

Nombre del curso: CBCA1036 – Cultura Digital

Duración: Marzo 27 a mayo 27, 2023 Horario: Martes y jueves – 7 a 9 am Salón: **Sala 3 – Cinemateca Distrital** 

Profesores: Centro de Estudios en Periodismo CEPER

Omar Rincón – orincon@uniandes.edu.co Juan Camilo González - j.gonzalezj@uniandes.edu.co Jaime Rodríguez – j.rodriguezgomez@uniandes.edu.co

Horario de atención: Programar cita vía correo electrónico

Monitoras:

Mariana Diaz m.diaza@uniandes.edu.co
Maria Jose León mj.leona1@uniandes.edu.co

### **DESCRIPCIÓN**

La cultura digital supone un conjunto de procesos subjetivos (del yo), sociales (del colectivo) y culturales (de la expresión y lo simbólico) que surgen como resultado de las transformaciones tecnológicas expresadas en el internet, las redes y las plataformas y que tienen como eje al aparato celular. Así surge una experiencia otra de los reconocimientos del yo y el colectivo y de acceso, comunicación y producción del conocimiento.

Este curso de CBU es una invitación a mapear, analizar y pensar críticamente la computación, el Internet y su infraestructura, la Web 2.0, las plataformas y las redes y sus impactos en la vida cotidiana, los modos de socialidad y la cultura popular.

Se espera que los estudiantes reflexionen sobre SU experiencia de habitar la cultura digital y sus modos de producción de subjetividades, agencias y colectivos.

### **OBJETIVOS**

Objetivos de aprendizaje	Resultados de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje
Comprender la cultura digital como experiencia vital del siglo XXI y sus modos de narrar y significar.	El estudiante adquiere un mapa de conceptos para leer, comprender y explicar la cultura digital.	Parcial: Mapa de conceptos Trabajo final: Creación visual del yo digital.



Analizar críticamente la historia de la computación, el Internet y su infraestructura, la Web 2.0 y su relación con la cultura, las artes y las humanidades.	Mas que hablar de las tecnologías, el resultado está en como nos planteamos el yo-subjetividad y el colectivo en esa cultura digital.	Foros digitales. Trabajo de módulo 2: construir un perfil a partir de un ejercicio detectivesco de lo que un "otro" publica sobre sí mismo en redes sociales.
Evaluar los impactos y usos de la cultura digital sobre la vida cotidiana, la circulación de objetos culturales y la cultura popular.	Crear un discurso crítico sobre nuestros consumos digitales y sus modos de vigilar, controlar y resistir	Actividades de búsqueda, navegación y experimentación con herramientas digitales
Crear obras digitales para pensar la cultura digital.	Producción de obras digitales para desde el hacer comprender su complejidad y juegos de sentido.	Ejercicios de clase. Trabajo final

#### Reglas del juego:

- \* Comunicación: Los anuncios y correos electrónicos llegarán al correo Uniandes desde bloque neón
- \* Calificación: la nota final del curso no se aproximará al decimal (0.5) sino que quedará tal cual la arroje la sumatoria de todas las notas del semestre.

#### Responsabilidades de los profesores:

- · Los contenidos.
- La dinámica de la clase:
- Aprobar las excusas.
- · Revisar quejas de evaluaciones.
- Atender estudiantes cuando lo requieran

#### Responsabilidades monitores:

- Ser las mediadoras entre los estudiantes y los profesores
- Hacer seguimiento al programa en asignaciones (lecturas, videos, talleres y trabajos).
- Hacer seguimiento de asistencia a clase.
- Llevar registro de notas (talleres, parciales y semáforo)
- Calificar talleres.
- Atender las preocupaciones de los estudiantes.

#### Responsabilidades de los estudiantes

- \* **Trabajo Independiente:** Las ocho horas de trabajo individual se utilizarán para hacer los talleres, preparar los debates y revisar las referencias escritas o audiovisuales.
- \* Asistencia: Asistir cuando tengan los debates. Serán llamados a participar aleatoriamente, por lo tanto, deben estar atentos. (Hay dos bonos en el curso, cada vez que no estén al llamado pierden el derecho a un bono).



- Los reclamos de una nota de un trabajo se deben presentar y sustentar por correo electrónico en los siguientes 5 días de entregada la nota.
- \* Respeto y cordialidad con los monitores.
- \* Respetar los horarios de atención: 8 a.m. a 9 p.m.
- \* Uso respetuoso y medido del canal de comunicación. Whats app o el correo
- \* No abusar este canal para quejas o reclamos innecesarios.
- \* El número de participaciones es muy importante, a menor participación afectara la nota.

### Formas de evaluación

#### Módulo 1: Profesor Omar Rincón – 30%

- ® 40%: Visualidades por grupos
- 30%: Parcial Mapa de conceptos de la cultura digital
- 8 30%: informe de lecturas

#### Módulo 2: Profesor Juan Camilo González – 30%

\* Ejercicio digital de Detectives: Asumir un rol detectivesco y a partir de extraer material público de alguna persona que desconozcan y que NO sea figura pública, especulativamente componer un perfil de esa persona a partir de lo que encuentren. La presentación de este perfil puede ser en una página web, una cuenta pública en red social, video en YouTube o Vimeo, podcast, etc. La idea es que nos describan a esta persona en detalle a partir de lo que puedan escudriñar en internet.

#### Módulo 3: Profesor Jaime Rodríguez – 40%

® 20%: (Individual) Deriva en Internet como contra-algoritmo
Navegar sin rumbo teniendo como origen una palabra en un motor de búsqueda en Internet
(Google o cualquier otro), hasta llegar a alguna palabra o tema distante, haciendo el viaje lo más
largo posible, registrando la cadena que llevó de una a la otra mediante capturas de pantalla.
Posteriormente describir mediante un post en Instagram carrusel, el viaje realizado de tal modo

que esa navegación aparentemente azarosa y de conexiones arbitrarias cobre un sentido narrativo.

#### Mayo 25: TRABAJO FINAL -20% (Grupal) Diseño de juego que aborde asuntos de cultura digital

Tomar un juego existente como base (ej. Uno, Parqués, Super Triumph, Super Mario, Tetris, etc.), modificar sus reglas, narrativa o elementos estéticos para abordar y plasmar de manera crítica asuntos relevantes de la cultura digital (ej. brecha digital, vigilancia, remix). Deben presentar un GDD (Game Design Document) y un prototipo de baja fidelidad que permita explicar la propuesta.



#### Módulo 1: LA EXPERIENCIA DIGITAL - Profesor: OMAR RINCON

- 40%: Visualidades por grupos
- 30%: Parcial Mapa de conceptos de la cultura digital
- ® 30%: informe de lecturas

#### Marzo 28: LA EXPERIENCIA DE LA(s) ULTURA(s) DIGITAL(es)

#### Presentación del curso.

Foro: ¿En qué consiste la cultura digital: diálogo entre jurásico (el profesor) y los zombies (los nativos digitales)

- « Utilizamos la tecnología y la hablamos, pero, al mismo tiempo, la tecnología también nos usa y nos habla>, C. Scolari.
- Gilbert Simondon: la técnica es la interfaz objetiva (física) entre el entorno humano y el mundo natural... la cultura es la interfaz subjetiva (simbólica) entre el medio humano y el entorno técnico.

#### Referencias:

- BARICCO, Alessandro, The Game, Barcelona, Anagrama, 2019, pp. 77-114.
- BARICCO, Alessandro, Los Bárbaros, Barcelona, 2008.
- Black Mirror, Charlie Brooker, capítulos Entire History of You y Nosedive, 2011-2019, Channel Four, Netflix

#### Marzo 30: Conceptos fundamentales de la cultura digital:

- → interacción, inmersión, link, intuición
- → Redes, Algoritmo, Big data
- → Remix. Transmedia. Interfaz.

#### Informe de lecturas (participación de estudiantes, serán llamados 15 para discutir la lectura):

- Carlos Scolari y Fernando Rapa, Media Evolution, Bogotá, La marca Ediciones Uniandes, 2019
- Carlos Scolari El malestar de la cibercultura hipermediaciones.com, mayo 24, 2018 https://hipermediaciones.com/2018/05/24/el-malestar-en-la-cibercultura/

Actividad en clase: Tarot con este libro MEDIA EVOLUTION

Asignación de actividad para próxima clase: (por grupos subir a Padlet): Producir una imagen que narre su experiencia digital del mundo.

#### [SEMANA SANTA: RECESO – abril 3- abril 9]

#### Abril 11: Las humanidades en la sociedad digital.

Presentación y análisis de taller en Padlet: Producir una imagen que narre su experiencia digital del mundo.

