

DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA Carta descriptiva

Datos de identificac	ión												
Programa	MAESTRÍA EN ESTUDIOS CULTURALES												
Nombre de la asignatura	Medios digitales, cultura y comunicación								Ciclo	Segundo semestre			
Tipo de Asignatura	Obligatoria Optativa Extracurricular Curso Seminario Taller												
Modalidad	☐ Presencial ☐ Videoconferencia ☐ Mixto				Instalaciones			✓ Aula Laboratorio					
Clave	7MEC	0209	Seriación					Clave seriación					
Horas teóricas	45	Horas laboratorio			80.0 00.00 00.00		de h	otal oras	45	de ci	Total réditos	6	
Definiciones generales de la asignatura													
Objetivo(s) general(es) de la asignatura	de la El objetivo de esta materia es introducir al alumnado en el estudio del rol de las mediaciones digitales en los procesos socioculturales en el mundo contemporáneo.												
Aportación de esta materia al perfil de egreso de la/el estudiante	El curso aborda las diversas formas en que las mediaciones digitales han incidido en la transformación de la esfera cultural en diversas dimensiones de la vida cotidiana tales como la identidad, la creatividad, la comunicación, el trabajo y la acción política, entre otras.												
Descripción de la orientación de la asignatura en coherencia con el perfil de egreso	El estudiantado será capaz de analizar críticamente el rol de la digitalización en la transformación de los procesos socioculturales contemporáneos.												
Cobertura de la asignatura	La asignatura revisará las principales coordenadas históricas, teóricas, metodológicas y contextuales del estudio de la cultura digital, brindándole al estudiante las herramientas teórico-metodológicas para el estudio de las transformaciones socioculturales generadas por las mediaciones algorítmicas.												
Profundidad de la asignatura	La asignatura enfatiza la adquisición de un conocimiento riguroso y sistemático de las principales dimensiones y coordenadas teórico-metodológicas en el estudio de la cultura digital. Al final del curso, el estudiante podrá transferir dichos conocimientos al estudio concreto de los usos y apropiaciones de los medios digitales en la vida cotidiana, así como a la comprensión crítica de las transformaciones socioculturales más profundas que dichas tecnologías han generado en las últimas décadas, particularmente en dimensiones tales como la identidad, la subjetividad, la creatividad, la comunicación, el trabajo y la acción política entre otras.												
Temario													
Unidad	Obj	etivo			Tema					Produ	cto a ev	aluar	
1. Comunicación, historia y sociedad.					1.1 De Gutenberg a Internet1.2 Teorías de la cultura de masas1.3. La sociedad red desde una perspectiva histórica			45	Reporte de lectura y participación en clase				





DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA Maestría en Estudios Culturales

	The state of the s				
2. La revolución digital	Introducir a la historia y el diseño de las computadoras e internet	2.1. La revolución de la microelectrónica. 2.2. El desarrollo de las computadoras y los dispositivos móviles 2.3. El Diseño Centrado en los Usuarios (DCU) y la Experiencia de los Usuarios (UX) en las tecnologías digitales	Reporte de lectura y participación en clase		
3. Cultura y medios digitales: La reproducción cultural y los media	Introducir a las discusiones relacionadas con la reproducción cultural y los media en diferentes dimensiones de la vida social	3.1. Vida cotidiana y tecnologías digitales.3.2. Reproducción cultural y tecnologías digitales.3.3. Código, tecnologías digitales y culturas emergentes.	Reporte de lectura y participación en clase.		
4. Cuerpos, política y TIC	Introducir a las discusiones relacionadas con el cuerpo mediado por las tecnologías digitales y su relación con la dimensión política	4.1. Cuerpos y tecnologías digitales4.2. Juventudes y usos tecnológicos4.3. Movimientos sociales y nuevas tecnologías digitales	Reporte de lectura y participación en clase.		
5. Tecnologías emergentes y transformaciones culturales	Abordar las discusiones contemporáneas relacionados con los más recientes avances tecnológicos y sus impactos en la cultura	5.1 Visualización de datos5.2 Los algoritmos y la programación de lo social5.3 La fusión humano-máquina y la emergencia de nuevas identidades5.4 Tecnologías emergentes	Reporte de lectura y participación en clase.		

Estrategias de aprendizaje utilizadas

Se privilegiará la lectura consciente, analítica, deconstructivista y sintetizadora. Así como la escritura por medio del reporte de las lecturas de las sesiones.

Métodos y estrategias de evaluación

Las lecturas de cada sesión se abren con un debate y el profesor, a posteriori, ofrecerá una contextualización temática y la explicación de los conceptos, ideas, datos y argumentos principales.

Se entrega reporte de lectura en cada sesión que incluye la cita de 2 o 3 pasajes fundamentales.

El ensayo final tiene valor del 60 %, los reportes 20 % y la exposición 20%.



DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA Maestría en Estudios Culturales

Bibliografía

Argullol, Rafael, 1996, Tres miradas sobre el arte, España, Ediciones Destino, colección Destinolibro no.277.

Bastide, Roger, 2006, Arte y sociedad, México, Fondo de Cultura Económica.

Benjamín, Walter, 2001, Imaginación y sociedad. Iluminaciones II, España, Editorial Taurus.

Braidotti, Rosi (2013). Lo posthumano. Gedisa Ed.

Bueno, Carmen y María Josefa Santos, 2003, Coords., *Nuevas tecnologías y cultura*. Anthropos-Universidad Iberoamericana, España.

Cassany, Daniel, 2006, Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea, España, Editorial Anagrama, colección Argumentos.

Castells, Manuel, 2006, edit., La sociedad red: Una visión Global, España, Alianza Editorial.

Catan, Naim, Jean Baudrillard, Edgar Morín, Paúl Riesman, Tom Nairn, Gabriel Cohn, 1982, *Análisis de Marshall McLuhan*. Buenos Aires, Ediciones Buenos Aires, serie Crítica Analítica.

Cruces, Francisco, 2012, "Jóvenes y corrientes culturales emergentes" en Néstor García Canclini, Francisco Cruces y Maritza Urteaga Castro Pozo, 2012, *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*, México, Editorial Ariel/ UNED-UAM-Fundación Telefónica, México, 142-168 pp.

García Canclini, Néstor, Francisco Cruces y Maritza Urteaga Castro Pozo, 2012, *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*, México, Editorial Ariel/UNED-UAM-Fundación Telefónica.

Gruzinski, Serge, 2001, *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner"* (1492-2019), México, Fondo de Cultura Económica.

Imbert, Gérard, 2003, El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular, España, Editorial Gedisa.

Ingold Tim, 2000, The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling & Skill. London and New York: Routledge.

Lozano Rendón, José Carlos, 2005, edit., *La comunicación en México: diagnósticos, balances y retos*, Monterrey, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM)/CONEICC.

Mártil de la Plaza, Ignacio (2018). *Microelectrónica: La historia de la mayor revolución silenciosa del siglo XX*. Madrid. Complutense Ediciones.

Nöth, W., 2009, On The Instrumentality And Semiotic Agency of Signs, Tools, and Intelligent Machines", *Cybernetics & Human Knowing*, Vol. 17, No. 3-4.

O'Neil, Cathy (2016). *Weapons of math destruction: how big data increases inequality and threatens democracy.* New York: Crown Publishers.

Piñuel, José Luis y Carlos Lozano, 2006, Ensayo general sobre la comunicación, Barcelona/Buenos Aires/México, Editorial Paidos.

Ruha, Benjamin (2019). Race after technology. Medford, MA: Polity Press.

Schröeder, Gerhart y Helga Breuninger, 2001, Comp., *Teoría de la cultura. Un mapa de la cuestión*, Argentina, Fondo de Cultura Económica.

R.F.C. CFN-860206-338



DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA Maestría en Estudios Culturales

Scolari, Carlos, 2013, Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 342 p.

Smith, Anthony, 1984, *La geopolítica de la información. Como la cultura occidental domina el mundo*, México, Fondo de Cultura Económica.

Steiner, George, 2001, Sobre la dificultad y otros ensayos, México, Fondo de Cultura Económica, traducción de Adriana Margarita Díaz Enciso.

Suchman, L. (2007). *Human-machine reconfigurations. Plans and situated actions*. Nueva York, N. Y.: Cambridge University Press.

Trejo Delarbre, Raúl, 2006, *Viviendo en el Aleph. La sociedad de la Información y sus laberintos.* España, Editorial Gedisa/ILCE. Mitchell, Waldrop (2018). *The Dream Machine*. San Francisco. Stripe Press.

Bibliografía optativa.

Flores, Dorismilda, 2009, "La Vida en Blog: Sentidos del Blogging Autobiográfico", Guadalajara, Jal., Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO. TESIS DE MAESTRIA

Foucault, Michel, 2001, Las palabras y las cosas, México, Siglo XXI.

Geertz, Clifford, 1992, La interpretación de las culturas, Madrid, Gedisa.

Medina, Gabriel, 2010, "Tecnologías y subjetividades juveniles", en Rossana Reguillo, Coord., *Los jóvenes en México*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica/CONACULTA, pp. 154-182.

