

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

Código SNIES: 106628

Calificado Resolución No. 29792 del 29 diciembre de 2017 - Ministerio de Educación Nacional

Misión

El Proyecto curricular de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en concordancia con la misión de la Universidad, orientada a "democratizar el acceso al conocimiento", se inscribe en la apertura de los estudios, la investigación, la formación académica y profesional de la comunicación y el periodismo en el ámbito de la ciudad-región. Con ello se busca, dado el actual contexto sociopolítico de la Nación y la urgencia de contribuir a un mejor vivir, el fortalecimiento de los procesos de democratización, cohesión, inclusión y reconstrucción del tejido social.

Visión

El proyecto curricular de Comunicación Social y Periodismo se inscribe en el marco de la excelencia, exaltando la calidad, basada en un programa de alto contenido social y humanístico, con metas de equidad y competitividad, que posibiliten un alto rendimiento de los egresados, fundamentalmente en competencias humanas y ciudadanas. En esta perspectiva, todo el currículo, los saberes, las aptitudes y actitudes están orientadas a la formación profesional e investigativa para el desarrollo social y cultural, generando un sentido de pertenencia y apropiación de la ciudad, la región y de una Colombia verdaderamente democrática con oportunidades para todos.

Perfil de Egreso.

El profesional del Programa será competente para

- Investigar, procesar y divulgar comunicación e información de interés local, nacional, regional e internacional.
- Producir contenidos de alta calidad comunicativa y/o periodística, con nuevas estéticas y narrativas socioculturales de la Nación, la Ciudad-región y el mundo.
- Generar contenidos socioculturales y políticos que contribuyan a la construcción de una opinión pública de carácter democrática y social.
- Desarrollar programas comunicativos e informativos de divulgación de la ciencia, la cultura y el arte.
- Participar en la configuración de políticas públicas para formar nuevos actores sociales en la construcción de ciudadanías y el desarrollo social y cultural comunitario.
- Formular, gestionar y coordinar proyectos socioculturales de alto alcance e impacto en las dinámicas de desarrollo local y/o nacional.
- Dirigir y gestionar procesos comunicacionales de carácter estratégico, en organizaciones sociales y entidades públicas y privadas.
- Investigar desde las ciencias sociales y humanas en el campo de la comunicación y el periodismo y participar en redes de investigación interdisciplinarias.

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

1. IDENTIFICACIÓN DEL SYLLABUS

FECHA: 29 de septiembre de 2022	PERIODO: 2022-3
SABER: Cibercultura	
CÓDIGO: 23944	SEMESTRE: VII
LÍNEA DE FORMACIÓN: Lenguajes, artes y literatura	GRUPOS: 52-1
CICLO CURRICULAR: Ciclo de profundización	
NÚMERO DE CRÉDITOS: 2	HTD: 2 HTC: 2 HTA: 5

2. DESCRIPCIÓN GENERAL

Un espacio académico sobre el tema de la cibercultura es de suma importancia en la formación de los comunicadores y periodistas en un doble sentido: por un lado, como objeto de estudio, puesto que ayuda a comprender las características de la cultura del presente histórico en la que estamos insertos, pero también como medio y espacio de comunicación social por donde circula hoy la información, el debate y buena parte del trabajo de los comunicadores sociales y periodistas.

Por lo anterior este espacio académico se propone, desde una perspectiva crítica, aportar elementos que contribuyan en la configuración de una comprensión compleja de la cultura que pasa por los medios de comunicación. Para esto se parte del reconocimiento de que la sociedad vive hoy un fenómeno muy particular, al ser atravesada y penetrada en todos los ámbitos de la vida por una verdadera revolución tecnológica que se caracteriza, no tanto por la centralidad del conocimiento y la información sino, más bien, por sus aplicaciones a aparatos de procesamiento de información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. Es por la presencia hegemónica de la información y por sus novedosas formas de apropiación y usos en todos los espacios de la vida social que Castells llama a la de hoy sociedad informacional – concepto que difiere al de sociedad de la información- puesto que, aunque en todas las épocas la información ha jugado un papel importante, en la de hoy está cambiando sensiblemente los modos de nacer, vivir, aprender, trabajar, producir, consumir, soñar, luchar y morir, lo que la ha convertido en la mercancía de punta reestructurando los procesos de producción, circulación y consumo del mercado del mundo contemporáneo, expresado en los llamados bienes simbólicos.

