



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS BASICAS E INGENIERIA	1 / 2
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERIA ELECTRICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1100093	HABILIDADES CREATIVAS PARA EL AMBITO PROFESIONAL		TIPO	OPT.
H.TEOR. 3.0	SERIACION			
H.PRAC. 0.0	150 CREDITOS			

OBJETIVO(S) :

Generales:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Contrastar los recursos informáticos que apoyan sus actividades cotidianas en el ámbito profesional.
- Investigar el uso de las redes sociales como elemento de cambio para el desarrollo de diseños interactivos.
- Contrastar los componentes principales la teoría de Marshall McLuhan con las nuevas teorías.
- Diferenciar las características de redes sociales a través de los medios.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Sociedad de la información y el conocimiento.
2. Modelos, códigos y posturas de trabajo en los medios digitales (sean lúdicos o de trabajo).
3. Valores y cultura.
4. Singularidad tecnológica.
5. Seis grados de separación.
6. Inteligencias Múltiples (espacial, social, cultural, ecológica, etc.).
7. Pensamiento lateral / pensamiento divergente.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Exposición temática del profesor, motivando la reflexión y la participación de los alumnos.
Realización de actividades de empatía y percepción.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 357

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

Investigación documental y de campo por parte de los alumnos.
Bitácora de campo, blog, wiki.
Ejercicios de dramatización.
Ejercicios lúdicos.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Cuatro evaluaciones periódicas.

Presentación de los avances consistentes en resolución del problema, reflexión y exposición de hallazgos (60%).

Evaluación Terminal integradora (30%).

Bitácora/registro de actividades (10%).

Requisitos: para tener derecho a las evaluaciones deberán presentar todos los trabajos desarrollados durante el trimestre.

Evaluación de Recuperación:

Admite evaluación de recuperación.

Requiere inscripción previa.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Cobo C., Pardo H., Planeta Web 2.0. "Inteligencia colectiva o medios fase food", UVIC-FLACSO, México-Barcelona, 2004, Recuperado el 22 de julio de 2010, de: <http://www.planetaweb2.net/>
2. Costa J., "Diseñar para los Ojos", UAM, México, 2009.
3. Dede Ch., "Aprendiendo con tecnología", Paidós, México, 2000.
4. Mitchel W. J., "E-topía", Gustavo Gili, Barcelona, España, 2001.
5. Negroponte N., Ser Digital, Atlántida, Buenos Aires, 1995.
6. Marshall Mc., <http://www.mcluhanmedia.com>

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 35

EL SECRETARIO DEL COLEGIO