

# LA EVALUACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES PARA LAS HUMANIDADES

## THE EVALUATION OF DIGITAL RESOURCES FOR THE HUMANITIES

**Isabel GALINA RUSSELL**

Instituto de Investigaciones Bibliográficas  
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)  
*igalina@unam.mx*

**Resumen:** Aunque ha habido un aumento en el reconocimiento de los proyectos de Humanidades Digitales (HD) como formas legítimas de investigación en Humanidades, su evaluación y valoración continúan siendo problemáticas. Una querrela común para los humanistas digitales es la falta de reconocimiento académico del trabajo que realizan. Este artículo reflexiona sobre la problemática de la evaluación y presenta la experiencia de elaborar una guía de buenas prácticas para la evaluación de proyectos de HD.

**Abstract:** Although there has been an increase in the recognition of Digital Humanities projects as legitimate forms of Humanities research, evaluation of these resources continues to be a problem. A common complaint amongst digital humanists is the lack of academic recognition of their work. This article discusses the issues surrounding evaluation and presents a case study of creating best practices for the evaluation of DH projects.

**Palabras clave:** Humanidades digitales. Recursos digitales. Publicación académica.

**Key Words:** Digital Humanities. Digital resources. Academic publishing.

## 1. INTRODUCCIÓN

En años recientes las Humanidades Digitales (HD) han tenido un mayor auge y se ha incrementado considerablemente el número de centros, asociaciones, programas de posgrado y proyectos que se adscriben a este área. En el mundo hispano hablante y la región latinoamericana los últimos años han visto el establecimiento de nuevas organizaciones académicas que buscan fomentar el campo, tales como la Red de Humanidades Digitales (RedHD), la Humanidades Digitales Hispánicas (HDH), Associação das Humanidades Digitais (AHDig), así como la Asociación de Humanidades Digitales en Argentina (HDA).

La definición exacta de qué son las Humanidades Digitales es todavía fuente de debate (Gold, 2012), pero es evidente que mucho del trabajo realizado deriva en la creación de recursos digitales (Ramsay, 2011). El humanista digital ha desarrollado productos de investigación en innovadores formatos -metadatos, marcado de texto, programación, herramientas de software, bases de datos, sitios web y otros que no necesariamente son materiales académicos tradicionales como los libros o los artículos impresos-.

La creación de recursos digitales para las Humanidades es un nuevo reto para los que los elaboran y los evalúan, ya que requiere de una combinación de conocimientos de la materia o de los contenidos junto con una comprensión de las implicaciones técnicas de las decisiones que se toman. Cada vez existe mayor reconocimiento de que la investigación en medios digitales tiene en sí misma un importante valor académico. Por ejemplo, ya desde 2007, un reporte comisionado por el Modern Language Association recomendó que “departamentos e instituciones deben de reconocer la legitimidad de la investigación producida en nuevos medios, ya sea por individuos o en colaboración y deben de crear los procedimientos para evaluar estas formas de producción académica” (trad. de la autora) (MLA, 2007a: 11). Sin embargo, como bien apunta Rockwell (2011: 152), el problema no sólo es convencer a los colegas de que el trabajo digital tiene validez académica, sino que muchos académicos no necesariamente cuentan con el conocimiento, ni las herramientas necesarias, para evaluar la investigación digital. La evaluación de las publicaciones impresas tiene una larga trayectoria y existen numerosos métodos y parámetros para su valoración, aunque, sin embargo, para las publicaciones digitales esto se encuentra todavía en desarrollo. Lo anterior trae consigo nuevos retos para las instituciones académicas que deben de encontrar mecanismos para la evaluación de la investigación digital; en particular para los consejos evaluadores de la producción académica de sus investigadores, y para las entidades responsables de asignar recursos a proyectos y estímulos de productividad.

Los productos de investigación digitales, sin embargo, no son fáciles de dictaminar. Estos productos requieren 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 (Schreibman, 2011: 124). Uno de los grandes retos es que las personas que no están familiarizadas con el ambiente digital difícilmente pueden comprender la complejidad intelectual, técnica y teórica detrás de la creación y ejecución de un producto digital. Actualmente los comités evaluadores y dictaminadores no necesariamente cuentan con la experiencia o los conocimientos necesarios, relativamente nuevos y particulares, para dictaminar y valorar nuevos productos digitales de investigación. Entre las características generales de la investigación digital podemos destacar tres aspectos claves que dificultan su evaluación: naturaleza colaborativa, diferenciación de servicios digitales y diversidad de formatos.

La gran mayoría de los productos digitales son colaborativos por naturaleza (Schreibman, 2011: 125) y, adicionalmente, se construyen con el trabajo de un equipo multidisciplinario poco común en las Humanidades. Debido a que hay poca tradición en reconocer y valorar trabajos colaborativos en las Humanidades (Nowvskie, 2011) es importante buscar una valoración de los aspectos positivos de la colaboración interdisciplinaria en las Humanidades Digitales así como el reconocimiento formal de los modos colectivos de autoría que conlleva esta actividad académica. Los grupos de trabajo requieren conocimientos en lenguajes de programación, lenguajes de marcado, visualización y manipulación de imágenes, diseño de interfaces, realización de búsquedas, conocimiento de texto digital, además del conocimiento académico de los contenidos de la obras. La investigación digital como comenta Nowvskie requiere de:

*procesos colaborativos desproporcionados: sistemas de producción que requieren colaboración más cercana que nunca entre académicos individuales y técnicos, estudiantes e investigadores postdoctorales, creadores de contenido, diseñadores, colegas, archivistas y profesionales de patrimonio cultural que trabajan de forma colaborativa para construir, difundir y preservar nuevos conocimientos y nuevas interpretaciones (trad. de la autora) (Nowvskie, 2011: 169).*

Un problema adicional es que actualmente existe una línea delgada para diferenciar entre productos de investigación colaborativos y otros tipos de productos digitales que suelen considerarse como *servicio* (Schreibman, 2011: 126). Incluso, un estudio encontró que al preguntarle a investigadores qué recursos digitales usaban, tendían a referirse a motores de búsqueda (por ejemplo Google) u otros servicios de descubrimiento, como su biblioteca digital (Warwick, 2006: 19) y no a recursos digitales de investigación académica. En muchas ocasiones la creación de servicios digitales como catálogos en línea, páginas web informativas o de difusión, páginas del personal, proyectos

únicamente de digitalización, entre otros, son responsabilidad de la biblioteca, el área de difusión o de cómputo. Este tipo de proyectos digitales cumplen sus propias funciones pero no son productos académicos de investigación. Los proyectos de índole académico no podrían realizarse sin la labor de investigación de un especialista en su área. Por ejemplo, el área de cómputo probablemente aplicaría criterios técnicos similares para la digitalización de un manuscrito del siglo XI o de un impreso colonial. La biblioteca utilizaría métodos similares para su catalogación y recuperación en un sistema de información. La participación de un especialista en el tema, que además entienda las posibilidades técnicas de los lenguajes de marcado, por ejemplo, afectaría notoriamente el producto académico final, presentando y construyendo el producto digital basado en el contenido de las obras, y no solamente aspectos técnicos. Las decisiones que se realizan al marcar un texto en TEI, son decisiones académicas y que conllevan trabajo de investigación (Priani, 2010: 100). Aunque el producto es fruto de la colaboración entre programadores, diseñadores y bibliotecarios, el tratamiento profundo desde la selección de los materiales, el método intelectual, las decisiones técnicas que deben de realizarse, la forma del marcado en XML, responden a necesidades de investigación académica, que no pueden ser especificadas más que por un especialista en el tema. Por lo tanto, aunque la participación de bibliotecólogos, comunicólogos y/o técnicos es indispensable para este tipo de proyectos, una importante diferencia entre servicios digitales y productos de investigación digitales es la colaboración adicional y destacada de especialistas en la disciplina, con conocimiento digital. En pocas palabras, un humanista digital.

De este modo, reconocer y apreciar la diferencia entre un servicio digital y la aportación intelectual de un proyecto digital, requiere necesariamente un conocimiento tanto del tema como de factores técnicos. No obstante, actualmente muchos revisores no pueden (o quieren) entender el vocabulario técnico, aun cuando su comprensión es fundamental para entender el planteamiento intelectual del proyecto. Schreibman (2011: 128) argumenta que las Humanidades Digitales están introduciendo un nuevo vocabulario a las Humanidades, de la misma forma que otras corrientes teóricas como el *new criticism*, la hermenéutica u otros hicieron en su momento. Con el tiempo, los nuevos humanistas necesariamente traerán este nuevo bagaje intelectual. Incluso, uno de los aspectos claves es la formación de recursos humanos en temas relevantes para lo digital.

