



# UNIVERSIDAD DEL CENTRO DE MÉXICO

Primavera 2016  
(enero-mayo)

<b>Licenciatura:</b>	Comunicación	<b>Semestre:</b>	Sexto
<b>Asignatura:</b>	Comunicación digital y cibercultura	<b>Clases por semana:</b>	4
<b>Clave de la asignatura:</b>	10010653	<b>Clases por Semestre:</b>	64 (32 presenciales y 32 virtuales)
<b>Docente que imparte la asignatura:</b>	Lic. Marco Carlos Avalos Rosado	<b>Número de semanas (con base en el plan de estudios):</b>	16
<b>Fecha de inicio:</b>	20 de enero de 2016		
<b>Fecha de término:</b>	25 de mayo de 2016		

**Objetivo General:** Al término del curso el alumno identificará los cambios sociales a partir de la evolución de las tecnologías de la comunicación, y reconocerá las teorías relacionadas con los medios y la comunicación digital. Comprenderá el papel y los efectos de éstos en la cultura y será capaz de utilizar interfaces, así como aplicaciones para seleccionar herramientas digitales adecuadas para resolver problemas de comunicación y generar productos en línea.

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Técnica didáctica	Actividad de aprendizaje	Sugerencia Bibliográfica
		<b>Parcial I. Tecnología y el ser humano</b>				
<b>20 y 22 enero</b>	<b>4</b>	Descripción del programa y listado de políticas y dinámicas de la clase, (modalidad de aprendizaje).	Identificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la modalidad mixta, mediante la experimentación para identificar sus componentes.	Experimentación en clase y discusión grupal.	<u>Alumnas(os):</u> Describirá en una hoja los conceptos de aprendizaje y educación. Posteriormente representará un concepto que describirá el docente. Al finalizar compartirá en clase el resultado. <u>Docente:</u> A partir de las actividades de los alumnos, moderará una discusión grupal sobre la	Comunicación y poder. Manuel Castells (2010). España, Alianza Editorial.

		<p>1.1 Definición de las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>1.2 Impactos negativos y positivos de la tecnología en la sociedad y como apoyo a la comunicación. Historia de la tecnología aplicada a la comunicación</p>	<p>Describir qué es tecnología, mediante la argumentación, para interpretar y valorar su influjo en el la comunicación y en el ser humano.</p>	<p>Diálogo en clase y cuadro comparativo.</p>	<p>experiencia como parte del aprendizaje.</p> <p><u>Alumnas(os):</u> redactará un ensayo donde describirá qué es tecnología y argumentará la influencia positiva y negativa para la comunicación y la sociedad.</p> <p><u>Docente:</u> En clase, el docente contrastará los argumentos proporcionados por los estudiantes y a partir de ahí se elaborará un cuadro comparativo de los casos en que la tecnología es positiva y los casos en que la tecnología es negativa.</p>	
27 y 29 de enero	4	<p>1.3 La comunicación digital y sus medios</p> <p>1.4 La computadora como tecnología para la información y la comunicación.</p>	<p>Explicar el concepto de cómputo, mediante un experimento, e interpretar su rol en el desarrollo de la sociedad.</p> <p>Reconocer los elementos básicos de la computadora, mediante la experiencia, para inferir el papel de ésta como tecnología que facilita la comunicación y el acceso a la información.</p>	<p>Experimentación y preguntas detonantes.</p> <p>Instrucción personalizada e infografía.</p>	<p><u>Alumnas(os):</u> Experimentarán el concepto de cómputo en el salón, mediante la generación de algoritmos que llevará a cabo una persona que interpretará el papel de una entidad con inteligencia artificial.</p> <p><u>Docente:</u> Guiará el experimento en clase y realizará preguntas detonantes.</p> <p><u>Alumnas(os):</u> Llevarán a cabo una infografía en alguna aplicación en línea o en PowerPoint o Photoshop, en la cual describirán los elementos de una computadora y su rol, así como describirán y argumentarán el papel del cómputo para la gestión de la información y la comunicación.</p> <p><u>Docente:</u> Explicará la interfaz de la aplicación para diseñar la infografía y hará un resumen de los argumentos proporcionados por los alumnos.</p>	<p>Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (Castells, Manuel: 2000)</p>