3. JUSTIFICACIÓN

Bajo esta mirada podemos destacar que el sentido y valor de las tecnologías radica en los usos que de ellas hace una sociedad desde los contextos culturales y su articulación con lo político, y nunca depende de las tecnologías por sí mismas. “Si las tecnologías solo fueran instrumentos, se verían como algo externo y por lo tanto desvinculado de los fenómenos culturales. Las tecnologías y los nuevos medios han introducido cambios en las prácticas comunicativas en cuanto que han reducido el espacio y el tiempo de transmisión de información y aumentado la capacidad de interactividad. Tecnológicamente, estas

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

transformaciones están siendo dinamizadas, sobre todo, por internet. Sin embargo, como es de esperar, el solo rendimiento tecnológico no basta para realizar un proyecto de comunicación y de sociedad” (Wolton). Esto último nos llevaría a afirmar que las transformaciones que se están operando en la humanidad, son tan profundas como que los cambios de hoy no son exteriores, en el paisaje, sino mucho más hondos, tanto que estaríamos pasando de una humanidad a otra que todavía permanece oscura y, que es más, rehusaríamos a interrogarla, tal vez deslumbrados por las expresiones muy concretas que se nos presentan ante nuestros ojos. Si el desarrollo de las tecnologías afecta no solo nuestro cuerpo sino también, y como consecuencia del uso cotidiano de las “prótesis cognitivas”, nuestras “capacidades intelectuales”, estaríamos en presencia de una continuidad de ese largo proceso de hominización que aún no parece detenerse (Levy, 1999).

En fin, desde el horizonte arriba trazado, se trata de poner al alcance de los estudiantes unos elementos teóricos que les ayuden a comprender, de modo crítico, las complejidades comunicativas, políticas y culturales concretas que han desencadenado las ciberculturas.

4. OBJETIVOS DE FORMACIÓN.

Objetivo general:

Comprender las implicaciones de la cibercultura en el mundo contemporáneo desde una mirada crítica, entendiendo las manifestaciones que se dan a partir de la misma y el impacto que tiene en la vida de las sociedades actuales.

Objetivos específicos:

- Identificar las dinámicas de la posmodernidad y la evolución cultural en el mundo digital y cómo se relaciona en la cotidianidad de las sociedades contemporáneas.
- Analizar las manifestaciones artísticas, literarias y sociales de la cultura digital desde puntos que lleven a la reflexión

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del análisis crítico del contexto cultural en el mundo digital se verán reflejados en un artículo que se presentará como trabajo final en donde se revisarán las implicaciones de las manifestaciones de la cibercultura en la sociedad contemporánea.

6. NÚCLEOS PROBLÉMICOS.

Lenguajes, arte y cultura. Ciclo de profundización.

7. EJES TEMÁTICOS

- Definiciones de cultura

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

- Evolución cultural
- Qué es cibercultura
- La revolución de las nuevas tecnologías de la información.
- Lo virtual y lo digital y las transformaciones de las prácticas comunicativas.
- Manifestaciones de la cibercultura
- Implicaciones sociales y políticas de lo digital.

8. PLANEACIÓN GENERAL POR CRÉDITOS ACADÉMICOS

Aprovechar este cuadro para precisar cómo se dará la organización de trabajos sincrónicos y asincrónicos, semanalmente.

Semana	Temáticas	HTD	HTC	HTA	Evaluación
1-2	¿Qué es cultura?	Exposición del docente Discusión en clase	Realización del taller en grupos	- <i>Cuestiones fundamentales de antropología cultural</i> - <i>Una teoría científica de la cultura</i> - <i>Antropología estructural</i> - <i>La interpretación de las culturas</i>	Taller Reseñas Participación
3-4	Evolución cultural, posmodernidad y transhumanismo	Exposición del docente Discusión en clase	Realización del taller en grupos	- <i>La evolución de la cultura</i> - <i>La condición posmoderna</i> - <i>Transhumanismo</i>	Taller Reseñas Participación
5-6	Cibercultura: el mundo virtual	Exposición del docente Discusión en clase	Realización del taller en grupos	- <i>Qué es lo virtual</i>	Taller Reseñas Participación

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

Semana	Temáticas	HTD	HTC	HTA	Evaluación
7-10	Cibercultura: aspectos de la cultura cibernética	Exposición del docente Discusión a partir de preguntas orientadoras realizadas por estudiantes	Realización del taller en grupos Exposición de textos	- <i>Cibercultura</i> - <i>La piel de la cultura</i> - <i>Cyberpunk, más allá de la matrix</i>	Taller Reseñas Participación Exposición
11-16	Manifestaciones ciber culturales: amor, salud mental, foros, videoblogs, literatura, realidad virtual, videojuegos, arte, música, redes sociales, medios de noticias y fakenews.	Exposición del docente Discusión a partir de exposiciones realizadas por estudiantes.	Exposición de manifestaciones de la cibercultura.	- <i>Ciudadanías digitales</i> - <i>Neuromante</i> - <i>Ghost in the Shell (película)</i> - <i>Patologías de la realidad virtual</i> - <i>Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales</i> - <i>Arte y cultura digital, planteamientos para una nueva era</i> - <i>Cómo ver el mundo</i>	Taller Reseñas Participación Exposición Creación de blogs, videojuegos y otras manifestaciones ciber culturales.

9. COMPETENCIAS

Los estudiantes, de acuerdo con las necesidades de un mundo globalizado y de un mercado laboral y social cada vez más exigente, deberán estar en la capacidad de asumir y responder por las siguientes competencias:

En lo académico:

Se propone desarrollar las competencias crítico-analíticas y argumentativas.

En lo profesional:

Se presentan las bases para comprender la cultura del mundo virtual y la necesidad que se tiene para revisar el contexto de manera crítica.

En lo investigativo:

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

Da una perspectiva amplia desde aspectos teóricos frente a conceptos como cultura, virtualidad, posmodernidad, entre otros, que pueden sentar un precedente en los marcos teóricos e investigativos que tengan los estudiantes interesados en la comunicación desde las nuevas tecnologías.

10. METODOLOGIA.

Este espacio académico se desarrolla mediante las modalidades de Trabajo Directo, Trabajo Colaborativo y Trabajo Autónomo. El trabajo directo (HTD) está representado en las exposiciones del profesor y de invitados, así como las intervenciones de los estudiantes alrededor de los problemas que se dan en torno a los conceptos de cultura, cibercultura, mundo virtual, ciudadanía digital, entre otros. Mediante talleres en clase y exposiciones en pequeños grupos (HTC), se realiza un proceso de reflexión con respecto a las manifestaciones culturales que se dan en el espacio digital y su articulación con los problemas del mundo contemporáneo. Por su parte, el estudiante lleva a cabo de manera autónoma (HTA) el análisis de las lecturas planteadas en la bibliografía. Las sesiones sincrónicas se desarrollarán en la universidad de manera presencial y se utilizará como herramienta de apoyo la plataforma de Classroom.

11. EVALUACIÓN.

Se desarrollará en tres momentos: **heteroevaluación, (50%)** es la valoración que realiza el docente de los procesos de aprendizaje alcanzados por los estudiantes, sobre la temática desarrollada. **Autoevaluación, (10%)** se refiere a la valoración consciente y responsable que hacen los estudiantes de sus fortalezas y debilidades. **Coevaluación (40%),** es la valoración que hacen los otros sujetos pertenecientes al mismo grupo, sobre los procesos alcanzados a nivel individual y grupal. Además, cada momento descrito en la planeación general tiene su propuesta evaluativa. La evaluación tiene las siguientes actividades.

De manera que se distribuyen de la siguiente forma:

Heteroevaluación: Se entregarán talleres para la realización en clase (20%), reseñas por algunas lecturas de la clase (15%) y un ensayo final (15%).

Coevaluación: Exposiciones de lecturas (15%), propuestas de manifestaciones culturales en el espacio digital (10%) y participación (15%).

Autoevaluación: 10%

12. BIBLIOGRAFÍA GENERAL.

- Badillo Mendoza, M. Lagos, C. Medranda, N. Cortés, M. 2019. Ciudadanía digitales, perspectivas desde los medios, el periodismo y la educomunicación. Politécnico Gran Colombiano.

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

Programa de Comunicación Social y Periodismo

- Baudrillard, Jean. 1978. Cultura y simulacro. Kairós.
- Barros Laraira, Roque de. 1986. Cultura, um conceito antropológico. Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro.
- Benedict, Ruth. 1971. El hombre y la cultura. Centro editor de América Latina.
- Boas, Franz. 1964. Cuestiones fundamentales de antropología cultural. Ediciones Solar.
- Bostrom, Nick. 2006. Technological revolutions: ethics and policy in the dark. In Nanoscale: Issues and Perspectives for the Nano Century, eds. Nigel M. de S. Cameron and M. Ellen Mitchell (John Wiley, 2007): pp. 129 - 152.
- Cavalli Sforza, Luigi. 2008. La evolución de la cultura. Anagrama.
- Dieguez Alfonso. 2017. Transhumanismo. Herder.
- Durkheim, Emile. 2007. Las reglas del método sociológico. Losada.
- García Canclini, N. Cruces, F. Castro Pozo, M. 2012. Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Ariel.
- Geertz, Clifford. 2001. La interpretación de las culturas. Gedisa.
- Gibson, William. 1997. Neuromante. Minotauro.
- León Duarte, G. Castillo, E. 2016. Cibercultura y tecnología digital. Universidad de Sonora, Qartuppi, S.
- Lévi-Strauss, Claude. 2008. Antropología estructural. Siglo veintiuno editores.
- Lévy, Pierre. 1995. ¿Qué es lo virtual? Paidós.
- Malinowski, Bronislaw. 1984. Una teoría científica de la cultura. Sarpe.
- Lévy, Pierre. 2007. Cibercultura, Informe al Consejo de Europa. Anthropos editorial.
- Mirzoeff, Nicholas. 2013. Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual. Paidós.
- Piscitelli, Alejandro. 2001. Ciberculturas 2.0. Paidós.
- Pons, A. Serna, J. 2013. La historia cultural. Akal.

13. SOCIALIZACIÓN DEL SYLLABUS

FECHA: _____

NOMBRE DE ESTUDIANTE VEEDOR: _____

ACUERDOS ADICIONALES:
