



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.	V
H.PRAC. 11.0	122 CREDITOS OBLIGATORIOS			

OBJETIVO (S) :

Objetivo General

Al final de la UEA el alumnado será 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 parciales

Al finalizar la UEA el alumnado sea capaz de

- Interrelacionar la sociedad de la ciberespacio y aplicar distintas 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.

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



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501
Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	2/ 6
CLAVE	5211004	COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

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 o las profesoras promoverán y orientarán la participación del alumnado 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 alumnado para que sean ellos mismos quienes obtengan la información, establezcan su significado, construyan la propuesta y desarrollen 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 el profesorado responsable, quienes establecerán los elementos centrales que orientarán la discusión colectiva de las lecturas de la UEA y el desarrollo de las prácticas propuestas.

El profesorado conducirá y asesorará la exposición del alumnado sobre los contenidos del programa y del proceso de diseño y ejecución de las prácticas creativas. Se sugieren las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	3/ 6
CLAVE	5211004	COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

- 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 de la UEA, 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.

Las UEA obligatorias podrán impartirse presencialmente. Sin embargo, de acuerdo con las necesidades, la programación académica trimestral y previa autorización de la coordinación de estudios, también se admite que sean impartidos de manera semipresencial o virtual.

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 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 el profesorado al alumnado desde el inicio de la UEA.

- Participación individual en clase.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESIÓN NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	4/ 6
CLAVE	5211004	COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

- 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 profesorado.
- 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. Ayala Pérez, Teresa. (2012). Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global. Revista Educación y Tecnología, N 2, 8-20.
2. Albalá, Ubierno Eduardo. (2011). Bienvenida Web 3.0 (Guía para la Internet del 2011). Madrid: Barrabés.
3. Becker, Konrad; Fleming, Jim. (Eds.). (2010). Critical Strategies in Art and Media: Perspectives on New Cultural Practices. NY: Autonomedia.
4. Brea, José Luis. (2007). Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona: Gedisa.
5. Casacuberta, David. (2003). creación. Colectiva. En Internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa.
6. Castells, Manuel. (1999). La Era de la Información: Economía, Sociedad y



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	5/ 6
CLAVE	5211004	COMUNICACION CREATIVA EN CULTURA DIGITAL

Cultura: La sociedad Red. México: Siglo XXI.

7. Castells, Manuel (2004). "Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica. En Castells (ed.) La sociedad red: una visión global. España: Alianza, pp. 27-75.
8. Castells, Manuel et al. (2007). La transición a la sociedad red. Barcelona: Ariel.
9. Carrillo, Jesús. (2004). Arte en la red. Madrid: Cátedra.
10. Delarbre, Raul. (2009). Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos. Barcelona: Gedisa.
11. García León, Alberto. (2001). Redes de computadoras, fundamentos conceptos y arquitectura. México: McGraw-Hill.
12. Gil, Felipe y Villaespesa, Mar. (2009). Código fuente: la remezcla ZEMOS 98.
13. Halsall, Fred. (2006). Redes de computadores e internet. Madrid: Pearson: Educación.
14. Dietel, Harvey y Dietel, Paul. (2012). Internet & World Wide Web How to program. New Jersey: Pearson-Prentice Hall.
15. Hine, Christine. (2004). Etnografía virtual. Barcelona: UOC.
16. Kerckhovel, Derrick de. (1999). La piel de la Cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Gedisa.
17. Keith, Jeremy. (2010). HTMLS for web designers. Nueva York: A Book Apart.
18. Lamarca Lapuente, Maria 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 10 de octubre de 2021.
19. Landow, George. (Ed.). (1997). Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós.
20. 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 2021.
21. Lévy, Pierre. (1997). Cyberculture. París: Odile Jacob.
22. Linares, Jorge Enrique. (2008). Ética y mundo tecnológico. México: FCE.
- Moggridge, Bill. (2010). Designing Media. Cambridge: MIT Press.
23. Morley, David. (2007). Medios, modernidad y tecnología. Barcelona: Gedisa.
24. 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 10 de octubre de 2021.
25. Piscitelli, Alejandro Daniel. (2002). Cibercultura 2.0. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós.
26. Pipes, Alan. (2011). Diseño de sitios Web. Barcelona: Promopress.
27. Rodríguez de la Fuente, Santiago et.al. (2003). Programación de



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero Lopez
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

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

aplicaciones Web. Madrid: Thompson Paraninfo.

28. Ruiz Méndez, María y Aguirre, Genaro. Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. XXI, núm. 41, 2015, pp. 67-96. <http://www.redalyc.org/pdf/316/31639397004.pdf> Consultado el 10 de octubre de 2021.

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. Tiziana Terranova. (2017). "Red stack attack. Algoritmos, capital y automatización de lo común". En Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo. Argentina: Caja Negra, pp. 91-109.

35. Vilar, Gerard. Cuatro conceptos de investigación artística. Disponible en http://www.crew.esteticauab.org/gerardvilar/Publications_files/Vilar,%20G.%20-%20204%20Conceptos.pdf Consultado el 10 de octubre de 2021.

36. Vilar, Gerard. ¿Dónde está el "arte" en la investigación artística? Disponible en <https://polipapers.upv.es/index.php/aniav/article/view/7817> Consultado el 10 de octubre de 2021.

37. Wolton, Dominique. (2010). Informar no es comunicar. Contra la ideología tecnológica. Barcelona: Gedisa.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 501

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO