



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

| | | | | | | | |
|--|------------|--|------------|------------------|---|-----------------------------|----------------------------|
| Unidad Académica: Facultad de Diseño | | | | | | | |
| Programa Educativo: Licenciatura en Diseño | | Nombre de la unidad de aprendizaje: Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales) | | | | | |
| Programa elaborado por Dra. Lorena Noyola Piña | | Fecha de elaboración: Agosto 2016 | | | Fecha de revisión y/o actualización: | | |
| Ciclo de Formación: Profesional | | | | | Semestre: 6 to | | |
| Clave: | HT: | HP: | TH: | Créditos: | Tipo de unidad de aprendizaje: | Modalidad del curso: | Modalidad Educativa |
| | 2 | 0 | 2 | 4 | Obligatoria | Teórico | Escolarizada presencial |
| Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño o materias afines en la UAEM u otras universidades | | | | | | | |
| Prerrequisitos: | | UA antecedente recomendada: Historia de la Radio y la televisión | | | UA consecuente recomendada: | | |
| Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta materia se abordará la historia de los medios digitales como Internet y las redes sociales desde su surgimiento hasta la actualidad. | | | | | | | |
| Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante conozca la historia de los medios digitales Internet y redes sociales con el fin de que comprenda sus procesos. | | | | | | | |
| Competencias profesionales | | Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la historia de los medios digitales. • Habilidad para la investigación • Capacidad de análisis • Habilidad para comprender y | | El estudiante tendrá una postura teórico crítica y conocerá la historia y el desarrollo a través del tiempo de los medios digitales Internet y redes sociales. | | | | | |

| | | | |
|--|---|---|--|
| sintetizar lecturas • Capacidad de investigación • Habilidad para la búsqueda documental | | | |
| ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | | | |
| Contenidos | Secuencia temática | | |
| En esta materia se abordará el surgimiento y el devenir histórico de los medios digitales Internet y redes sociales. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Qué son los medios digitales Internet y redes sociales 2. Contextos en los que surgen el Internet y las redes sociales 3. Historia del Internet: desde Arpanet hasta las apps 4. Lenguajes de la red 5. Historia de las redes sociales 6. Historia de la WorldWideWeb 7. La cultura de Internet y las redes sociales | | |
| DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA | | | |
| Nombre de la Unidad de Competencia 1 | Capacidad de comprensión sobre los procesos que dieron paso al Internet y las redes sociales, y la historia de los mismos. | | |
| Propósito de la Unidad de Competencia | Que el estudiante comprenda los procesos de los que surgieron el Internet y las redes sociales y su desarrollo histórico. | | |
| Elementos de competencia | Conocimientos | Habilidades | Actitudes y valores |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Historia reciente de los medios digitales Internet y redes sociales 2. Procesos que dieron paso al surgimientos de las tecnologías más importantes de nuestro tiempo | <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la historia de los medios digitales. • Habilidad para la investigación • Capacidad de análisis • Habilidad para comprender y sintetizar lecturas • Capacidad de investigación • Habilidad para la búsqueda documental | Respeto Solidaridad Ética Proactividad Curiosidad Talento |

| Recursos Didácticos requeridos | | Tiempo Destinado | |
|--|-------|----------------------|---------------------------------------|
| Documentación relacionada a la materia | | 30 horas al semestre | |
| Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X) | | | |
| Aprendizaje basado en problemas | (X) | Nemotecnia | () |
| Estudios de caso | () | Método de proyectos | () |
| Investigación por equipo | (X) | Seminarios | (X) |
| Aprendizaje cooperativo | (X) | Coloquio | () |
| Ensayo | () | Taller | () |
| Mapas conceptuales | (X) | Ponencia científica | () |
| Otros: | | | |
| Técnica de Enseñanza sugerida | | | Marque la técnica empleada (X) |
| Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor | | | (X) |
| Debate o Panel | | | () |
| Lectura comentada | | | (X) |
| Seminario de investigación | | | () |
| Estudio de Casos | | | () |
| Foro | | | () |
| Demostraciones | | | (X) |
| Ejercicios prácticos (series de problemas) | | | () |
| Experimentación (prácticas) | | | (X) |
| Trabajos de investigación documental | | | () |
| Anteproyectos de investigación | | | () |
| Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.) | | | () |
| Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]: | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
| Evaluaciones parciales por unidad será el 50% | | | |
| Evaluación de proyecto final 40% | | | |
| Se considerará la asistencia y la participación en el grupo: 10% | | | |
| Perfil del docente: | | | |
| Maestro o doctor en áreas afines a la licenciatura o a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de la historia de los medios digitales. | | | |

REFERENCIAS

| Básicas | Complementarias |
|---|-----------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Shapiro, Andrew L., <i>El mundo en un clic. Cómo Internet pone el control en sus manos</i>, Arena Abierta. Grijalbo• Castells, Manuel, (2001), <i>La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad</i>, De Bolsillo.• Flores Guevara, Sandra (coord., (2014), <i>Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural</i>, Intersecciones, Conaculta, México.• Assange, Julian, (2012), <i>Cypherpunks. La libertad y el future de Internet</i>, Temas de Hoy, Editorial Planeta. | |