

UNIDAD	LERMA	DIVISION	CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	1 / 6
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	31
5211004	COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL		TIPO	OBL.
H. TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	VI
H. PRAC. 11.0	5010000			

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

Que al final de la UEA el alumno sea capaz de:

Conocer los medios de comunicación, de producción y de distribución contemporáneas que el desarrollo tecnológico digital posibilita, así como sus efectos sociales, para utilizarlos de manera creativa.

Objetivos Específicos:

Que al final de la UEA alumno sea capaz de:

- Interrelacionar la sociedad de la información, la cibercultura y el ciberespacio y aplicar distintas perspectivas de la comunicación en el marco de la cultura digital.
- Utilizar elementos existentes en la cultura audiovisual para concebir nuevas obras artísticas desde una perspectiva crítica.
- Aplicar los fundamentos de la tecnología de Internet para crear sitios audiovisuales.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. COMUNICACIÓN Y CULTURA DIGITAL.

1. Introducción a las teorías de la comunicación digital.
2. Sociedad de la información.
3. Cibercultura y ciberespacio.
4. Sociedad digital.
5. Debates políticos, éticos y sociales en torno a la era digital.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

Sa/ri
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211004

COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

UNIDAD II. POSTPRODUCCIÓN: FORMAS DE INTERVENCIÓN Y APROPIACIÓN DE LAS PRÁCTICAS CREATIVAS DIGITALES.

1. Prácticas narrativas no lineales.
2. Diseños de plataformas hipermedia.
3. Prácticas digitales de apropiación y remezcla de múltiples fuentes.

UNIDAD III. TECNOLOGÍA WEB.

1. Introducción a las redes digitales, Internet y su arquitectura.
2. Introducción a los lenguajes de programación para la Web.
3. La Web del Futuro.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará incentivando la generación colectiva de conocimientos y el intercambio de experiencias.

Los profesores promoverán y orientarán la participación de sus alumnos en un trabajo colaborativo a través de la realización de una propuesta creativa que articule y de sentido a los contenidos teóricos, metodológicos, técnicos, tecnológicos y prácticos de la UEA. Guiarán al alumno para que sea él mismo quien obtenga la información, establezca su significado, construya la propuesta y desarrolle las habilidades necesarias para llevarla a cabo. Las horas prácticas se destinarán a la conducción colectiva de la propuesta creativa del eje integrador.

Se sugiere, a manera de ejemplo, trabajar en esta UEA un proyecto de remezcla, como por ejemplo Mashup, que se llevará a cabo en un laboratorio de diseño aplicado a la Web. En este laboratorio se implementarán también las metodologías de las narrativas transmediáticas.

Los contenidos tecnológicos aplicados al arte se trabajarán en un laboratorio de cómputo.

Se recomienda utilizar programas de código abierto específicos para artistas o diseñadores.

Se procurará conducir la UEA a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico con técnicas de trabajo grupal, definidas y coordinadas por los profesores responsables. El profesor establecerá los elementos centrales que



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211004

COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

orientarán la discusión colectiva de las lecturas del curso y el desarrollo de las prácticas propuestas. Conducirá y asesorará la exposición de los alumnos de los contenidos del programa y el proceso de diseño y ejecución de las prácticas creativas. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Preguntas intercaladas para problematizar.
- Discusión guiada de las lecturas y de los proyectos.
- Presentaciones por parte de los alumnos de las temáticas abordadas y de las propuestas.
- Ejercicios prácticos.
- Ensayos.
- Prácticas de laboratorio.
- Talleres.
- Desarrollo de proyectos.
- Trabajo en equipos cooperativos.

Es altamente aconsejable que los alumnos realicen actividades para fortalecer el aprendizaje, tales como asistencia a conferencias, mesas redondas, seminarios, congresos, exposiciones, museos, talleres y laboratorios vinculados con las temáticas del curso, entre otras.

Durante el desarrollo del trimestre se pueden llevar a cabo prácticas consistentes en promover visitas a los espacios e instancias que sean motivo de análisis dentro del programa.

MODALIDADES DE EVALUACION:

La UEA está integrada por dos partes: unidades de contenido y eje integrador.

Ambos componentes se orientan al desarrollo de una propuesta creativa.

El alumno deberá acreditar cada una de las evaluaciones, incluyendo la del proyecto desarrollado en el eje integrador, según los criterios establecidos al inicio del trimestre. Para aprobar la UEA, deberá haberse obtenido una nota mínima de "S" en la evaluación de cada unidad y en el proyecto desarrollado en el eje integrador. La calificación final de la UEA corresponderá al promedio obtenido.

Se podrán tomar en cuenta, entre otros, los siguientes criterios de evaluación, los cuales serán dados a conocer por los profesores a los alumnos desde el inicio del curso:



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211004

COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

- Participación individual en clase.
- Participación en equipo.
- Diseño y ejecución de una propuesta creativa.
- Participación en prácticas de campo, en su caso, y la correspondiente entrega de informes sobre las mismas.
- Valoración de las actividades extracurriculares a criterio del profesor.
- Trabajos escritos analíticos con base en las lecturas (reportes de lectura, resúmenes o trabajos derivados del tema estudiado).
- Trabajos empíricos tales como cronologías, reseñas, entrevistas, crónicas y otros.
- Prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones por unidad o segmento de bloque concluido.
- Trabajo final escrito en el cual se exponga (en forma coherente, sistemática y analítica) una visión de conjunto sobre los temas del programa.
- Reporte final de la investigación realizada en el eje integrador.
- Elaboración de un portafolio electrónico.
- Construcción de un repositorio digital on line.