Por último, otro de los grandes retos para la evaluación de recursos digitales de investigación, es la enorme diversidad de formatos, muchos de los cuales todavía están en desarrollo. No existe aún una nomenclatura estable de formatos digitales (Galina, 2012: 186), ya que, al igual que en los primeros años de la imprenta, apenas estamos experimentando con las nuevas posibilidades que brinda esta tecnología. A través de los años, el mundo impreso ha desarrollado formatos definidos y reconocibles (formatos tales como un artículo de investigación, libro, ponencia en congreso o nota

periodística por mencionar algunos) con características distintivas que cumplen con expectativas particulares de un lector (o en su caso un evaluador). Por el momento, la definición de formatos digitales nos elude, aunque ya podemos empezar a vislumbrar algunas categorías generales. Para efectos de este escrito partiremos de que los recursos digitales son trabajos que se comparten con la comunidad académica de forma digital y, más importante aún, debe ser experimentada en formato digital, generalmente por una pantalla de computadora (o algún dispositivo de lectura).

Pese a las dificultades inherentes a los formatos digitales, su presencia y crecimiento exponencial es innegable; incluso la mayoría de las instituciones académicas alrededor del mundo reconocen su potencial y la necesidad de impulsar su desarrollo. Varias publicaciones indican la urgente necesidad de que las instituciones académicas amplíen la definición de la labor o investigación académica para incluir lo digital. Por ejemplo, en 2011, la revista *Profession* del MLA publicó un número dedicado a este tema y la revista *Digital Humanities Quarterly (DHQ)* lo abordó en el 2012 en su volumen 1, número 4. Existen varios esfuerzos dedicados a esta problemática a nivel internacional. Uno de los más destacados es NINES (*Nineteenth-century Scholarship Online*) que, entre otras labores, dictamina proyectos digitales dedicados a la literatura estadounidense y británica del siglo XIX. Recientemente DH Commons anunció la publicación de una revista académica *DH Commons Journal* que publicará dictámenes de proyectos digitales en las Humanidades que se encuentran en desarrollo. Sin embargo, este tema está lejos de ser resuelto en forma general (Cohen and Troyano, 2012). La valoración de recursos digitales es una problemática muy amplia y no es posible que una sola iniciativa lo resuelva. Al contrario, los cambios en los procesos de comunicación, publicación y evaluación académica son lentos y complejos y deben ser abordados desde diferentes ángulos.

En 2010 y 2011 se llevaron a cabo en México, a través de la Red de Humanidades Digitales (RedHD), una serie de talleres en donde se abordaron temas relacionados con el desarrollo y la promoción de las HD en la región (Galina y Priani 2011; Galina 2012). En ellos se identificaron dos problemas fundamentales para el desarrollo de proyectos digitales. El primero, era la falta de directrices claras, buenas prácticas o normas para la realización de proyectos digitales. La mayoría de los proyectos digitales en Humanidades se desarrollaban de forma generalmente empírica y existía poco apoyo en términos de lineamientos o buenas prácticas enfocados a las necesidades particulares de los humanistas (Priani, 2012). El segundo, era el problema al que se enfrentaban los creadores de estos recursos ya que coincidían en que existía una falta de reconocimiento del valor académico de los recursos producidos. Esto se debía, por un lado, a nociones preconcebidas acerca de la poca validez de lo digital como un medio académico, pero también a la falta de instrumentos para su evaluación.

Se llegó a la conclusión de la importancia de proporcionar, tanto a los creadores como a los evaluadores de HD, los mecanismos para el reconocimiento y la evaluación de la importancia y el impacto de los proyectos de HD. Como un primer paso se consideró el desarrollo de una guía de buenas prácticas junto con un mecanismo sencillo de evaluación para recursos digitales para las Humanidades. Este trabajo describe a continuación.

## 2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo esta tarea se estableció un comité *ad hoc* formado por especialistas con una trayectoria en la creación de recursos digitales para las Humanidades. El objetivo era generar lineamientos que ayudarán a que los comités de evaluación pudieran tomar en consideración los productos de estudios digitales como investigaciones y publicaciones serias así como orientar a los creadores de recursos digitales a los distintos elementos que deben de incluir sus recursos con el objetivo de incrementar la calidad editorial de sus proyectos.

Primeramente se llevó a cabo una revisión crítica de documentos similares (Presner, 2011; Warwick, 2007; MLA, 2007b; Green, 2002; Unsworth, 2001; NINES, s/f). También se revisaron lineamientos locales relacionados con la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2003; UNAM, s/f), lugar donde se realizó el estudio. Esto con el objetivo de basar nuestro trabajo en esfuerzos anteriores así como no emitir recomendaciones que contravenían lineamientos generales ya existentes.

