

Facultad de Filosofía y Letras
Colegio de Letras Modernas

Optativa Libre I: Cultura digital: herramientas y habilidades básicas para la producción de contenidos en internet.

Semestre: 2025-1

Nombre del profesor: Dr. Carlos Lingan

Medio de contacto: carloslingan@filos.unam.mx

Objetivo(s) del curso: Este curso busca proporcionar a lxs asistentes un repertorio básico de nociones teóricas y prácticas que les permitan adentrarse en los ámbitos de la producción de contenidos digitales en internet. Para ello, propondrá un recorrido temático sustentado en tres ejes rectores: a) el acercamiento a algunas herramientas básicas para la generación de contenidos en internet (WordPress); b) el aprendizaje de habilidades básicas de programación encaminadas a la producción artística digital (Processing.js, Pure Data y/o SonicPi); c) la utilización de recursos de inteligencia artificial para la realización de investigación en humanidades y la producción de contenidos (ChatGPT). De esta manera, el curso permitirá que lxs asistentes puedan comprender de manera asequible, gradual y claramente desarrollada las preocupaciones, los objetivos, la naturaleza y los desafíos enfrentados por el quehacer humanístico en el ámbito digital y los beneficios derivados de la incorporación de herramientas tecnológicas a su desempeño profesional. Asimismo, les proporcionará los recursos teóricos y prácticos necesarios para poder continuar y ampliar sus intereses profesionales en el ámbito de la producción artística y la investigación humanística digitales.

Metodología: El tratamiento de los contenidos propuestos como parte del curso se apoyará en diversas estrategias didácticas. Para ello, se propondrán tres unidades temáticas, con duración variable entre seis y cuatro sesiones, en las que se atenderán aspectos teóricos y prácticos vinculados a la generación de contenidos en internet. El abordaje de los aspectos teóricos a estudiar se llevará a cabo a partir de la asignación de una selección de lecturas y materiales audiovisuales pertinentes, que lxs participantes revisarán oportunamente antes de las sesiones correspondientes. Por su parte, el tratamiento de los aspectos prácticos se apoyará

en la exposición de los elementos básicos necesarios para su puesta en obra y la realización guiada de ejercicios en las plataformas y entornos de programación con los que se trabajará a lo largo del semestre, mismos que tendrán lugar en una de las aulas computarizadas de la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. En ambos casos, durante la lección, el profesor llevará a cabo una exposición pormenorizada de los aspectos más relevantes de los recursos impresos y audiovisuales seleccionados, acompañada de la resolución de las preguntas y comentarios de lxs participantes. De igual forma, se pedirá a algunx de lxs participantes del curso emprender un breve comentario a través del que ofrezca un panorama general de los momentos sobresalientes de la obra a revisar. Finalmente, se invitará a lxs estudiantes a compartir con todo el grupo los resultados de sus prácticas, con el propósito de constatar la correcta realización de las labores encomendadas, así como para contribuir al aprendizaje y desarrollo general de sus demás compañerxs.

Temario: El desarrollo de este curso se organizará en torno a cuatro grandes secciones, organizadas de la siguiente manera:

1.- Herramientas básicas para la visualización de la información en internet

1.1 Nociones básicas de creación de páginas de internet con HTML

Material de apoyo:

Ed Tittel, *HTML, XHTML & CSS for dummies*. New Jersey: Wiley, 2011.
(Selecciones)

1.2 WordPress: creación, organización y administración de páginas de internet

Material de apoyo:

Lisa Sabin Wilson, *WordPress for dummies*. New Jersey: Wiley, 2021. (Selecciones)

2.- Arte electrónico: una introducción a la programación a través de Processing.js

2.1 Poéticas del arte electrónico contemporáneo y presentación del entorno de programación Processing.js

Materiales de apoyo:

Scott Rettberg, *Electronic Literature*. Cambridge: Polity Press, 2018. (Selecciones)
Casey Reas y Ben Fry, *Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: MIT Press, 2014. (Selecciones)

2.2 Elementos básicos: crear un lienzo, figuras geométricas básicas, ajuste de colores, cargar fuentes, generación de sonidos

Materiales de apoyo:

Casey Reas y Ben Fry, *Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: MIT Press, 2014. (Selecciones)

Lauren McCarthy, Casey Reas y Ben Fry, *Make: Getting Started with p5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing*. San Francisco: Maker Media, 2015. (Selecciones)

2.3 Principios de interactividad: reconocimiento de entrada del teclado, toma de decisiones

Materiales de apoyo:

Casey Reas y Ben Fry, *Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: MIT Press, 2014. (Selecciones)

