



UNIVERSIDAD
VIRTUAL

UNIVERSIDAD DEL CENTRO DE MÉXICO

Licenciatura:
Comunicación

Materia: Comunicación
digital y cibercultura

Docente: Marco Carlos
Avalos

Tema: 1.6 Impacto del
software en la
comunicación

FORMATO: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nombre de la actividad:	Tema: 1.6 Impacto del software en la comunicación
Objetivo: Explicar el concepto de software, mediante el uso de aplicaciones y programas, para valorar y reconocer los diferentes tipos de software y el impacto del software en la comunicación humana.	
Contenido: Software Lenguaje de Programación Lenguaje Máquina	
Material didáctico: Lectura de adaptaciones de los siguientes textos originales <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>A note about software</i> publicado por Richard E. Buckman y Joshua Gay en el libro <i>Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman</i>. – 2. Linux <ul style="list-style-type: none"> ▪ Video: Computer software in plain English (3 min) http://youtu.be/VumBNb6gcBk ▪ Video: Computer Hardware in Plain English (3 min) http://youtu.be/BO6WNCgqSh0 	
Tipo:	Grupal
Valor asignado:	10/100
Período de realización:	5 a 6 de febrero
Medio de entrega:	PDF en Campus virtual
<p>Descripción detallada de la actividad: A partir de esta actividad profundizaremos en la tecnología, en particular las tecnologías relacionadas con Internet, y sus repercusiones culturales. Lo anterior no se puede entender sin tener una comprensión básica de la computación y el software. Si bien ya hemos tenido una actividad previa sobre computación, en esta actividad repasaremos lo visto y agregaremos otro elemento clave: el software. Una vez que hayamos leído el texto que les he proporcionado (son 3 cuartillas) y después de haber visto los videos cuyos enlaces he agregado. La tarea consistirá en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Luego de leer los dos textos y ver los dos videos. describir de forma breve (dos párrafos, tres como máximo) y en sus propias palabras, lo que es un software y su relación con la máquina. Aquí deberán utilizar una metáfora para verificar que han adquirido el aprendizaje. Por ejemplo: <i>El software es el alma de la computadora</i> (argumentando tal afirmación). 2. Buscar 3 tipos de software que se utilicen para la comunicación humana y a partir de ello realizar un cuadro comparativo que muestre sus características. 3. Finalmente, proponer un software justificándolo a partir de su utilidad para mejorar o fortalecer la solución a un problema de comunicación del ser humano. En este punto sean creativos, incluso pueden tomar como base sus propias necesidades o las de un ser querido o un grupo social. Puede ser relacionado con su profesión o con otra área. 4. El trabajo debe llamarse “¿Para qué Sirve el software?” y debe estar en PDF. 	

FORMATO: ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Rúbrica de evaluación:

Criterio	Descripción de criterios	Valor	Puntaje logrado
Descripción software	Uso de metáfora, argumentándola	2	
Tres software comunicación humana	Expone su tipo y especifica sus características, acciones que permite y las necesidades de comunicación que satisface o puede satisfacer.	4	
Propuesta de software	Que justifique y especifique su funcionalidad para llenar, mejorar o facilitar una necesidad humana.	4	