



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

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
5211006	PRODUCCION Y COMUNICACION EN LA CULTURA COLABORATIVA		TIPO	OBL.
H.TEOR. 10.0	SERIACION		TRIM.	VIII
H.PRAC. 11.0	5211005			

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

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

Diseñar y desarrollar estrategias colaborativas y comunicativas que involucren tecnologías digitales para impulsar procesos creativos.

Objetivos Específicos:

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

- Distinguir las posibilidades que abren los desarrollos tecnológicos y las nuevas formas de interacción social para la comunicación y la creación.
- Convocar la participación y la experiencia de usuarios en red para la creación y comunicación artística.
- Utilizar lenguajes de programación de alto nivel que le permitan diseñar aplicaciones para Internet con fines comunicativos y creativos.

CONTENIDO SINTETICO:

UNIDAD I. COMUNICACIÓN Y CULTURA COLABORATIVA.

1. Significado y valor de la creación y comunicación en la cultura red.
2. Plataformas colaborativas.
3. Redes sociales verticales y horizontales.
4. Cultura de la interferencia y estéticas disidentes.

UNIDAD II. PRÁCTICAS Y GÉNEROS DEL ARTE COLABORATIVO.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

1. Generación de plataformas colaborativas.
2. Participación en prácticas artísticas colaborativas en redes.
3. Propuesta de acciones artísticas como medio de comunicación.

UNIDAD III. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB.

1. Fundamentos de Programación para el desarrollo de aplicaciones Web que se ejecutan del lado del cliente.
2. Fundamentos de Programación para el desarrollo de aplicaciones Web que se ejecutan del lado del servidor.
3. Aplicaciones Web interactivas.

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 computación social que se llevará a cabo en un laboratorio de diseño aplicado a la Web. En este laboratorio se implementarán también metodologías tales como análisis de informática social.

Los contenidos de las aplicaciones interactivas se desarrollarán 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 orientarán la discusión colectiva de las lecturas del curso y el desarrollo de las prácticas propuestas. Conducirá y asesorará la exposición de los



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

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

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:

Modalidades de Evaluación:

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:



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 5211006

PRODUCCION Y COMUNICACION EN LA CULTURA COLABORATIVA

- 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. Álvarez García, Alonso. (2010). HTML5. Madrid: Anaya Multimedia.
3. Blood, R. Weblogs. (2000). Weblogs: a history and perspective. Disponible en http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html. Consultado el 1 de abril de 2011.
4. Brochard, Johnny. (2002). XML: conceptos e implementación. Barcelona: Software, cop.

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 354

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES	5/ 6
CLAVE 5211006	PRODUCCION Y COMUNICACION EN LA CULTURA COLABORATIVA

5. Broeckmann, Andreas: Net Art, Machines and Parasites. Disponible en <http://www.nettime.org/>. Consultado el 2 de abril de 2011.
6. Cándón, José. (2010). Internet en movimiento. Nuevos movimientos sociales y nuevos medios en la sociedad de la información. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
7. Carey, Patrick. (2005). New Perspectives on HTML, XHTML, and Dynamic HTML. 3 a. ed. Boston: Comprehensive.
8. Casacuberta, David.(2003). Creación Colectiva. En Internet el creador es el público. Barcelona: Gedisa.
9. Castells, Manuel, et al. (2007). La transición a la sociedad red. Barcelona: Ariel.
10. Castro, Elizabeth. (2001). Guía de aprendizaje XML. Madrid: Prentice Hall.
11. Christiakis, A. Nicholas y Fowler, H. James. (2010). Conectados. México: Taurus.
12. Digital communities in Ars Electrónica. Disponible en <http://new.aec.at/prix/en/kategorien/digital-communities/>. Fecha de consulta: 10 de abril de 2011.
13. Fernández-Coca, Antonio. (1999). Producción y diseño gráfico para la World Wide Web. Barcelona: Gedisa.
14. Ferraris, Maurizio. (2008). ¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil. Barcelona: Marbot.
15. Harver M. Dietel y Paul J. Dietel. (2012). Internet & World Wide Web How to program. New Jersey: Pearson-Prentice Hall.
16. Keith, Jeremy. (2010). HTML5 for web designers. Nueva York: A Book Apart.
17. Latour, Bruno. (2008.) Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red. Argentina: Manantial.
18. López, José. (2003). Domine HTML y DHTML. Madrid: Ra-Ma.
19. Lozano- Hemmer, Rafael. Disponible en <http://www.lozano-hemmer.com/projects.php>. Consultado el 10 de abril de 2011.
20. Marinis, Pablo de., Gatti, Gabriel., Irazuzta, Ignacio. (Eds.). (2010). La comunidad como pretexto. En torno al (re) surgimiento de las solidaridades comunitarias. México: UAM Iztapalapa-Arthropos.
21. Muñoz, Pablo y Ornellas, Adriana. (2011). Desarrollo de proyectos audiovisuales colaborativos en línea utilizando herramientas WEB 2.0: El caso de la Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en <http://www.cite2011.com/Comunicaciones/TIC/158.pdf> . Consultado el 28 de marzo 2012.
22. Orós, Juan Carlos. (2006). Diseño de páginas Web con HTML, JavaScript y CSS (navegar en internet). Madrid: Ra-Ma.
23. Pisani, Francis y Piotet, Dominique. (2008). La alquimia de las multitudes. Como la web está cambiando el mundo. Madrid: Paidós.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 357

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN ARTE Y COMUNICACION DIGITALES		6/ 6
CLAVE 5211006	PRODUCCION Y COMUNICACION EN LA CULTURA COLABORATIVA	

24. Rheingold, Howard. (2004). Multitudes inteligentes. La próxima revolución social (smart mobs). Barcelona: Gedisa.
25. Rodríguez de la Fuente, Santiago. et.al. (2003). Programación de aplicaciones Web. Madrid: Thompson Paraninfo.
26. Sempere, Pedro. (2007). McLuhan en la era de Google. México: Editorial Popular.
27. Tapscott, Don & Williams, Anthony. (2007). Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inteligentes. Madrid: Paidós.
28. Villena, Luis Antonio. (1996). Lecciones de estética disidente. Madrid: Pretextos.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 357

EL SECRETARIO DEL COLEGIO