

**PRÁCTICAS CORRESPONDIENTES A LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA DE LA ASIGNATURA
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

**División Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia
Profesor: Rolando Chía Pérez
E-mail: rolandochia@politicas.unam.mx**

LA INCORPORACIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES, SONOROS, GRÁFICOS, FOTOGRÁFICOS O TEXTUALES PUBLICADOS PREVIAMENTE EN LA RED, DARÁ MOTIVO A LA REPROBACIÓN INMEDIATA EN LA ASIGNATURA. TODAS LAS PRÁCTICAS A REALIZAR SON AUTÉNTICAS Y GENERADAS POR EL INTERESADO QUIEN ASUME LA RESPONSABILIDAD DE LOS CONTENIDOS, EXPRESIÓN Y OPINIÓN.

UNIDAD TEMÁTICA	TEMA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	
Unidad 1 Sociedad de la información: orígenes y características.	1. De la sociedad de la información a las sociedades del conocimiento 2. Sociedades en redes, conocimientos y nuevas tecnologías	Entrega en formato de video de hasta un minuto y medio abordando: concepto de Sociedad de la Información y el conocimiento; características ¿qué relación guarda la información y el conocimiento? ¿Cuáles son las aportaciones de las TICS en los temas de Derechos	UNESCO, “De la sociedad de la información a las sociedades del conocimiento” en <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i> : [en línea], http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf pp. 29- 39. UNESCO, “Sociedades en redes, conocimientos y nuevas tecnologías” en <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i> : http://unesdoc.unesco.org/ [en línea], págs. 49-56.	

		<p>humanos, libertad de expresión? ¿Es posible pensar en tecnología y un desarrollo sostenido y amplio para los diferentes sectores de la sociedad? ¿Sociedad en redes?; ¿es factible la relación de conocimientos y nuevas tecnologías:¿ son las tecnologías una base indispensable para la edificación de otras sociedades?</p>	
<p>Unidad 2. El juego, la exploración y la apropiación: diferentes etapas de acercamiento a las nuevas tecnologías y su incorporación a la vida cotidiana</p>	<p>1.- Video jugadores y videojuegos o cómo usar la tecnología sin que nos afecte</p>	<p>Entrega de Podcast individual de hasta dos minutos abordando: el juego como catalizador social; cualidades de las actuales expresiones de entretenimiento en relación con las sociedades del</p>	<p>Guillermina Baena Paz, “Video jugadores y videojuegos o cómo usar la tecnología sin que nos afecte”, <i>Revista Acta Sociológica</i>, núm. 43, México, UNAM/ FCPyS, enero- abril, 2005, pp. 183- 215.</p> <p>Drew Davidson et al, “Chapter I”, <i>Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences</i>, Feedbooks, 2010, EU, pp. 12- 26.</p>

		siglo próximo pasado; ¿qué son los parques temáticos y su relación con las franquicias?; ¿las TICS fomentan la creatividad en el juego?	
Unidad 3 Una lectura del escenario tecnológico en la sociedad de la información	<p>1.- El software open source: un modelo de organización social para el desarrollo.</p> <p>2.- La producción de software, paradigma de la revolución tecnológica.</p>	Entrega como Podcast, individual de hasta dos minutos sobre características, posibilidades y avances en la producción de software libre; gratuidad y acceso democrático a la red.	<p>Berra Mariella, traducción José Ma. Calderón Rodríguez, “El software open source: un modelo de organización social para el desarrollo”, <i>Revista Acta Sociológica</i>, núm. 43, México, UNAM/FCPyS, enero- abril, 2005, pp. 31-58.</p> <p>UNESCO, “Riesgos y seguridad humana en las sociedades del conocimiento” en <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i>: http://unesdoc.unesco.org/ [en línea] págs. 147- 157.</p>
Unidad 4. El nuevo escenario del trabajo.	<p>1. Transformación en el escenario del trabajo.</p> <p>2.- Evaluación crítica de las TICS.</p> <p>3. Evaluación crítica: las positivas.</p>	Entrega como Podcast abordando: la manera como se ha transformado el mundo laboral con la inserción de las Tics; ¿Qué significa el final del trabajo?;	<p>Vázquez, Angie, Las transformaciones del escenario del trabajo ante la integración de la computadora, [en línea], Universidad Interamericana de Puerto Rico, 2007</p> <p>http://kalathos.metro.inter.edu/kalathos_mag/publications/archivo4_vol1_no2.pdf</p>