Lauren McCarthy, Casey Reas y Ben Fry, *Make: Getting Started with p5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing*. San Francisco: Maker Media, 2015. (Selecciones)

2.4 Principios de automatización: ciclos, funciones, generación de diseños

Materiales de apoyo:

Casey Reas y Ben Fry, *Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Cambridge: MIT Press, 2014. (Selecciones)

Benedikt Gross, Hartmut Bohnacker, Julia Laub y Claudius Lazzaroni, *Generative Design: Visualize, program and create with JavaScript in p5.js*. New York: Princeton Architectural Press, 2018. (Selecciones)

4.- Arte sonoro y audio digital: principios básicos de generación y tratamiento electrónico del sonido

4.1 Nociones básicas de audio digital: conversión analógica y digital del sonido, formas básicas de onda, principios fundamentales de síntesis sonora

Material de apoyo:

Curtis Roads, *The Computer Music Tutorial*. Cambridge: MIT Press. 1996. (Selecciones).

4.2 Conversión de datos en sonidos: lectura de archivos, creación de patrones, aleatoriedad

Material de apoyo:

Johannes Kreidler, *Programando música electrónica en Pure Data* (Disponible en: <https://lucarda.com.ar/pd-tutorial/index.html>)

4.3 Principios de interactividad: empleo de transformaciones de audio, uso del micrófono y de dispositivos de audio

Material de apoyo:

Bryan W.C. Chung, *Multimedia Programming with Pure Data*. Birmingham: Packt Publishing, 2013. (Selecciones)

4.4 Herramientas de edición digital de sonido: efectos básicos, mezcla, grabación final

Material de apoyo:

Carla Schroder, *The Book of Audacity*. San Francisco: No Starch Press, 2011. (Selecciones).

3.- Interacciones entre la investigación literaria, producción de textos y la inteligencia artificial

3.1 El desafío de la inteligencia artificial y presentación de ChatGPT

Materiales de apoyo:

Éric Sadin. *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical*, trad. Margarita Martínez. Buenos Aires: Caja Negra. 2020. (Selecciones)

Pam Baker, *ChatGPT for dummies*. New Jersey: Wiley, 2023. (Selecciones)

3.2 Realización de tareas sencillas con ChatGPT

Material de apoyo:

Pam Baker, *ChatGPT for dummies*. New Jersey: Wiley, 2023. (Selecciones)

3.3 Investigación y escritura académica con ChatGPT

Material de apoyo:

Pam Baker, *ChatGPT for dummies*. New Jersey: Wiley, 2023. (Selecciones)

3.4 Producción de contenidos digitales con ChatGPT

Material de apoyo:

Calendario de actividades:

Semana	Actividad
Primera	Presentación del curso
Segunda	Tema 1.1
Tercera	Tema 1.2
Cuarta	Tema 2.1
Quinta	Tema 2.2
Sexta	Tema 2.3
Séptima	Tema 2.4
Octava	Tema 3.1
Novena	Tema 3.2
Décima	Tema 3.3
Décimo primera	Tema 3.4
Décimo segunda	Tema 4.1
Décimo tercera	Tema 4.2
Décimo cuarta	Tema 4.3
Décimo quinta	Tema 4.4
Décimo sexta	Realización de examen final del curso y presentación de trabajos finales

Fechas y formas de evaluación:

- a) **Décimo sexta semana de clases:** Examen final sobre las temáticas abordadas a lo largo del semestre, a realizarse de manera presencial en el salón de clases: 50%
- b) **Primera semana de exámenes finales:** Entrega de trabajo final del curso (programa interactivo con Processing.js, Pure Data y/o SonicPi; proyecto de creación documentada de contenidos digitales con el uso de ChatGPT; o, proyecto de divulgación documentado sobre alguna de las temáticas abordadas a lo largo del semestre, concebido y realizado para Wordpress): 50%

Políticas de clase:

- a) A lo largo del semestre será necesario que lxs estudiantes inscritxs asistan de manera puntual y regular y cumplan con el 80% de asistencias a lo largo del semestre (equivalente a un máximo de tres faltas en el período lectivo)
- b) La convivencia al interior del aula se guiará por el respeto a las intervenciones y puntos de vista de todxs lxs participantes del seminario. Asimismo, se requerirá un uso cuidadoso y responsable de los equipos de cómputo a disposición de lxs estudiantes. De igual forma, se podrán emplear teléfonos móviles para consultar los escritos y materiales audiovisuales pertinentes a cada una de las sesiones, así como para tomar notas o registros fotográficos de las anotaciones realizadas en el pizarrón. Finalmente, será necesario emplear de manera responsable estos recursos electrónicos y evitar usos que distraigan o interrumpen el desarrollo de cada una de las lecciones impartidas en el semestre.
- c) El proyecto final se presentará de forma electrónica a través de la plataforma digital del curso en la fecha acordada por lxs estudiantes y el profesor. La presentación de la parte escrita se ceñirá al formato propuesto por el *Chicago Manual of Style*, y disponible en las direcciones electrónicas http://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-2.html y <https://owl.english.purdue.edu/owl/resource/717/01/>
- d) De llegarse a presentar un caso de plagio, de uso indiscriminado de herramientas de inteligencia artificial o daño deliberado al equipo de cómputo empleado, el/la estudiante responsable obtendrá una calificación reprobatoria en el curso (5) y será reportadx con la Coordinación del Colegio de Letras Modernas.

Bibliografía primaria y secundaria:

Nota: Cada una de las referencias bibliográficas a emplearse a lo largo del seminario será proporcionada de manera digital a lxs participantes del seminario.

Baker, Pam. *ChatGPT for dummies*. New Jersey: Wiley, 2023.

- Bray, Joe, Alison Gibbons y Brian McHale (eds.). *The Routledge Companion to Experimental Literature*. EUA: Routledge. 2012.
- Chung, Bryan W.C. *Multimedia Programming with Pure Data*. Birmingham: Packt Publishing, 2013.
- Clarke, Bruce y Manuela Rossini (eds.). *The Routledge Companion to Literature and Science*. EUA: Routledge. 2011.
- Gache, Belén. *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*. España: Trea. 2006.
- Gross, Benedikt, Hartmut Bohnacker, Julia Laub y Claudius Lazzeroni. *Generative Design: Visualize, program and create with JavaScript in p5.js*. New York: Princeton Architectural Press. 2018.
- Hart-Davis, Guy. *Teach yourself visually Google Workspace*. Indianapolis: Wiley, 2021.
- Herman, Jenn, Corey Walker y Eric Butow, *Instagram for dummies*. New Jersey: Wiley, 2022.
- Kreidler, Johannes. *Programando música electrónica en Pure Data* (Disponible en: <https://lucarda.com.ar/pd-tutorial/index.html>)
- Mattelart, Armand. *Historia de la sociedad de la información*. Trad. Gilles Multigner. Barcelona: Paidós. 2007.
- McCarthy, Lauren, Casey Reas y Ben Fry, *Make: Getting Started with p5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing*. San Francisco: Maker Media. 2015.
- Meyer, Steven (ed.). *The Cambridge Companion to Literature and Science*. EUA: Cambridge University Press. 2018.
- Mitchell, W. J. T. y Mark Hansen (eds.). *Critical Terms for Media Studies*. EUA: University of Chicago Press. 2010.
- Prada, Juan Martín. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. 2015.
- Rettberg, Scott. *Electronic Literature*. Cambridge: Polity. 2018.
- Reas, Casey y Ben Fry. *Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists* Cambridge: MIT Press. 2014.
- Roads, Curtis. *The Computer Music Tutorial*. Cambridge: MIT Press. 1996.
- Sabin Wilson, Lisa. *WordPress for dummies*. New Jersey: Wiley, 2021.

- Sadin, Éric. *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical*, trad. Margarita Martínez. Buenos Aires: Caja Negra. 2020.
- Sánchez Vázquez, Adolfo. *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. México: FFyL, UNAM. 2005.
- Schreibman, Susan, Ray Siemens y John Unsworth (eds.). *A Companion to Digital Humanities*. Reino Unido: Blackwell. 2004.
- _____. *A New Companion to Digital Humanities*. India: Blackwell. 2016.
- Schroder, Carla. *The Book of Audacity*. San Francisco: No Starch Press. 2011.
- Siemens, Ray y Susan Schreibman (eds.). *A Companion to Digital Literary Studies*. India: Blackwell. 2013.
- Tribe, Mark y Reena Jana. *Arte y nuevas tecnologías*. Trad. Pablo Álvarez Ellacuría. Alemania: Taschen. 2004.
- Van Dijck, José. *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Trad. Hugo Salas. Buenos Aires: Siglo XXI. 2016.
- Vinck, Dominique. *Humanidades digitales. La cultura frente a las nuevas tecnologías*. Barcelona: Gedisa. 2018.

NOTA: Los temas a abordar a lo largo del curso pueden estar sujetos a modificaciones de acuerdo con los intereses y conocimientos de lxs estudiantes inscritxs.