El *Comité para la creación de lineamientos para la creación y evaluación de recursos digitales en las Humanidades* llevó a cabo tres reuniones en el último trimestre del 2011. En primera instancia se resolvió establecer los alcances de los lineamientos. De los documentos revisados se observó que estos podían agruparse en dos grupos. Los primeros eran de corte más bien específico y se concentraban en un tipo de publicación en particular (por ejemplo, en ediciones académicas). El otro grupo eran amplios y se dirigían a publicaciones digitales de índole más general (por ejemplo, lineamientos para páginas web). El grupo decidió que el objeto de evaluación era la producción digital en Humanidades, para que tuviera la amplitud suficiente para abarcar el mayor número de iniciativas y la mayor variedad de la producción digital. En un sentido meramente exploratorio pero no limitativo, se estableció que el universo de los productos digitales a considerar era el siguiente: corpus electrónico, colecciones digitales (imágenes, audio, video), proyectos de digitalización, hemeroteca digital, repositorios, ediciones académicas. Frente a la heterogeneidad de los proyectos considerados y de su producción, así como la amplitud de las HD en general, se señaló que no se podrían formular criterios muy específicos para cada tipo de proyectos, sino criterios muy generales. Sin embargo,

los lineamientos tomaron en consideración las características y necesidades particulares de las Humanidades. En un futuro podrían desarrollarse, si es necesario y conveniente, lineamientos particulares por área o tipo. Por otra parte, los lineamientos deberían ir orientados, tanto a posibles evaluadores de proyectos, productores de los mismos, como responsables administrativos que dan soporte institucional a los proyectos.

### 3. RESULTADOS

Se elaboró una guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos digitales en las Humanidades. La guía se dividió en seis secciones generales: Información de los responsables, Documentación, Control de calidad, Información legal, Visibilidad y difusión y Recomendaciones adicionales. Con el objetivo de permitir que esto también sirviera como herramienta de evaluación se elaboró una batería de preguntas relacionadas con cada una de las secciones. Las preguntas pueden contestarse de forma afirmativa, negativa o no aplica. Esto quedó como el *checklist*.

Con el objetivo de asegurar que la guía en conjunto con la herramienta *checklist* cumpliera con los propósitos para el cual fue diseñado, se realizó un Taller de Evaluación de Recursos Digitales para creadores en abril del 2013. El taller consistió en que un grupo utilizara el *checklist* para evaluar una serie de recursos que les fueron asignados. Para esto empleamos el sistema de Survey Monkey que permitió colocar las preguntas del *checklist* en línea para que los evaluadores llevaran a cabo la tarea y las respuestas enviadas directamente a los organizadores del Taller. De los documentos analizados durante la revisión de la literatura ninguno ofrece una versión que puede ser contestada en línea. Posteriormente se llevó a cabo de forma colectiva una discusión y análisis de la efectividad y utilidad del *checklist* con el objetivo de realizar las modificaciones necesarias para perfeccionar la herramienta.

A partir de la retroalimentación se agregó la sección de *Usabilidad y arquitectura de información*. Originalmente el comité había considerado que este era un aspecto más bien general y que ya existían lineamientos útiles para esto. Sin embargo, el pleno consideró que sería importante incluir un apartado relacionado a este tema debido a que está estrechamente relacionado con la posibilidad de encontrar datos que se cubren en otras secciones. Por ejemplo, si la arquitectura de la información no está bien lograda puede ser que aunque exista la información, por ejemplo de los responsables de la publicación, esta no pueda localizarse adecuadamente.

Para el ejercicio habíamos proporcionado solamente el *checklist* sin la guía de buenas prácticas. El grupo consideró que aunque el *checklist* podía utilizarse independientemente sería apropiado incluir una liga a las buenas prácticas. El pleno también acordó que el *checklist* en línea era muy útil y no consideraron necesario buscar elaborar una versión

impresa. Se incorporaron los cambios sugeridos por el grupo y en enero del 2013 se publicó el *Formulario de evaluación para proyectos de Humanidades Digitales* que incluye una *Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos digitales en las Humanidades* como un documento formato PDF para descargar así como el *checklist* en línea que consta de 35 preguntas divididas en 6 secciones. La herramienta permite a los usuarios evaluar un recurso en particular mediante una interfaz que muestra los resultados de la evaluación, indicando visualmente las áreas de debilidad y fortaleza. Ambos se encuentran reproducidos como anexo. Posteriormente se publicó una versión en inglés.

