clara y accesible sobre los objetivos del producto, audiencia, procesos metodológicos, técnicos o impacto.	Hay poca información sobre los objetivos, audiencia, procesos metodológicos, técnicos, o impacto.	Contiene escasa información o no contiene documentación sobre la investigación y desarrollo del producto.

## Criterio II: Cualidades (50%)

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

- i. Contribución a resolver un problema. Resuelve problemas propios de una disciplina, área de conocimiento o problemas pedagógicos, de acceso o social.
- 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.

Criterio	Componente	Alto (20-30%)	Medio (11-19%)	Bajo (0-10%)
II Cualidades	II.1 Contribución	El producto constituye un aporte inédito y metodológico en campos disciplinares	El proyecto es riguroso, aunque sus implicaciones epistemológicas y	El proyecto no dialoga con problemas propios de disciplinas

---

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.”

		específicos y en las humanidades digitales y para lograrlo construye una ruta de investigación de alta exigencia, colaborativo o experimental.	metodológicas no son del todo claras para campos disciplinares específicos ni para las HD.	concretas o del campo de las HD, su contribución no es claramente identificable en términos de epistemología, metodología, envergadura, experimentación o colaboración.
--	--	--	--	---

## 2. Estándares, acceso abierto y reusabilidad (20%).

Uso de estándares digitales, reflexiones sobre su uso en proyectos similares y explicación de razones para mejorarlos, complementarlos o reemplazarlos. Los diseños, estándares<sup>15</sup>, fuentes, bases de datos, código, APIs, políticas, etc. usados por el proyecto están libremente disponibles (por ejemplo, en repositorios GitHub o GitLab, en repositorios propios del proyecto).<sup>16</sup> Se valora el carácter interoperable y reutilizable del conocimiento generado.

Criterio	Componente	Alto 14-20%	Medio 8-13%	Bajo 0-7%
II Cualidades	II.2 Estándares, acceso abierto y reusabilidad	El proyecto usa estándares digitales, sus productos están libremente disponibles y el conocimiento generado es interoperable y reutilizable.	Aunque el proyecto utiliza estándares digitales y sus productos asociados están libremente disponibles, no cumplen a cabalidad con condiciones para interoperabilidad o reúso.	El proyecto no utiliza estándares digitales ni genera conocimiento interoperable y reutilizable.

## Criterio III: Impacto y sostenibilidad (30%)

### 1. Repercusión académica o social (20%).

El producto digital y el proceso de investigación/creación:

- i. Han sido socializado en foros, charlas, congresos, talleres, etc.
- ii. Han sido adoptado como modelo por parte de otros proyectos.

<sup>15</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\).](https://guide.dhcurator.org/contents/standards/#:~:text=For%20digital%20humanities%20data%2C%20a,Gill%20and%20Miller%2C%202002).)

<sup>16</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.

- iii. Han sido reseñado en publicaciones académicas y del sector cultura. (Un ejemplo para HD <https://reviewsindh.pubpub.org/>)
- iv. Se han vinculado con otros proyectos digitales afines.
- v. Han 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 son de carácter abierto); si se trata de un proyecto web ha tenido tráfico de usuarios constante (ej. número de visitantes 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.

Criterio	Componente	Alto 14-20%	Medio 8-13%	Bajo 0-7%
III Impacto y sostenibilidad	III.1. Repercusión académica o social	El proyecto ha tenido una repercusión relacionada con al menos tres condiciones del criterio III.1	El proyecto ha tenido una repercusión relacionada con al menos dos de los criterios.	El proyecto ha tenido repercusión relacionada con uno o ninguno de los criterios.

2. 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 del 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.

Criterio	Componente	Alto 8-10%	Medio 5-8%	Bajo 0-4%
III Impacto y sostenibilidad	III.2. Preservación digital y derecho de autor	El producto cumple con las tres condiciones del criterio III.2.	El producto cumple con dos de las tres condiciones del criterio III.2.	El producto cumple con una o ninguna de las tres condiciones.

## 4.2 Valoración de los productos

Teniendo en cuenta los anteriores criterios de valoración, se establece una sumatoria para poder categorizar los productos de investigación según el siguiente modelo:

	Tipo A	Tipo B	Tipo C
<b>Categorías de productos de investigación</b>	Producto que cumpla con un puntaje superior a 71% de acuerdo con los criterios de valoración	Producto que cumpla con un puntaje entre 41% y 70% de acuerdo con los criterios de valoración	Producto que cumpla con un puntaje inferior a 20 de acuerdo con los criterios de valoración

## 5. Referencias

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\).](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.

Galina, Isabel (coord.), *Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades*, Universidad Autónoma de México, 2022.

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, 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/>

\_\_\_\_\_, "La institucionalización de las Humanidades Digitales", en *Biblioteca de Humanidades Digitales*, Bonilla Editores, Red de Humanidades Digitales, 2018, pp. 18-19.

\_\_\_\_\_, 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>

\_\_\_\_\_, (coord.), *Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades*, Universidad Autónoma de México, 2022.

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).

Nowvieskie, 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.