	4. Conclusión.	<p>significado de mitificación de la innovación tecnológica y el mejoramiento social; qué significan tecno paraísos, fetichismo tecnológico; ¿el taller sin hombre? ¿downsizing? ¿Qué relación existe entre la práctica del outsourcing y los cambios en la reglamentación laboral en el país? ¿Qué implica la capacitación continua y la vida familiar? ¿Cuál es tu posición respecto de la inserción de las TIC's y el trabajo en casa? ¿Las TIC's favorecen el mejoramiento cualitativo de la vida? Ventajas y críticas en incorporación de las TIC's en la vida cotidiana.</p>	
--	----------------	--	--

<p>Unidad 5. El escenario de la educación.</p>	<p>1.- Las nuevas tecnologías como interfaces en la relación comunicación/ educación. 2.- La comunicación y el uso de la tecnología en educación</p>	<p>Entrega de Videograbación individual de la experiencia personal como alumno SUAED comentando su experiencia incorporando las TICs en su desempeño académico. Desarrollar el tema de EPA y sus posibilidades. Reflexión y crítica respecto de entronizar la informática en la educación.</p>	<p>Delia María Crovi Druetta, “Las nuevas tecnologías como interfaces en la relación comunicación/ educación”, <i>Revista Acta Sociológica</i>, núm. 43, México, UNAM/FCPyS, enero- abril, 2005, pp. 107- 122.</p> <p><i>Las redes sociales y su aplicación en la Educación</i>, Rebeca Valenzuela Arguelles en http://www.revista.unam.mx/vol.14/num4/art36/art36.pdf</p> <p>UNESCO, “Las sociedades del aprendizaje y ¿Hacia la educación para todos a lo largo de toda la vida?”, en <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i>: http://unesdoc.unesco.org/ [en línea] págs. 61-68.</p>
<p>Unidad 6. La vida cotidiana y las relaciones interpersonales a partir de la sociedad de la información.</p>	<p>1.- Comunidades virtuales en Internet</p>	<p>Entrega en formato de Podcast individual de hasta dos minutos, acerca de la repercusión de las nuevas formas de socialización.</p>	<p>Zorrilla, María Luisa, “Comunidades virtuales en Internet”, <i>Revista Acta Sociológica</i>, núm. 43, México, UNAM/FCPyS, enero- abril, 2005, 70-91.</p> <p>Proceso edición especial no 52: Las redes sociales: vértigo y pasión. http://www.proceso.com.mx/452084/proceso-tv-redes-sociales-la-revolucion-las-audiencias</p>
<p>Unidad 7.</p>			

<p>Las relaciones interculturales y multiculturales: viejo anhelo con nuevas posibilidades y exigencias.</p>	<p>1.- Industrias culturales: Internet, financiación, gratuidad y precios.</p>	<p>Videograbación individual comentando sobre el acceso democrático a la red.</p>	<p>Miguel Bustos, Juan Carlos, “Industrias culturales: Internet, financiación, gratuidad y precios”, <i>Sociedad de la información y el conocimiento: entre lo falaz y lo posible</i>, La Crujía Ediciones, Buenos Aires, Argentina, 2004, pp. 253- 298.</p> <p>UNESCO, “Conocimientos locales y autóctonos, diversidad lingüística y sociedades del conocimiento” en <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i>, http://unesdoc.unesco.org/ [en línea] págs. 163- 173.</p>
<p>Unidad 8. La sociedad de la información y la construcción de un nuevo paradigma cultural</p>	<p>1.- Usos y usuarios en la red digital.</p>	<p>Ensayo escrito de extensión mínima de tres cuartillas sobre el significado de un nuevo paradigma cultural en la sociedad de la información.</p>	<p>Toussaint Alcaraz, Florence, “Los medios mexicanos en la red digital”, <i>Sociedad de la información y el conocimiento: entre lo falaz y lo posible</i>. La Crujía Ediciones, Buenos Aires, Argentina, 2004, pp. 347- 365.</p> <p>UNESCO, “Del acceso a la participación: hacia sociedades del conocimiento para todos”, <i>Hacia las sociedades del conocimiento</i>: http://unesdoc.unesco.org/ [en línea] págs. 175- 197.</p>