#### 4. SIGUIENTES PASOS Y CONCLUSIONES

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.

Por el momento, la herramienta ha sido utilizada en cursos y talleres de Humanidades Digitales: en el Seminario Taller Especializado: Humanidades Digitales e Historia (semestre primero de 2015), en Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, en las Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales, en Argentina, en noviembre 2014 y en la Universidad de San Carlos (Guatemala), en enero de 2015, por miembros de la RedHD. Actualmente se está recopilando la retroalimentación de los usuarios en estos eventos para realizar cambios menores a la herramienta. En los siguientes meses, la herramienta será probada con otros grupos de usuarios. En particular quisiéramos que fuera utilizado específicamente por algún comité de evaluación. La retroalimentación de estos ejercicios también se incorporará a medida que el trabajo sobre esta herramienta continúa. Nos gustaría que la herramienta pueda proporcionar una certificación, aunque sea de un modo informal y así contribuya al proceso para reconocer la validez de los proyectos de HD al ofrecer



tanto a los creadores como a los evaluadores una norma general con la que los proyectos de HD se pueden medir.

El trabajo que hemos realizado se tendrá que actualizar constantemente. Sin embargo, consideramos que asentar las bases para trabajo futuro es de gran utilidad. Conforme avance el trabajo en las Humanidades Digitales en nuestra región los proyectos probablemente se vuelvan más complejos y especializados y por lo tanto se dará la necesidad de crear otras guías más específicas para ciertas disciplinas o ciertos tipos de proyectos digitales. Adicionalmente es claro que se requiere mucho más que una sola herramienta para resolver el problema de la evaluación de recursos digitales, ya que esto implica un cambio mucho más fundamental en el sistema de comunicación académica. Nuestro trabajo coincide con una profunda crisis en el sistema académico de publicaciones a nivel mundial, impulsada por las nuevas posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales, como evidencian movimientos como el acceso abierto, datos abiertos, publicación de bases de datos, *Open peer review*, *alt-metrics*, por mencionar algunos. Estas propuestas expanden y modifican los esquemas tradicionales de publicaciones académicas y desafían los modelos convencionales de cómo se construye el conocimiento científico y humanístico. Dentro de este contexto el futuro de las Humanidades Digitales y el tipo de investigación y producción académica que produce es un modelo todavía en construcción y forma parte de una revolución más amplia de cambios significativos en la comunicación y producción académica. El trabajo aquí descrito es una primera aproximación a este tema complejo desde las Humanidades Digitales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COHEN, G. y TROYANO, J. (2012). "Closing the evaluation gap". *Journal of Digital Humanities* 1.4: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-4/closing-the-evaluation-gap/> (12/05/2014).
- GALINA, I. (2012). "Retos para la creación de recursos digitales en las Humanidades". *El Profesional de la Información* 21.2, 185-189.
- GALINA, I. & PRIANI, E. (2011). "Is There Anybody Out There? Discovering New DH Practitioners in other Countries". En *Digital Humanities 2011, Conference abstracts*, 135-138. Stanford, USA (19 al 22 junio).
- GOLD, M. (2012). "The Digital Humanities Moment". En *Debates in the Digital Humanities*, IX-XVI. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GREEN, D. et al. (2002). *The NINCH Guide to Good Practice in the Digital Representation and Management of Cultural Heritage Materials*. National Initiative for a Networked

