



Casa abierta al tiempo  
**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

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

**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 AUTÓNOMA METROPOLITANA**

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 355

**EL SECRETARIO DEL COLEGIO**

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERIA AMBIENTAL	2/ 2
CLAVE 1100093	HABILIDADES CREATIVAS PARA EL AMBITO PROFESIONAL

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. 355

EL SECRETARIO DEL COLEGIO