

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Bellas Artes y Humanidades
Departamento de Humanidades

Asignatura: Humanidades I
Las humanidades en la cibercultura
Código: BA172
Créditos: 2
Intensidad: 3 horas semanales
Docente: Diana Carolina Suárez

Descripción y contenidos

1. Breve descripción:

En las últimas tres décadas, una gran parte de los pensadores sociales en el mundo han comenzado a comprender que las grandes incertidumbres de la realidad política, económica, social y cultural de la actualidad, obedecen en gran medida a un cierto exceso de información que se nos presenta día a día en todos los aspectos de nuestras vidas. Marc Auge lo nombró como una época de "sobrecarga de sentido". Es decir, un tejido de significaciones que cada vez se hace más denso en la medida que potencializamos muchas más formas de comunicación e intercambio simbólico.

Esta potenciación de la comunicación, antes mencionada, se visibiliza en las prácticas sociales y culturales en las que día a día se articula con más facilidad el uso de diferentes tecnologías de comunicación cada vez más sencillas de usar y más accesibles por la sociedad en todos sus aspectos.

A partir de la pregunta orientadora, ¿Cuáles son algunas de las principales resignificaciones frente a las dimensiones política, cultural y social que emergen de los comportamientos y las prácticas de los jóvenes en las sociedades actuales? El curso se preguntará por las relaciones y articulaciones de la cultura digital y cómo se construye el presente a partir de situaciones de carácter político, económico y estético que son necesarias documentar, analizar y relacionar para comprender de qué manera la sociedad se reconstruye constantemente tanto a escalas micro-sociales, como a escalas de mayor envergadura, así mismo, comprender las reconstrucciones a nivel complejo, relacional o *multiescalar* como bien lo plantea Saskia Sassen en sus estudios de la globalización y las localidades. De esta manera, estos estudios aportarían respuestas significativas a las incertidumbres inicialmente planteadas.

El análisis propuesto para esta asignatura se enfocará principalmente en esas articulaciones culturales de las tecnologías, particularmente de las tecnologías digitales en red, pues son estas las que ahora han jalonado las tecnologías tradicionales de comunicación a una transformación físico-tecnológica y por ende a unas maneras diferentes de ser utilizadas e interpretadas. El curso de Humanidades en la Cibercultura, propone explorar los cambios contemporáneos de ser y estar como sujeto en la

contemporaneidad, desde una reflexión autoconsciente, vincular la cultura y sus prácticas diarias de comunicación, con lo cibernético, lo estético y lo político especialmente en las posibilidades de creación de sentidos actuales.

Es por esto que en esta asignatura se ha seleccionado las humanidades en la cibercultura como la maya compleja de sucesos, discursos y acontecimientos adecuados para analizar y estudiar, y poder así responder a las incertidumbres y configuraciones de la cultura contemporánea, el papel del Estudiante / ciudadano en las decisiones que toma en cada acto comunicativo y al mismo tiempo que se suma al camino investigativo estudios sociales.

2. Objetivo del Programa académico:

Ingeniería Industrial e ingeniería en sistemas: Evidenciar comportamientos acordes con la constitución y la ley, con criterios éticos en el ejercicio de la Ingeniería.

Objetivos de la Asignatura:

Formar profesionales con las competencias genéricas y disciplinares necesarias de tal manera que éstas le permitan desempeñarse con idoneidad en diferentes contextos, bajo principios éticos y morales, con compromiso y responsabilidad económica, social y ambiental, promoviendo el desarrollo sostenible del país y de la comunidad.

3. Competencias del curso

Propiciar un escenario de reflexión sobre diferentes perspectivas contemporáneas de las humanidades, su relación con la construcción del sujeto político actual y sus dimensiones ciberculturales, históricas, estéticas, políticas y sociales.

4. Resultados de aprendizaje

El estudiante podrá apropiar competencias de análisis y pensamiento crítico que le permitirán comprender e interpretar el fenómeno de ser, estar y actuar en la contemporaneidad y tener así el criterio necesario para promover la acción propositiva de la realidad social.

5. Contenido:

NÚCLEO PROBLEMÁTICO 1: HUMANIDADES, CONTEXTO CONTEMPORÁNEO DESDE UNA PERSPECTIVA OCCIDENTAL

Comprender el fenómeno de las humanidades en la Cibercultura desde una perspectiva histórica, filosófica, social y científica. Que permita ubicarnos espacial y

temporalmente en el contexto contemporáneo de la relación Humanidades / Cibercultura

Temas:

- Cultura y Cibercultura
- La modernidad y la posmodernidad
- Que es lo contemporáneo
- Sujeto histórico y transformados de cultura

NÚCLEO PROBLEMÁTICO 2: TECNOLOGÍA, POLÍTICA Y SOCIEDAD.

Reconocer la ciudad como marco expresivo y como escenario de debate público alrededor de los distintos acontecimientos, hechos y contextos ligados a la tecnología, la política y la sociedad. Distinguir los movimientos sociales y la emergencia de las subjetividades contemporáneas.

Temas:

- Relación tecnología sociedad
- Relación Tecnología y política
- El cambio social y el ser humano contemporáneo
- La articulación democrática y las subjetividades contemporáneas.
- Movimientos sociales e inteligencia colectiva

NÚCLEO PROBLEMÁTICO 3: LENGUAJES, ESTÉTICAS Y MEDIACIONES EN CONTEXTOS CONTEMPORÁNEOS.