- Cultural Heritage: [http://www.nyu.edu/its/pubs/pdfs/NINCH\\_Guide\\_to\\_Good\\_Practice.pdf](http://www.nyu.edu/its/pubs/pdfs/NINCH_Guide_to_Good_Practice.pdf). (05/03/2015).
- MLA (2007a). *Report of the MLA Task Force on Evaluating Scholarship for Tenure and Promotion*. Modern Language Association: <http://www.mla.org/pdf/taskforcereport0608.pdf> (05/03/2015).
- \_\_\_\_\_ (2007b). *Guidelines for Editors of Scholarly Editions*: [http://www.mla.org/cse\\_guidelines](http://www.mla.org/cse_guidelines). Última actualización 29 junio 2011 (05/03/2015).
- NINES (s/f). *General Guidelines and Peer Review Criteria for NINES Content*. Nineteenth-century Scholarship Online: <http://www.nines.org/about/wp-content/uploads/2011/12/9s-guidelines.doc> (05/03/2015).
- NOWWISKIE, B. (2011). "Where credit is due: preconditions for the evaluation of collaborative digital scholarship". *Profession*, 169-181. DOI: 10.1632/2011.2011.1.169.
- PFANNENSCHMIDT, S. & CLEMENT, T. (2014). "Evaluating Digital Scholarship: Suggestions and Strategies for the Text Encoding Initiative". *Journal of the Text Encoding Initiative*, Issue 7: <http://jtei.revues.org/949>.
- PRESNER, T. (2011). "How to Evaluate Digital Scholarship". En *Humanities Blast- Engaged Digital Humanities Scholarship Blog* (septiembre): [http://humanitiesblast.com/Evaluating\\_digital\\_scholarship.pdf](http://humanitiesblast.com/Evaluating_digital_scholarship.pdf) (17/02/2015).
- PRIANI, E. (2012). "Finding support for disruption: developing a digital humanities project in Mexico". *Aslib Proceedings* 64.1, 97-103.
- PRIANI, E. et al. (2010). *Knowledge and Conservation – Creating the Digital Library of new Hispanic Thought*, Digital Humanities 2010. Cultural Expression, old and new – Conference abstracts DH2010, Londres, Reino Unido (7 al 10 julio 2010), 350-352.
- RAMSAY, S. (2011). "On building" en *Stephen Ramsay Blog*, 11 enero: <http://stephenramsay.us/text/2011/01/11/on-building/> (25/09/2012).
- ROCKWELL, G. (2011). "On the evaluation of digital media as scholarship". *Profession*, 152-168. DOI:10.1632/prof.2011.2011.1.152.
- SCHREIBMAN, L.; MANDELL, L. et al. (2011). "Evaluating digital scholarship". *Profession*, 123-201. DOI:10.1632/prof.2011.2011.1.123.
- UNAM (2003). Disposiciones Generales para la Actividad Editorial de la UNAM: <http://www.edicion.unam.mx/pdf/DiSpGaEDit.pdf> (25/09/2012).
- \_\_\_\_\_ (s/f). "Lineamientos CATIC para páginas web UNAM": <http://recursosweb.unam.mx/recursos-web/lineamientos-unam/> (25/09/2012).
- UNSWORTH, J. (2001). "Evaluating Digital Scholarship, Promotion & Tenure". University of Virginia, Cases: [http://artsandsciences.virginia.edu/dean/facultyemployment/evaluating\\_digital\\_scholarship.html](http://artsandsciences.virginia.edu/dean/facultyemployment/evaluating_digital_scholarship.html) (17/02/2012).

WARWICK, C. *et al.* (2006). "The LAIRAH Project: Log Analysis of Digital Resources in the Arts and the Humanities- Final report to the Arts and Humanities Research Council". Londres: Arts and Humanities Research Council.

WARWICK, C.; TERRAS, M. *et al.* (2007). "Evaluating Digital Humanities Resources: The LAIRAH Project Checklist and the Internet Shakespeare Editions Project". *Proceedings ELPUB2007 Conference on Electronic Publishing*, Vienna, Austria: <http://discovery.ucl.ac.uk/4806/1/4806.pdf> (05/03/15).

Recibido el 14 de octubre de 2015.

Aceptado el 30 de octubre de 2015.

*Anexo*

Guía de buenas prácticas para la elaboración  
y evaluación de proyectos digitales en las Humanidades  
<http://humanidadesdigitales.net/evaluacion/>



## **Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos digitales en las Humanidades**

### *1.0. Información de los responsables*

Indicar quién o quiénes son responsables por la publicación de un recurso. También mencionar los participantes dentro del proyecto (por ejemplo, programadores, diseñadores, editores, marcadores, etc). En ambos casos se recomienda que se incluya su adscripción.

Asimismo es importante indicar qué institución o instituciones participaron en el proyecto. Este tipo de información sirve para respaldar la calidad de los contenidos.

Debe existir una forma de contactar a los responsables del proyecto y asegurarse de que las comunicaciones se atiendan con prontitud.

### *2.0. Documentación*

Esta sección se refiere a información acerca de la metodología y los procesos académicos que se llevaron a cabo para asegurar la calidad del proyecto. Se busca que exista información explícita del proceso subyacente a la creación del trabajo en medios digitales – tanto técnica como académica – de la infraestructura y del contenido.