Contextos históricos y sociales que conducen a la computación. Historia de las tecnologías y las transformaciones sociales [del optimismo de los 90 al pesimismo del siglo XXI)



Ver: Historia del internet. Ver "Internet Archive": <a href="https://vimeo.com/59207751">https://vimeo.com/59207751</a>

#### Informe de lecturas (participación de estudiantes, serán llamados 15 para discutir la lectura):

Afanador-Llach, M., etal., Humanidades Digitales "a lo colombiche": cadáver exquisito de la Red Colombiana de Humanidades Digitales, Revista de Humanidades Digitales 5, 2020, 217-235 - https://revistas.uned.es/index.php/RHD/article/view/27837/22274

Asignación de actividad para próxima clase: (por grupos subir a Padlet): Mostrar una obra digital de música, arte o literatura que quiera prescribir a otros y decir por qué.

#### Abril 13: Música, arte y narrativas digitales

Revisión de actividad en Padlet: Mostrar una obra digital de música, arte o literatura que quiera prescribir a otros y decir por qué.

Informe de lecturas (participación de estudiantes, serán llamados 15 para discutir la lectura):

Leer y linkiar: Jorge Carrión, Un nuevo canon cultural en diez objetos, NYT en español, 1 de diciembre de 2019

#### Referencias:

- Everything is remix <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SfM0i8Pvdjc">https://www.youtube.com/watch?v=SfM0i8Pvdjc</a>
- Genneth Goldsmith: la no creatividad <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eczEATIfLzE">https://www.lavoz.com.ar/ciudad-equis/kenneth-goldsmith-la-creatividad-es-algo-de-lo-que-debe-riamos-huir</a>
- GLODSMITH, Kenneth, Escritura no-creativa: gestionando el lenguaje en la era digital, Buenos Aires, Caja Negra, 2015, pp.291-327

#### Abril 18: Culturas ancestrales y contraculturas

Revisar actividad en Padlet: Producir una imagen que narre sus consumos digitales contraculturales

#### Informe de lecturas (participación de estudiantes, serán llamados 15 para discutir la lectura):

- Barbara Santos, Tecnología y saber de las mujeres indígenas, 2019, Altair Magazine https://www.altairmagazine.com/voces/tecnologia-y-saber-de-las-mujeres-indigenas/
- Barbara Santos, Narrativas desde la selva, 2019, Altair Magazine https://www.altairmagazine.com/voces/narrativas-desde-la-selva/

Sesión 6: Abril 20 – PARCIAL - El mapa de los conceptos de la cultura digital

## MODULO 2: SUBJETIVIDADES, DATOS Y POLÍTICA Profesor: JUAN CAMILO GONZÁLEZ

EVALUACIÓN -30% — Detectives. Asumir un rol detectivesco y a partir de extraer material público de alguna persona que desconozcan y que NO sea figura pública, especulativamente componer un perfil de



esa persona a partir de lo que encuentren. La presentación de este perfil puede ser en una página web, una cuenta pública en red social, video en YouTube o Vimeo, podcast, etc. La idea es que nos describan a esta persona en detalle a partir de lo que puedan escudriñar en internet.

Punto de partida: el Decreto 1377 de 2013 en Colombia y su definición de "datos sensibles":

"Se entiende por datos sensibles aquellos que afectan la intimidad del Titular o cuyo uso indebido puede generar su discriminación, tales como aquellos que revelen el <u>origen racial o étnico</u>, la <u>orientación política</u>, las <u>convicciones religiosas o filosóficas</u>, la <u>pertenencia a sindicatos</u>, <u>organizaciones sociales</u>, <u>de derechos humanos o que promueva intereses de cualquier partido político o que garanticen los derechos y garantías de partidos políticos de oposición</u>, así como los datos relativos a la salud, a la vida sexual, y los datos biométricos."

¿Qué hacer? Producir un informe analítico donde identifican si estos datos son revelados por la persona que investigan y adicionalmente <u>reflexionar sobre su propio uso de las redes sociales</u> a partir de lo que encuentran. Requisitos:

- No puede ser una figura pública.
- No deben conocer directamente la persona que investigan.
- En el informe, NO incluir fotos donde se reconozca el rostro de la persona y tampoco su nombre o enlace a redes. Es decir, deben anonimizar a la persona que están describiendo.

