



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Historia de los medios digitales (Internet y redes sociales)				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-Técnico			
				Área de conocimiento: Historia			
				Área terminal: Medios Audiovisuales			
				Semestre: 6			
Elaborada por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: Septiembre 2016			
Actualizada por: Dra. Gabriela de la Hoz Abdo				Fecha de revisión y actualización: Noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT61-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La presente Unidad de Aprendizaje abordará la historia de los medios digitales como Internet y las redes sociales desde su surgimiento hasta la actualidad
Propósito: Que el estudiante conozca la historia de los medios digitales Internet y redes sociales con el fin de que comprenda sus procesos
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias genéricas:
<p>Competencias básicas</p> <p>CB1.Lectura, análisis y síntesis</p> <p>CB2.Comunicación oral y escrita</p> <p>CB3.Aprendizaje estratégico</p> <p>CB4.Razonamiento lógico – matemático</p> <p>CB5.Razonamiento científico</p> <p>Competencias genéricas</p> <p>CG2.Pensamiento crítico</p>

CG4.Trabajo colaborativo
CG10.Búsqueda, valoración y gestión de información
CG11.Comunicación y colaboración en línea
CG17.Interculturalidad

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo
CL2.Socioemocionales para el trabajo
CL3.Competencias para el trabajo disciplinar
CL4.Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. <i>Conceptos básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Qué son los medios digitales, Internet y redes sociales</i> ● <i>Contexto en el que surgen el Internet y las redes sociales</i>
2. <i>Historia del internet</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Recorrido histórico desde Arpanet hasta las apps</i>



3. <i>Lenguajes de la red</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La pertinencia e importancia de la publicidad dentro de la evolución de los medios de comunicación</i>
4. <i>Redes sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Breve recorrido histórico de las redes sociales y su relevancia en el contexto actual</i>
5. <i>WorldWideWeb</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Breve recorrido histórico de la WorldWideWeb y su relevancia en el contexto actual</i>
6. <i>La cultura del Internet y las redes sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Análisis de la cultura virtual en las redes sociales como organización digital</i>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(x)	Seminarios	(x)
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	(x)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(x)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(x)
Trípticos	()	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(x)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(x)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(x)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Evaluaciones parciales por unidad	50%
Evaluación final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

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

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flores Guevara, Sandra (coord., (2014), Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural, Intersecciones, Conaculta, México - Morales, U. R. (2018). <i>El ciudadano digital: Fake news y posverdad en la era de internet</i>. Océano. -Prada, J. M. (2018). <i>El ver y las imágenes en el tiempo de Internet</i> (Vol. 13). Ediciones AKAL. -Roig, H. (2017). La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. <i>Virtualidad, Educación y Ciencia</i>, 8(14), 200-202. - Van Dijck, J. (2019). <i>La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales</i>. Siglo XXI editores. <p>Complementarias:</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

- Arroyo, N. (2007). ¿Web 2.0? ¿web social? ¿Qué es eso? *Revista Educación y biblioteca*, 161, 69-74.
- Ainz, G. A. y Rodríguez, P. R. (2019). *Redes sociales y dinámicas de grupos*. TEXD
- Martínez, J. M. R. (2018). Una aproximación retórica a los memes de internet. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (27), 995-1021.
- García-Ruiz, R., Morueta, R. T., & Gómez, Á. H. (2018). Redes sociales y estudiantes: motivos de uso y gratificaciones. Evidencias para el aprendizaje. *Aula abierta*, 47(3), 291-298.
- Palao Pedrós, L. (2020). El futuro crecimiento de las redes sociales: Instagram, Facebook y TikTok.

Web:

- Bahillo, L. (2018). Historia de Internet: cómo nació y cuál fue su evolución. *Recuperado de <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-internet>*.
- Borges, C. (2019, 16 de agosto). Cultura digital: ¿cuáles son sus características e influencias en la sociedad? Rockcontent. <https://bit.ly/2O6g0Qs>
- Castells, M. (2002, 10 de abril). La dimensión cultural de Internet. *Debates culturales de la UOC*. <https://bit.ly/2BDY7Gi>
- Digital. (2019, 15 de julio) Todos los datos y tendencias que necesitas para entender los comportamientos en Internet, redes sociales, móvil y comercio electrónico en 2019. *We are social y Hootsult*. <https://bit.ly/2Z8sOw5>
- Mendoza, N. (2018). Las Redes Sociales en el marco del ciberespacio. Consumidores, comercio electrónico y propiedad intelectual a la luz del caso cubano. *Culturas, revista de gestión cultural*, 5(1), 53-71 DOI: <https://doi.org/10.4995/cs.2018.9967>
- Miño, R., Rivera, P. y Alonso, C. (2019). Comunidades virtuales: dinámicas emergentes de participación social y aprendizaje entre los jóvenes. *Education in the knowledge Society*, 20. DOI: http://dx.doi.org/10.14201/eks2019_20_a21

Otras:

- Hernández, V. (2019). *Los efectos de los medios de comunicación de masas*. Editorial UOC.