03 y 05 de febrero	4	1.5 Historia de la computadora.	En listar y describir los fenómenos que derivaron en el desarrollo de la computadora, mediante una investigación documental, para explicar el influjo de la política y la economía para la innovación tecnológica.	Webquest.	<p><u>Alumnas(os)</u>: Los estudiantes, a partir de un sitio web desarrollado por el docente en la wiki de la clase, documentarán los fenómenos que influyeron para el desarrollo de la computadora.</p> <p><u>Docente</u>: El docente diseñará un sitio web, con la Introducción, tarea y proceso que deberán llevar a cabo los alumnos y al final compartirá en línea y en clase la evaluación y conclusión de la actividad.</p>	
10 y 12 de febrero		1.6 El software como alma del hardware.	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.	Experimentación y mapa conceptual	<p><u>Alumnas(os)</u>: Experimentarán con simuladores y aplicaciones de diferente tipo para explicar el software y sus componentes. A partir de ahí, utilizando un software de ofimática, argumentarán el calor del software para la comunicación humana y realizarán una propuesta para el diseño de un software que facilite la comunicación humana.</p> <p><u>Docente</u>: Diseñará un mapa conceptual que servirá como guía para la experimentación con simuladores y aplicaciones.</p>	Sitio web de la clase: <a href="http://marcocarlosavalos.com/cibercultura">http://marcocarlosavalos.com/cibercultura</a>
17 y 19 de febrero		1.7 La computadora como medio de comunicación. Los medios digitales y sus características y principios (hipertexto, hipermedia, transmedia y nuevas narrativas)	Aplicar el concepto de hipertexto, hipermedia, transmedia y nuevas narrativas, mediante el uso de software en línea, para reconocer sus características y principios.	Aprendizaje basado en proyectos.	<p><u>Alumnas(os)</u>: Realizarán un documento en línea que contenga elementos hipertextuales e hipermediáticos para explicar qué narrativas han surgido a partir de la computadora.</p> <p><u>Docente</u>: Guiará la creación del documento y explicará la interfaz del software.</p>	
24 y 26 de febrero		1.8 Historia del Internet y su futuro	Identificar el concepto, las características y las diferencias de Internet y la	Investigación y cuadro comparativo	<p><u>Alumnas(os)</u>: En la wiki de la clase, proporcionarán, en un cuadro comparativo, una descripción y las</p>	Wiki de la clase: <a href="https://ciberculturay">https://ciberculturay</a>

		Internet y la World Wide Web.	World Wide Web, mediante ejemplos, para argumentar su importancia		características de Internet y la Web, señalando sus diferencias y argumentando la importancia que tienen ambas tecnologías.  <u>Docente:</u> Diseñará el espacio virtual para la actividad y realizará una síntesis del trabajo realizado.	comunicacion.wikispaces.com/
		1.9 Internet en México.	Resumir e interpretar el estado que guarda Internet en México, mediante revisión de datos, para reconocer el uso que hace el público de esta tecnología.	Investigación y exposición de infografía	<u>Alumnas(os):</u> Realizarán una infografía sobre el estado de Internet en México, identificando los usos que hace el público de esta tecnología. Esta infografía se expondrá en clase y se publicará en la wiki de la clase.  <u>Docente:</u> Proporcionará el acceso a los documentos y sitios web con la información y guiará el proceso de diseño de la infografía.	
26 de febrero		Examen 1er parcial				
		<b>Parcial 2: La cibercultura y la sociedad red</b>				
02 y 04 de marzo		2.1 De la comunicación de masas a la sociedad del conocimiento y la información.	Inferir y ejemplificar las características de la sociedad que interactúa en red mediante revisión de comunidades virtuales para valorar las características culturales de éstas.	Técnica de caso abreviada y foro de discusión	<u>Alumnas(os):</u> En un foro virtual, el alumno discutirá las interacciones sociales en red y ejemplificará algunas características de dichas interacciones. A partir de ahí, en un texto, inferirá el impacto, general, de la red, en la sociedad.  <u>Docente:</u> El docente publicará casos e información relativa a éstos en la wiki de la clase y a partir de ahí guiará la reflexión que permita valorar las comunidades virtuales.	Fundamentos tecnológicos de la sociedad de la información, Bañeres, D., Martínez, A., & Robles, G. (2010).. Barcelona, España: Fundación Universidad Oberta de Cataluña

		2.1 Efectos de los medios (teorías y corrientes de estudio) La Interfaz	Mediante una revisión documental, interpretar las teorías de la comunicación mediada por computadora, para argumentar las causas de un fenómeno de comunicación.	Técnica de caso proceso de incidentes	<u>Alumnas(os)</u> : En equipos, revisarán documentos facilitados por el docente para interpretar el influjo de las teorías de la comunicación en un fenómeno presentado por el docente.  <u>Docente</u> : Guará un debate final que derive en un texto que sintetice las argumentaciones presentadas por los equipos y publicará una conclusión en la wiki de la clase.	Cómo los medios sociales pueden hacer historia - Clay Shirky (TED, 2009)
09 y 11 de marzo		2.3 Ciberespacio y cibercultura. Comunidades virtuales: el proceso de la comunicación en el ciberespacio	Definir el proceso de comunicación de las comunidades virtuales, mediante la revisión de casos en la web, para explicar sus valores y prácticas.	Técnica de caso abreviada	<u>Alumnas(os)</u> : Revisarán casos en la web, para explicar, en la wiki, sus valores y prácticas y a partir de ahí definirán el proceso de comunicación como se presenta en comunidades virtuales.  <u>Docente</u> : proporcionará los casos y guiará la conclusión de la actividad.	
16 y 18 de marzo		2.4 Ciudadanía digital: Política y movimientos sociales en Internet	Reconocer las características de la ciudadanía digital, a través de la clasificación de movimientos sociales en Internet, para interesarse en la actividad ciudadana en línea.	Simposio	<u>Alumnas(os)</u> : En la wiki de la clase, y divididos en equipos, enlistarán características que compartan movimientos sociales que se expresan por la web y redactarán una descripción de ciudadanía digital. En clase, cada equipo compartirá su información.  <u>Docente</u> : Realizará una síntesis y dará pie a una sesión de preguntas y respuestas de los estudiantes.	
06 y 08 de abril		2.5 Competencias Digitales	Argumentar la importancia de las competencias digitales, a través de la creación de un video, para utilizar los medios sociales.	Aprendizaje basado en proyectos	<u>Alumnas(os)</u> : En un video de mínimo 1 minuto, máximo 3 minutos, enlistarán las competencias digitales y argumentarán su importancia. El video se publicará en YouTube.	

					<u>Docente:</u> proporcionará ejemplos de competencias digitales, realizará un diagnóstico de las competencias de los alumnos y guiará la publicación del video en YouTube.	
08 de abril		Examen 2º parcial				
		<b>Parcial 3. Gestión de la comunicación digital</b>				
13 y 15 de abril		3.1 Aplicaciones en línea para la gestión de la comunicación: Usabilidad e interfaces básicas para aplicaciones en línea: el portal y la página web.	Mediante la experimentación, examinar la usabilidad e interfaces de aplicaciones para la gestión de la comunicación, con el propósito de crear una estrategia de comunicación en un blog.	Aprendizaje basado en proyectos	<u>Alumnas(os):</u> En la wiki, realizarán un reporte que describa las interfaces y usabilidad de aplicaciones y sitios web. A partir de este reporte, crearán una estrategia de comunicación en un blog, que considere el influjo de la usabilidad.  <u>Docente:</u> Diseñará el proyecto, proporcionando pautas para identificar los elementos de usabilidad y evaluará el proyecto.	
20 y 22 de abril		3.3 Gestión de protección a los derechos de autor en Internet (licencia pública general GNU y CC Commons) y almacenaje de contenidos en línea	Valorar los derechos de autor en la web, utilizando aplicaciones de almacenamiento de contenidos en línea, con el propósito de adherirse a una licencia que proteja los derechos de autor.	Técnica de caso proceso de incidentes	<u>Alumnas(os):</u> Revisarán un caso en una aplicación de almacenamiento de contenidos en línea. Lo anterior se consignará en la wiki, en la cual cada estudiante aportará características del caso y subirá a la web un contenido con una licencia que proteja sus derechos de autor.  <u>Docente:</u> Proporcionará el caso y guiará a los alumnos para la generación de una licencia de protección de autor en línea.	
27 y 29 de abril		3.4 Podcast, vlog y microblogging	Especificar el tipo de aplicación adecuada para una necesidad de comunicación, mediante la evaluación de las características del podcast, el	Aprendizaje basado en problemas	<u>Alumnas(os):</u> Tomando como referencia un problema presentado por el docente, los estudiantes realizarán en la wiki un listado con las características	