#### **Abril 25: SUBJETIVIDADES DIGITALES Y ESPACIO PÚBLICO**

- ¿Dónde ubicamos el cuerpo? La subjetividad en los algoritmos y uso de los datos.
- Privado y público. CoffeeCam, JenniCam, proyectotangente.xyz

#### **Abril 27: DATOS, VIGILANCIA Y CONTROL**

Estar en el mundo digital: ¿cómo se usan mis datos? ¿Son míos? Ver: https://www.discriminator.film/

#### Mayo 2: LA LIBERTAD EN MUNDOS DIGITALES

En la red, libertad y auto explotación. Lectura: Byung-Chul Han, "Psicopoíitica", capitulo 1: "L a Crisis de la Libertad", p 11-26

#### Mayo 4: HACKIANDO LA VIDA

- Paseo por la deep web.
- ¿Quien es un hacker? ¿Qué espacio habita? ¿Cómo recuperamos los ideales del espacio virtual para pensarnos como nuevos ciudadanos posthumanos con sentido ético?

### Módulo 3: ACCESOS, ARTES Y VIDEO JUEGOS Profesor: JAIME RODRÍGUEZ

EVALUACIÓN — 30%: (Individual) Deriva en Internet como contra-algoritmo



Navegar sin rumbo teniendo como origen una palabra en un motor de búsqueda en Internet (Google o cualquier otro), hasta llegar a alguna palabra o tema distante, haciendo el viaje lo más largo posible, registrando la cadena que llevó de una a la otra mediante capturas de pantalla. Posteriormente describir mediante un post en Instagram carrusel, el viaje realizado de tal modo que esa navegación aparentemente azarosa y de conexiones arbitrarias cobre un sentido narrativo.

## Mayo 9: Apropiaciones de lo digital desde el arte y la cultura maker como estrategias para exponer su andamiaje y subvertir las reglas de juego

- Lectura: Mills, Allan (2021). Hackear a Coyote. Trucos para la resistencia digital. Ediciones Vestigio, pp. 13-41.
- Sitio web: Disobedient Electronics http://www.disobedientelectronics.com/

## Mayo 11: Ideas del futuro. Miedos y esperanzas en tiempos de inteligencias artificiales, automatismos y mundos virtuales

- Lectura: Ricaurte, Paola (2022). Resistencias contra la colonialidad de la tecnología. En Anuario AC/E 2022 de Cultura Digital. FOCUS: Inteligencia artificial y creación. pp. 6-17.
- Conferencia: Sadin, Eric (2020): La era de la digitalización. Congreso Futuro. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=fl gKXSayEA
- Conferencia: Villoro, Juan (2022). Los Retos de la Realidad Virtual. https://www.youtube.com/watch?v=cozSkczNxPU&t=1358s
- Video: HYPER-REALITY (2016). Keiichi Matsuda.

## Mayo 16: Brecha digital. Cultura participativa, acciones colectivas y expansión de la cultura

- Lectura: Han, Byung-Chul (2018). En el enjambre. pp. 21-39, 55-61.
- Video: Organización de Estados Iberoamericanos OEI (16 de junio de 2015). Pierre Lévy: Veinte años de inteligencia colectiva. <a href="https://youtu.be/zt-qlA36LzQ">https://youtu.be/zt-qlA36LzQ</a>

## Mayo 18: Accesibilidad y formas de exclusión. Cultura digital en Latinoamérica y Colombia

- Lectura: Wikipedia. Information, People, and Technology. Chapter 8: Net Neutrality and Digital Divide. 32- The Digital Divide. Disponible en <a href="https://psu.pb.unizin.org/ist110/chapter/9-3-the-digital-divide/">https://psu.pb.unizin.org/ist110/chapter/9-3-the-digital-divide/</a>
- Video: Fronteiras do Pensamento (2 de julio de 2018). Pierre Lévy O sentido da evolução humana. https://youtu.be/\_cMKAQjKOR8

#### Mayo 23: Videojuego y cultura

- Lectura: Pérez Latorre, Óliver. Apuntes sobre la teoría de la diversión, pp. 223-249. En Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Sitio web: Casual games for protesters. <a href="http://www.protestgames.org/">http://www.protestgames.org/</a>

# Mayo 25: TRABAJO FINAL: (Grupal) Diseño de juego que aborde asuntos de cultura digital



Tomar un juego existente como base (ej. Uno, Parqués, Super Triumph, Super Mario, Tetris, etc.), modificar sus reglas, narrativa o elementos estéticos para abordar y plasmar de manera crítica asuntos relevantes de la cultura digital (ej. brecha digital, vigilancia, remix). Deben presentar un GDD (Game Design Document) y un prototipo de baja fidelidad que permita explicar la propuesta.