



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

LICENCIATURA EN DESARROLLO Y GESTIÓN INTERCULTURALES

TERCER o QUINTO SEMESTRE
Ciclo escolar 2026-1

Cibercultura Aplicada a Proyectos Interculturales
Dr. Luyn De la Rosa

CLAVE	HORAS/SEMANA/SEMESTRE			TOTAL DE HORAS	CRÉDITOS
	TEÓRICAS	PRÁCTICAS	SEMANAS		
4001	4	0	16	64	8

Carácter: Optativa

Tipo: Teórica

Modalidad: Curso

Seriación: Ninguna

Asignatura precedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

OBJETIVO

Proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para integrar los principios y prácticas de la cibercultura en la planificación, desarrollo y gestión de proyectos. Así como la relevancia de la tecnología digital y la cultura en red en la creación de proyectos innovadores, colaborativos y flexibles, que respondan a las demandas de un entorno cultural.

Objetivos particulares:

1. Analizar los fundamentos y tendencias actuales de la cibercultura, identificando sus principales conceptos, autores y su constitución como área académica de estudio, para comprender su relación con la comunicación, educación y sociedad intercultural.
2. Aplicar los conocimientos adquiridos sobre cibercultura en la conceptualización y desarrollo de un proyecto intercultural digital, considerando elementos como el espacio-tiempo virtual, la creación de hipertextos, el uso de recursos multimedia y la interacción en redes de comunicación, así como la promoción de valores de colaboración y solidaridad.

NÚM. DE HRS. POR UNIDAD	TEMARIO
8	Unidad 1. Panorama de la cibercultura 1.1 Diversos conceptos en torno de la cibercultura. 1.2 La constitución de la cibercultura como área académica de estudio. 1.3 Tendencias actuales de la cibercultura.
10	Unidad 2. La cibercultura y su relación con la interculturalidad 2.1 Cibercultura y comunicación intercultural. 2.2 Cibercultura y educación intercultural. 2.3 Cibercultura y ética de la información intercultural. 2.4 Cibercultura y sociedad intercultural. 2.5 Cibercultura y proyectos interculturales que se expresan a través de redes de comunicación e información digitales.
8	Unidad 3. Tecnologías emergentes 3.1 La cibercultura y su relación con el espacio y el tiempo 3.2 Realidad / realidad virtual. 3.3 Espacio real / espacio virtual. 3.4 Tiempo real / tiempo virtual. 3.5 El ciberespacio. 3.6 Espacios híbridos. 3.7 Metaverso.
8	Unidad 4. Cibercultura y su relación con la escritura y otros medios de comunicación 4.1 Del texto al hipertexto. 4.2 Recursos digitales y multimedia. 4.3 Comunicación en el entorno digital 4.4 Plataformas de comunicación social en medios digitales
8	Unidad 5. Cibercultura y su relación con la identidad y el cuerpo 5.1 Identidad en el ciberespacio. 5.2 Identidad colectiva en el ciberespacio. 5.3 La imagen corporal y la experiencia del cuerpo en el ciberespacio.
8	Unidad 6. Cibercultura y el acceso a la información 6.1 La ciencia de las redes en la era del acceso. 6.2 Acceso a la información y derechos de autor. 6.2 Redes sociales y comunidades virtuales. 6.3 El paradigma wiki de colaboración en red.

	6.4 El paradigma peer to peer (P2P) de compartir en red. 6.5 La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.
8	Unidad 7. Cibercultura y su relación con los movimientos sociales 7.1 Vivencia y convivencia en la era de la información. 7.2 Acción individual/acción colectiva basadas en medios de comunicación e información digitales en red. 7.3 Interconectividad de movimientos sociales alternativos en el ciberespacio.
6	Unidad 8. Presentación y crítica de proyectos interculturales

64	TOTAL DE HORAS
-----------	-----------------------

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alberich Pascual, Jordi, Roig Telo, Antoni, Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas, Barcelona: Editorial UOC, 2005.

Ardozo Cabas Gina Geltrudis. *Historia del concepto de red social*. Universidad Santo Tomás.

Bartolomé Pina, Margarita (Coordinadora), Identidad y ciudadanía: un reto a la educación intercultural, Madrid: Narcea, 2002.

Battisti, Michele. The future of copyright management. European perspective. En *IFLA Journal* (2001): 82-86.

Buick, Joanna, Jevtic, Zoran, Ciberespacio para principiantes, Buenos Aires, Era Naciente, 2002.

Bustamante, Enrique (Coordinador), Comunicación y cultura en la era digital, Barcelona: Gedisa, 2002.

Capurro, Rafael, Frühbauer, Johannes, Hausmanninger, Thomas (Editors), Localizing the Internet: ethical issues in intercultural perspective, Munich, Fink, 2007 (Schriftenreihe des ICIE, Bd. 4).

Castells, Manuel, La era de la información: economía sociedad y cultura. Vol. II, El poder de la identidad, 4ª. Ed., México: Siglo XXI, 2003.

Castells. P. La Web Semántica. En C. Bravo, M. A. Redondo (Eds.), *Sistemas Interactivos y Colaborativos en la Web* (pp. 195-212) (2003). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Esquirol, Josep M., Uno mismo y los otros: de las experiencias existenciales a la interculturalidad. Barcelona: Herder, 2005.

Innerarity, Daniel, El nuevo espacio público, Madrid, Espasa, 2006.

Leyva, Gustavo (Coordinador), Política, identidad y narración, México: UAM, Unidad Iztapalapa, 2003.

Marí Sáez, Víctor (Coordinador), La red es de todos: cuando los movimientos sociales se apropian de la red, Madrid: Editorial Popular, 2004.

Matterlat, Armand, Historia de la sociedad de la información, Barcelona, Paidós, 2002.

- Montagum Arturo, Pimentel, Diego, Groisman, Martín, Cultura digital: comunicación y sociedad, Buenos Aires: Paidós, 2004.
- Mundo, J. A. *El cyborg en el papel: Virtualidad digital en la novela hispanoamericana contemporánea (2000–2018)*. New York: University at Albany, State University of New York, 2021.
- Piñón, Laura C., Alma L. Sapién, María del C. Gutiérrez, and José L. Bordas. "Uso de Tecnologías de Información y Comunicación: Desempeño Docente Universitario En La Virtualidad Durante Tiempos de Pandemia." *Formación Universitaria*, no. 5 (2022): 15–26.
- Piscitelli, Alejandro, *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*, Buenos Aires, Paidós, 2002
- Ríos, Rubén H. *La conspiración hacker: los robinhoods de la cibercultura*, Buenos Aires, Longseller, 2003.
- Romano, Eduardo M., *La cultura digital: navegantes de internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales*. Buenos Aires, Lugar Editorial, 2000.
- Sánchez Martínez, José Alberto. "Cuerpo y Tecnología. La Virtualidad Como Espacio de Acción Contemporánea." Acceso 4 de Noviembre, 2024
- Smiers, Joost, *Un mundo sin copyright: artes y medios en la globalización*, Barcelona: Gedisa, 2006.
- Smith, Marc A., Kollock, Peter (Editores), *Comunidades en el ciberespacio*, Barcelona: Editorial UOC, 2003.
- Watts, Duncan J., *Seis grados de separación: la ciencia de las redes en la era del acceso*, Barcelona: Paidós, 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bauwens, Michel, P2P and human evolution: peer to peer as the premise of a new mode of civilization, 2005, Documento en línea. Disponible en: http://www.networkcultures.org/weblog/archives/P2P_essay.pdf
- Borja, Jordi, Castells, Manuel, *La gestión de las ciudades en la era de la información*, México: Taurus, 2000.
- Chihu Amparán, Aquiles (Coordinador), *Sociología de la identidad*, UAM, Unidad Iztapalapa, 2002.
- Gergen, Kennet J., *El yo saturado: dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*, Barcelona: Paidós, 2006.
- Himanen, Pekka, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Barcelona, Ediciones Destino, 2004.
- Pérez Tapias, José Antonio, *Internautas y naufragos: la búsqueda del sentido en la cultura digital*, Madrid, Editorial Trotta, 2003.
- Ellison, N., steinfeld, C., & lampe, C. The Benefits of Facebook 'Friends': Social Capital and College Students Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, no. 12 (2007).

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE			MECANISMOS DE EVALUACIÓN		
Exposición oral	si x		Exámenes parciales		no x
Exposición audiovisual	si x		Exámenes finales	si x	
Ejercicios dentro del aula	si x		Trabajos y tareas fuera del aula	si x	
Ejercicios fuera del aula	si x		Participación en clase	si x	
Seminario		no x	Asistencia a prácticas		no x
Lecturas obligatorias	si x		Informe de investigación	si x	
Trabajos de investigación	si x				
Prácticas de campo		no x			
<p>Otros:</p> <p>Empleo de la Web, correo electrónico y herramientas para colaborar, y expresarse a través de medios digitales. Desarrollo y presentación de un proyecto intercultural basado en elementos ciberculturales.</p>			<p>Otros:</p> <p>A partir de la conclusión de la unidad 2, paralelamente a los temas considerados, se presentarán y debatirá públicamente los avances de cada alumno respecto a su proyecto.</p>		