			vlog y el microblogging, para producir y publicar un contenido digital en línea.		del podcast, vlog y el microblogging, relacionando dichas características con necesidades de comunicación. A partir de ahí producirán un podcast o vlog, así como un contenido de microblogging.  <u>Docente:</u> Establecerá el problema de y las necesidades de comunicación. Guiará de forma personalizada a los alumnos y mostrará ejemplos donde cada una de las herramientas de la web como el podcast y el vlog han servido para solucionar necesidades de comunicación.	
04 y 06 de mayo		3.5 Concepto de redes sociales	Interpretar la importancia de las redes sociales, describiendo un gráfico social, con el propósito de diseñar una estrategia de comunicación.	Aprendizaje basado en proyectos	Alumnas(os): Con una herramienta en línea, diseñarán un gráfico que represente las relaciones sociales de una entidad que requiera una estrategia de comunicación y diseñarán dicha estrategia considerando aplicaciones como el blog, vlog, podcast y el microblogging.  <u>Docente:</u> Mostrará casos que requieren una estrategia de comunicación que aproveche el concepto de red. Dará las pautas para la creación del gráfico social y la para la propuesta de estrategia.	
11 y 13 de mayo		3.6 Aplicaciones en línea para la gestión del conocimiento: el Wiki	A través de la práctica, describir la usabilidad y características de la wiki, con el propósito de valorar el software social para la gestión del conocimiento y crear una base de datos en línea.	Aprendizaje basado en proyectos	<u>Alumnas(os):</u> En forma grupal, identificarán y describirán las características de la wiki como software social. Consignarán los aspectos de comunicación a tomar en cuenta y a partir de ahí crearán una wiki (base de datos en línea).  <u>Docente:</u> proporcionará cuentas de usuario a cada alumna(o) para la generación de wikis propias y guiará la actividad.	

		3.7 Aplicaciones en línea para la educación (e-learning).	Mediante la interacción en línea, describir el e-learning y sus diferentes modalidades, con el fin de argumentar su importancia para la educación.	Foro de discusión	<p><u>Alumnas(os)</u>: En un foro virtual, los alumnos proporcionarán descripciones de e-learning, sus modalidades y tipos (con enlaces web e imágenes) y a partir de ahí darán argumentos sobre su importancia para la educación.</p> <p><u>Docente</u>: Generará las pautas de la discusión y sus reglas. Realizará una síntesis del foro que publicará en la wiki y en el blog de la clase.</p>	
		3.8 Revistas educativas y científicas en línea	Criticar el acceso a la información mediante motores de búsqueda, para valorar las bases de datos científicas y construir estrategias de búsqueda de información.	Aprendizaje basado en problemas	<p><u>Alumnas(os)</u>: Los alumnos realizarán búsquedas web en motores de búsqueda como Google, Bing y Yahoo, así como en bases de datos científicas. A partir de ahí realizarán una crítica los resultados de la búsqueda y construirán una estrategia de búsqueda de información.</p> <p><u>Docente</u>: presentará la necesidad de búsqueda de información y las estrategias que deben seguirse. Describirá qué son y cómo funcionan los motores de búsqueda.</p>	
18 de mayo						