En el caso del contenido, debe explicarse qué material se seleccionó y qué criterios académicos se utilizaron tanto para la inclusión como para la exclusión. Es importante que quede claro el rango del material que se utilizó para un recurso e indicar si es una colección finalizada o si se continuará añadiendo materiales. Debe existir transparencia científica y rigor académico en la construcción del recurso digital. Para la documentación técnica debe explicarse la elección de las tecnologías y estándares digitales.

Con el objeto de promover que el recurso académico pueda utilizarse dentro de los procesos de comunicación y publicación académica establecidos, es deseable indicar claramente cómo citar el proyecto. Debe ser explícita la temporalidad del proyecto: fecha inicio y si hubiere fechas de actualización o de fecha de conclusión.

Guía de buenas prácticas para la elaboración  
y evaluación de proyectos digitales en las Humanidades  
<http://humanidadesdigitales.net/evaluacion/>



### *3.0. Usabilidad y arquitectura de la información*

Debe poder entenderse cuál es el propósito del proyecto, los objetivos y el público al que va dirigido. Debe ser claro cómo está armada la estructura del proyecto y cómo puede ser utilizado el sitio (por ejemplo, a través de un mapa de navegación o menús consistentes). Qué herramientas adicionales auxilian al usuario en el uso del recurso, por ejemplo búsquedas e índices. El sitio debe encontrarse en buen estado, sin secciones incompletas o hipervínculos rotos que afectan el óptimo uso del recurso. Deben existir recursos de ayuda pertinentes y apropiados. Se recomienda que el recurso contemple cuestiones de accesibilidad. Esto se refiere a que personas con discapacidad puedan percibir, entender, navegar e interactuar con el recurso.

### *4.0. Control de calidad*

Debe dejar claro si se formó un comité editorial o qué procesos de arbitraje, revisión por pares u otros mecanismos de control de calidad se utilizaron para el recurso. Indicar qué directrices se utilizaron para la elaboración del recurso (por ejemplo, buenas prácticas, *checklists* o listas de control, estándares). 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.

Debe buscar la inclusión de mecanismos de autoevaluación y declarar claramente qué indicadores se utilizarán, ya sean públicos o internos. Por ejemplo contador de visitas, Google Analytics, Alexa o similar. Hay que indicar si existen procesos de retroalimentación y cuáles son. Por ejemplo, correo electrónico para comentarios, cuestionarios para usuarios, etc. Debe evidenciar cómo se utiliza el sitio para conocer cómo se utiliza el recurso para mejorar el recurso digital, aprovechando las tecnologías de información.

### *5.0. Información legal*

Debe especificar la situación legal de los contenidos, 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.

Guía de buenas prácticas para la elaboración  
y evaluación de proyectos digitales en las Humanidades  
<http://humanidadesdigitales.net/evaluacion/>



En el caso de recursos que reutilizan materiales (por ejemplo, los proyectos de digitalización) debe indicarse claramente que los permisos necesarios fueron obtenidos.

Debe indicar claramente el año de creación del recurso y en su caso, la última actualización.

#### *6.0. Visibilidad y difusión*

Los recursos digitales deben incluir metadatos descriptivos (como encabezado o en archivo aparte) utilizando estándares internacionales aplicables para la materia o el género (por ejemplo, Dublin Core).

En caso de ser relevante o útil, debe traducirse el sitio a otro idioma. Como mínimo hay que incluir una ficha en otro idioma del propósito del proyecto.

Es importante que el recurso pueda visualizarse en distintos dispositivos y en distintas plataformas. Asimismo existen opciones para compartir información del sitio, por ejemplo a través de redes sociales. También es importante saber cómo se manejan las cuestiones de uso y reuso de los datos, por ejemplo para exportar y ser usados en otros contextos.

En su caso, hay que indicar en qué instancias indizadoras, agregadores de contenidos, registros, bases de datos, etc se encuentra registrado el proyecto.

#### *7.0. Recomendaciones adicionales*

##### *El futuro del proyecto*

Uno de los grandes problemas con los recursos digitales es que si la responsabilidad del mismo recae sobre una sola persona, entonces es difícil asegurar su mantenimiento y preservación a largo plazo. Esta sección se refiere al grado de conciencia por parte de los responsables del proyecto de qué pasos se pueden tomar para asegurar el futuro del proyecto. Por ejemplo, el uso de un dominio institucional sugiere un respaldo institucional o el uso de DOI u otros estándares de hipervínculos persistentes. Otro punto importante es el alojamiento. En caso de contratar un servicio privado de alojamiento, ¿qué pasará una vez que el alojamiento

deja de pagarse? Se recomienda ampliamente el depósito del recurso en un repositorio o biblioteca digital para custodiarlo y asegurar su mantenimiento y preservación a largo plazo.