Evaluación Global:

Se sugiere ponderar de la siguiente manera:

- Evaluaciones periódicas por unidad 30%.
- Diseño y ejecución de la propuesta creativa del eje integrador 50%.
- Participación, actividades y tareas individuales o en equipo 20%.

Evaluación de Recuperación:

Se admite evaluación de recuperación global o complementaria.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Albalá, Ubierno, Eduardo. (2011). Bienvenida Web 3.0 (Guía para la Internet del 2011). Madrid: Barrabés.
2. Becker, Konrad., Fleming, Jim. (Eds.). (2010). Critical Strategies in Art and Media: Perspectives on New Cultural Practices. NY: Autonomedia.
3. Brea, José Luis. (2007). Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona: Gedisa. Disponible PDF en <http://www.joseluisbrea.net/>. Fecha de consulta: 24 de octubre de 2011.
4. Casacuberta, David. (2003). Creación Colectiva. En Internet el creador es

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211004

COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

- el público. Barcelona: Gedisa.
5. Castells, Manuel. (1999). La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura: La sociedad Red. México: Siglo XXI.
 6. Castells, Manuel. et al. (2007). La transición a la sociedad red. Barcelona: Ariel.
 7. Carrillo, Jesús. (2004). Arte en la red. Madrid: Cátedra.
 8. Delarbre, Raul. (2009). Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos. Barcelona: Gedisa.
 9. García León, Alberto. (2001). Redes de computadoras, fundamentos, conceptos y arquitectura. México: McGraw-Hill.
 10. Gil, Felipe. Villaespesa, Mar. (2009). Código fuente: la remezcla. ZEMOS98. Disponible en <http://equipo.zemos98.org/Codigo-Fuente-laremezcla>. Consultado el 2 abril de 2011.
 11. Halsall, Fred. (2006). Redes de computadores e internet. Madrid: Pearson Educación.
 12. Harver M. Dietel y Paul J. Dietel. (2012). Internet & World Wide Web How to program. New Jersey: Pearson-Prentice Hall.
 13. Internet Society (ISOC), Histories of Internet. Disponible en <http://www.isoc.org/internet/history/>. Fecha de consulta: 24 de abril de 2011.
 14. Kerckhove, Derrick de. (1999). La piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Gedisa.
 15. Keith, Jeremy. (2010). HTML5 for web designers. Nueva York: A Book Apart.
 16. Lamarca Lapuente, María Jesús. (2007). Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Tesis en línea Disponible en <http://www.hipertexto.info/>. Consultado el 25 de abril de 2011.
 17. Landow, George. (Ed.). (1997). Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós.
 18. La sociedad digital. Portal iberoamericano de la sociedad de la información. Disponible en http://www.revistafuturos.info/futuros_4/webs/12_soc_digital.htm. Consultado el 22 de marzo de 2012.
 19. Lessig Lawrence. (2009). Cultura Libre. Santiago: LOM. Licencia Creative Commons "Reconocimiento CompartirIgual" Disponible en http://www.derechosdigitales.org/culturalibre/cultura_libre.pdf. Consultado el 19 de octubre de 2011.
 20. Leung, Linda. (2007). Etnicidad virtual. Raza, resistencia y World Wide Web. Barcelona: Gedisa.
 21. Lévy, Pierre. (1997). Cyberculture. Paris: Odile Jacob.
 22. Linares, Jorge Enrique. (2008). Ética y mundo tecnológico. México: FCE.
 23. Moggridge, Bill. (2010). Designing Media. Cambridge: MIT Press.
 24. Moggridge, Bill. (2006). Designing Interactions. Cambridge: MIT Press.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESIÓN NUM. 3254
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	6/ 6
CLAVE	5211004	COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

25. Müller-Prove, Matthias. (2002). Vision & Reality of Hypertext and Graphical User Interfaces. Hamburgo: Department of Informatics, University of Hamburg. Tesis Disponible en <http://www.mprove.de/diplom/index.html>. Consultado el 18 de julio de 2007.
26. Piscitelli, Alejandro Daniel. (2002). Cibercultura 2.0. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós.
27. Pipes, Alan. (2011). Diseño de sitios Web. Barcelona: Promopress.
28. Rodríguez de la Fuente, Santiago. et.al. (2003). Programación de aplicaciones Web. Madrid: Thompson Paraninfo.
29. Sádaba, Igor (Ed.). (2009). Dominio abierto. Conocimiento libre y cooperación. Madrid: Circulo de Bellas Artes.
30. Sears, Andrew., Jacko, Julie A. (Eds.). (2009). Human-computer interaction: Fundamentals. NY: LEA.
31. Scolari, Carlos. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.
32. Shapiro, Andrew. (2001). El mundo en un clic: cómo Internet pone el control en sus manos (y está cambiando el mundo que conocemos). Barcelona: Grijalbo Mondadori.
33. Stallings, William. (2004). Comunicaciones y redes de computadoras. Madrid: Prentice Hall.
34. Wolton, Dominique. (2010). Informar no es comunicar. Contra la ideología tecnológica. Barcelona: Gedisa.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

[Handwritten signature]

EL SECRETARIO DEL COLEGIO