



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.	