**Metodología del curso: Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, experimentación, aprendizaje basado en proyectos.**

**Actividades complementarias o extracurriculares:** *Visionado de películas, videos, sitios web. Lecturas de artículos académicos, capítulos de libros. Redacción de ensayos, diseño de infografías, generación de tablas comparativas y reportes de lectura; entradas en blog, trabajo en wikis, visita y análisis de páginas Web*



--

**Bibliografía:**

Se sugiere seleccionar obras recientes, publicadas como máximo cinco años y accesible para su adquisición. La bibliografía por programa se divide en:

- 1) Bibliografía Básica: máximo cuatro títulos.

Título del libro	Autor	Editorial	Lugar y año de publicación	Capítulos o páginas a consultar
Fundamentos tecnológicos de la sociedad de la información.	Bañeres, D., Martínez, A., & Robles, G.	Fundación Universidad Oberta de Cataluña.	Barcelona, España, 2010	Módulo didáctico 4 Módulo didáctico 5
Comunicación y poder.	Castells, M.	Alianza Editorial.	España, 2010	Capítulos 1,2,3,4 y 5
Net Smart: How to Thrive Online	Rheingold, Howard	MIT Press	Cambridge, Massachusetts, 2012	Capítulos 1 y 2
Cibercultura, Reporte al Consejo de Europa	Lévy, Pierre	Universidad Autónoma Metropolitana - Anthropos Editorial	Ciudad de México- Barcelona 2007	Capítulos 1,2,3,4 y 5

- 2) Bibliografía Complementaria, máximo dos títulos.

Título del libro	Autor	Editorial	Lugar y año de publicación	Capítulos o páginas a consultar
Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman.	Gay, J.	Free Software Foundation.	Boston, MA., 2002	Secciones 1,2 y 3
Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.	Jenkins, H.	New York University Press	Nueva York, 2008	Capítulos 1 y 2
What is computation?	Ian Horswill	Northwestern University	Evanston, Illinois, 2008	Todo el texto

**Recursos didácticos necesarios:**

Marcar con X	Material	Descripción	Referencia de adquisición
	Mapas		
	Revistas		
	Discos compactos		

	<b>Videos</b>		
	<b>Microfichas</b>		
	<b>Publicaciones electrónicas</b>		
	<b>Presentación digital</b> (PowerPoint, Publisher, etc.)		
	<b>Antologías</b>		
	<b>Fichas</b>		
	<b>Juegos</b>		
	<b>Otros</b>		

**Subsistema de evaluación: Trabajos individuales 10%, trabajos colaborativos 30%, proyectos 30% y examen 30%**

1er. Parcial 30%    2do. Parcial 30%    Final 40%

**Políticas del curso: Sobre las tareas:**

El cumplimiento de las tareas es obligatorio y sólo se recibirán:

1. El día y hora señalada para su entrega en el campus virtual.
2. Las tareas para hacer en casa contendrán en una hoja un membrete con sus datos (nombre, grupo, grado y número de actividad).

Sobre las interacciones en los foros de debate y en los entornos virtuales:

1. Debe haber una interacción permanente con los compañeros.
2. Las interacciones deben ser con argumentos y respetuosas de las posturas de las demás personas.
3. Las dudas sobre actividades deben hacerse en los horarios establecidos por el docente para permitir una respuesta apropiada.
4. Si se requiere una asesoría personal o grupal, debe ser solicitada a través de un mensaje por el campus virtual, con un margen de tiempo de al menos un día.

**Perfil del docente:** Maestro o doctor en Ciencias de la Comunicación, Sociología, o experto en algún área relacionada con las humanidades digitales.

**Metodología de investigación para actualización del programa:** Investigación del estado del arte de la materia.

Elaboró:

Revisó y autorizó:

---

Lic.  
Docente

---

Lic.  
Profesor Coordinador de Programas Académicos de Tiempo Completo

Vo.Bo.

---

Lic. Michel Josefina Teniente Avilés  
Directora de Programas Académicos