Comprender los lenguajes construidos en los contextos on-line a través de reflexiones y experiencias mediáticas. Que nos permita reflexionar sobre cuáles son las prácticas y las técnicas de creación y relación mediadas en la cibercultura.

Temas:

- El poder de los medios de comunicación
- Lenguajes mediáticos contemporáneos
- Otras formas de relaciones mediáticas
- El cambio social fuera de la pantalla
- Performatividades sociales

6. Requisitos O PREREQUISITOS

No tiene prerrequisitos. Se requiere un nivel inferencial de comprensión lectora y de habilidad argumentativa.

7. Recursos

Lecturas:

- CASTELLS, Manuel. El poder en las redes sociales. Revista Nexos. 2002
- CASTELLS, Manuel. Informacionalismo, redes y sociedad red: Una propuesta teórica. La Sociedad Red: Una visión global. Alianza Editorial 1996
- DE SOUZA Santos Boaventura. La caída del Angelus Novus: Ensayos para una teoría social y una nueva práctica política. Ed. Universidad Nacional, ILSA, Bogotá 2003
- GIBSON. William. El Neuromante. Editorial Norma. 1984.
- JONES. Steven. Información, Internet y Comunidad: apuntes para una comprensión de la comunidad en la Era de la Información. Cap. 1. Cibersociedad 2.0. Editorial UOC 2003.
- KRAMERECE, Chervis. Ficciones feministas de tecnología futura. Capítulo IV. Cibersociedad 2.0. Jones, Steven. Editorial UOC. 2003.
- LEVY. Pierre. ¿Qué es lo virtual? Editorial Paidós. 1999 página 67 -104
- MORAN, Edgar, Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Unesco 2000.
- O BRIEN, Jodi. La escritura del cuerpo. Capítulo IV. Comunidades en el ciberespacio. Smith, Marc & Kollock, Peter. Editorial UOC. 2003.
- RUEDA, O. Rocío. "Nuevas tecnologías de la información. Del fuego prometeico a la tecnodemocracia". En: Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación. 2002 Vol. XIV, No. 33, (mayo-agosto), pp. 51-64.
- RUEDA, Ortiz Rocío y Quintana R. Antonio. Ellos vienen con el chip incorporado. Hacia una cultura informática escolar. Universidad Central, IDEP, Universidad Francisco José de Caldas.2004
- SASSEN, Saskia. Los actores locales en la política global. Una sociología de la globalización. Cap. 6. Katz Editores 2010.
- SASSEN, Saskia. Nuevas formaciones sociales. Una sociología de la globalización. Cap. 7. Katz Editores 2010.
- WOOLGAR: S. 'Cinco reglas de la virtualidad'. ¿Sociedad virtual? Tecnología, 'cibérbole', realidad. Capitulo uno Barcelona: Editorial UOC, 2005.

Página del Curso: <https://dianasuarez0.wixsite.com/humanidadesuno>

Películas y videos:

- Black Mirror, primera temporada, capítulo uno: The National Anthem. 2011
- Black Mirror, Largometraje Interactivo, Bandersnatch. 2018
- Revelando estereotipos que no nos representan | Yolanda Domínguez | TEDxMadrid
- ¿Vivimos en un mundo virtual? | [#ZineVlog](#) Ep.1 | [#NebulosaFanzine](#) |
- [#MenosHashtagsMásAcción](#): de lo individual a lo colectivo. | Ximena Sariñana | TEDxCancún
- Documental: Aron Swuartz el Hijo de internet.
- Documental: Maker la ciencia de los aficionados
- PodCasts: Relatos anfibios
- Cápsulas de Video: Macrocasos de la guerra en Colombia. El Tiempo 2017.
- Película: Monos. 2019. Colombia

8. Herramientas técnicas de soporte para la enseñanza:

- Creación de una clase en la red social educativa Classroom donde se genera una permanente comunicación con el grupo, se comparten las lecturas, asignan tareas y se comparte información que amplíe el contenido.
- Creación de página web del curso que permita centrar todos los contenidos del curso.
- Seguimiento de los colectivos inteligentes como movimientos sociales que permitan evidenciar su pensamiento crítico y su papel como sujetos en la comunidad en la se desenvuelven.

9. Trabajos en laboratorio y proyectos

Estas clases estarán apoyadas con muestras audiovisuales y electrónicas de estudios de caso concretos para ejemplificar los diferentes métodos de investigación aplicados en contextos ciberculturales.

Métodos de aprendizaje

- Aprendizaje basado en problemas, como estrategia central del curso, que permite a los estudiantes, reflexionar y proponer posibles soluciones desde el pensamiento crítico y pensamiento creativo.
- Clases magistrales y conversatorios: Métodos que estarán sustentados en lecturas previas para involucrar conceptual y discursivamente a los estudiantes.
- Actividades de campo: Espacio práctico tanto colectivo como individual para consolidar la fundamentación y la reflexión a partir de la experiencia de análisis.

- Todo el proceso está encaminado a desarrollar habilidades de análisis y pensamiento crítico y trabajo colaborativo.

10. Métodos de evaluación

Primer Parcial 30%

- Actividades realizadas en clase (15%)
- Parcial teórico 15%

Segundo Parcial 30%

- Actividades realizadas en clase (15%):
- Conversatorio sobre podcast Relatos anfibios. (15%)

Final 40%

- Colectivos inteligentes, creación del perfil y 3 actividades realizadas en la Universidad para generar un cambio social. Propuesta final (40%).