



Ficha técnica de materias optativas

Nombre del curso:
Tecnociencia y Cibercultura
Docente:
Ignacio Moreno Nava
Días y horarios:
Viernes 9:00 a 12:00 horas
Cupo máximo:
20 Alumnos
Criterios de inscripción (si aplica):
Nociones de computación, inglés e investigación. Preferentemente laptop o computadora de uso personal en casa
Conceptos básicos: Tecnociencia, cibercultura, interactividad, hipertextualidad, conectividad, web 2.0, herramientas de software
Justificación:
<p>El mundo actual esta surcado por una presencia cada vez mayor de la tecnología. Esta condición genera nuevos modelos y procesos en los ámbitos científicos y culturales. El conocimiento de estos fenómenos y el uso de diversas herramientas para incidir en ellos es vital para los universitarios, profesionistas e investigadores contemporáneos.</p> <p>El término tecnociencia que designa el complejo entramado de la ciencia y la tecnología contemporáneas tiene una carga conceptual especial. No sólo indica que con el paso de la ciencia académica a la ciencia gubernamental e industrial, sobre todo en el siglo XX, ciencia y tecnología han llegado a ser prácticamente inseparables en la realidad.</p> <p>La cibercultura es el conjunto de formas de ser, conocimiento, técnicas, valores, creencias, tradiciones, etc. que están relacionadas con la extensión del ciberespacio. Se puede apreciar desde tres puntos de vista: 1) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos. 2) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos 3) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo, internet.</p>



Ficha técnica de materias optativas

<p>Objetivo general: Conocer y comprender aspectos de la tecnociencia y la cibercultura mediante casos de estudio y aplicaciones prácticas.</p>
<p>Objetivos específicos: Conocer y utilizar herramientas informáticas para la investigación, social media marketing, generación y divulgación de conocimiento.</p>
<p>Método de trabajo: El presente curso comprenderá el desarrollo y presentación de los contenidos por parte de los alumnos y el profesor. Se realizarán sesiones de trabajo colaborativo, en donde se aborden casos de estudios, uso de herramientas y prácticas relacionadas con contenidos de la materia.</p>
<p>Criterios de evaluación: Para tener derecho a evaluación, el alumno deberá contar con un 80% mínimo de asistencia a las clases, cumpliendo a la vez 80% de los contenidos (áreas, exámenes, prácticas, etc.)</p> <p>Asistencia 20 % Participación 20 % Trabajo final 60 %</p>
<p>Temario:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Conceptos. (3 semanas)<ol style="list-style-type: none">a) Tecnocienciaa. Tecnociencia y sociedadb) Ciberculturaa. Interactividadb. Hipertextualidadc. Conectividad 2. Herramientas informáticas (7 semanas)<ol style="list-style-type: none">a) Software para investigaciónb) Qiqqac) StoryMap JSd) Onodoe) ShortHand



Ficha técnica de materias optativas

- f) Software de apoyo
- g) Data Analysis Software
- h) Herramientas Web 2.0

3. Casos de estudio y aplicación (7 semanas)

- a) Webinars.
- b) Nuevas tendencias en la investigación.
- c) Cloud Computing.
- d) Comercio electrónico y Empresas Creativas.
- e) OCR & Voice dictation
- f) Hipertextos y narrativas interactivas.
- g) Computo distribuido de la NASA.
- h) World Wide Web.
- i) Cartografía electrónica personalizada

Bibliografía:

BARABASI, A.-L. *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means*. Nueva York: The Penguin Group, 2003.

BURDICK, A.; DRUCKER, J.; LUNENFELD, P.; PRESNER, T.; SCHNAPP, J. *Digital Humanities*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

CASTELLS, M. *Communication Power*. Oxford, UK: Oxford University Press, 2011.

CARR, N. (2010). *¿Será que google nos está volviendo estúpidos?*

HAYLES, K. *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

KELLY, K. *Out Of Control. The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*. Nueva York: Addison Wesley, 1994.

LEVY, P. (2007). *Cibercultura*. Informe al Consejo de Europa. Barcelona: Anthropos.

MARTÍN BARBERO, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.



Ficha técnica de materias optativas

SERRANO PUCHE, J. (2012). La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman, en *Revista Análisi*, 46, pp. 1-17

TURKLE, S. (2015). *Suelta el teléfono, vamos a conversar*. Periódico The New York Times, publicado el 2/10/2015

VERDÚ, D. (2016). *El gusto en la era del algoritmo*. Periódico El País, fecha de publicación 11/07/2016