### **Checklist de buenas prácticas para recursos digitales para las Humanidades**

#### *1.0. Información de los responsables*

- 1.1. ¿Es evidente quién o quiénes son responsables de la publicación?
- 1.2. ¿Incluye la adscripción de los mismos?
- 1.3. ¿Está claro quiénes son los participantes del proyecto (programadores, diseñadores, editores, marcadores, etc)?
- 1.4. ¿Incluye la adscripción de los mismos?
- 1.5. ¿Está indicada qué institución o instituciones participaron en el proyecto?
- 1.6. ¿Existe forma de contactar al responsable del proyecto?

#### *2.0. Documentación*

- 2.1. ¿Está disponible la información acerca de la metodología del proyecto?
- 2.2. ¿Es evidente qué material se presenta y qué criterios académicos se utilizan para su inclusión?
- 2.3. ¿Es claro si la colección está finalizada o si se le continuará añadiendo materiales?
- 2.4. ¿Está disponible la documentación técnica del proyecto?
- 2.5. Para fines académicos, ¿es claro cómo citar el proyecto?
- 2.6. ¿Es explícita la temporalidad del proyecto (fecha de creación, actualización y en su casa conclusión)?

#### *3.0. Usabilidad y arquitectura de la información*

- 3.1. ¿Es posible entender del sitio, cuál es el propósito y los objetivos del recurso?
- 3.2. ¿Está claro a qué público está dirigido el recurso y quiénes tienen acceso a él?
- 3.3. ¿Está claro para qué y cómo puede ser utilizado el sitio?
- 3.4. ¿Es sencillo utilizar el recurso?
- 3.5. ¿Contiene herramientas de búsqueda que son fáciles y útiles?
- 3.6. ¿Incluye sección o elementos de ayuda para el usuario?
- 3.7. ¿El recurso se encuentra en buen estado (Por ejemplo, los vínculos principales del recurso permanecen activos)?
- 3.8. ¿El recurso contempla opciones de accesibilidad para personas con discapacidad?

#### *4.0. Control de calidad*

- 4.1. ¿Existe un comité editorial, proceso de arbitraje, revisión de pares o algún otro mecanismo de control de calidad?
- 4.2. ¿Se utilizaron directrices para la elaboración del recurso, tales como: guía de buenas prácticas, *checklist* o estándares?

- 4.3. En caso de haber sido necesario, ¿se recurrió a evaluadores externos o existe evidencia de que buscó el consejo interdisciplinario cuando el recurso incluye temas de otras disciplinas?
  - 4.4. ¿Existen mecanismos de autoevaluación en forma de indicadores públicos o internos, tales como un indicador de visitas o algún medidor de tráfico y uso del sitio?
  - 4.5. ¿Existen mecanismos de retroalimentación, tales como: la posibilidad de dejar comentarios, correo electrónico, cuestionario, etc.?
- 5.0. *Información legal*
- 5.1. ¿Es clara la situación legal de los contenidos (permisos de acceso y reproducción de los materiales digitales)?
  - 5.2. En el caso de los proyectos de digitalización, ¿es claro que los debidos permisos fueron obtenidos?
  - 5.3. Para fines legales, ¿está claramente indicado el año de la creación del recurso?
- 6.0. *Visibilidad y difusión*
- 6.1. ¿El recurso cuenta con metadatos descriptivos, ya sea como encabezado o en archivo aparte?
  - 6.2. ¿Utiliza un estándar de metadatos internacional aplicable para la materia o el género?
  - 6.3. ¿Está traducido el sitio a otro idioma o, por lo menos, una ficha del propósito del proyecto?
  - 6.4. ¿Está indicado en qué instancias indizadoras, agregadores de contenidos, registros, bases de datos, etcétera se encuentra registrado el proyecto?
  - 6.5. ¿Es posible compartir o vincular contenidos del recurso, por ejemplo a través de redes sociales?
  - 6.6. ¿El recurso es accesible para distintos dispositivos y plataformas?
  - 6.7. ¿Existen formas para exportar y reusar datos ofrecidos por el recurso?

Más información y herramienta en línea disponible en:  
<http://humanidadesdigitales.net/evaluacion/>

Elaborado por la Red de Humanidades Digitales (RedHD)  
1a versión diciembre 2013

Más información en:  
<http://humanidadesdigitales.net/evaluacion/acerca>