



EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA ESPECIAL EN MODALIDAD A DISTANCIA DE LA ASIGNATURA:

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Requisito previo a la realización del examen: favor de confirmar por correo electrónico (rociohw@politicas.unam.mx), con 15 días de anticipación, la lectura de los lineamientos y plantear en caso necesario posibles dudas previo a la presentación del examen.

Datos generales

- Periodo extraordinario: del **21 al 28 junio del 2025.**
- Nombre del profesor(a): María del Rocío Hernández White
- Correo electrónico del profesor (a): rociohw@politicas.unam.mx
- Clave de la materia: 1641
- Nombre de la materia: Tecnologías de la Información y Comunicación para la producción audiovisual
- Licenciatura: Ciencias de la Comunicación
- Semestre al que pertenece: 6º (Plan de estudios 2008)
- Carácter de la materia (obligatoria u optativa): Obligatoria de la Opción Producción Audiovisual.
- Número de créditos: 08

Características del examen

Temario:

Unidad 1. Sociedad de la información: orígenes y características

1.1 La sociedad de la información

Unidad 2. Hacia una nueva dimensión espacio temporal

2.1 De la Sociedad de la Información a las Sociedades del conocimiento.



Unidad 3. El juego, la exploración y la apropiación: diferentes etapas de acercamiento a las nuevas tecnologías y su incorporación a la vida cotidiana.

- 3.1 El videojuego
- 3.2 La realidad aumentada
- 3.3 La realidad virtual
- 3.4 Jugar a través de los dispositivos móviles

Unidad 4. Una lectura del escenario tecnológico en la sociedad de la información.

- 4.1 La digitalización y sus consecuencias.
- 4.2 La convergencia tecnológica o la sociedad en redes.
- 4.3 De los medios masivos a los *self media*.

Unidad 5. El nuevo escenario del trabajo: flexibilización, teletrabajo, trabajo en casa, trabajar comunicando.

Unidad 6. El escenario de la educación: una nueva etapa de la enseñanza a distancia que busca responder a las exigencias del mercado laboral.

Unidad 7. El escenario político: ¿nuevas formas de participación?, ¿nuevas formas de construcción de los personajes políticos?

- 7.1 TICS y participación ciudadana.
- 7.2 Construcción de personajes políticos en las redes sociales.
- 7.3 Las *Fake News*
- 7.4 El *Newsgaming* y la construcción de otros escenarios en la narrativa transmedia

Unidad 8. La vida cotidiana y las relaciones interpersonales a partir de la sociedad de la información.



Unidad 9. Las relaciones interculturales y multiculturales: viejo anhelo con nuevas posibilidades y exigencias.

Unidad 10. La sociedad de la información y la construcción de un nuevo paradigma cultural.

Contenidos a evaluar:

- Una clara conceptualización de la Sociedad de la Información y de las Sociedades del Conocimiento, así como del concepto Brecha digital.
- La evidencia de un análisis profundo por parte del estudiante en torno de la importancia y mediación de las TIC en todas las actividades humanas contemporáneas, en especial en los ámbitos educativo, laboral, interactivo y lúdico.
- Una reflexión de la/el estudiante en torno a los aspectos positivos y negativos de la Inteligencia Artificial.

Bibliografía básica y referencias web:

- Ensayo: “De la Sociedad de la Información a las sociedades del conocimiento”, en el documento: *Hacia las sociedades del conocimiento: Informe mundial de la UNESCO*, p. 29-47. Disponible en <https://bit.ly/2LBt0LU> (consultado el 6 de mayo de 2025).
- “Realidad virtual y realidad aumentada: dos tendencias que se hacen sentir en el mundo gamer”, en: <https://www.lanacion.com.ar/juegos/historias/realidad-virtual-y-realidad-aumentada-dos-tendencias-que-se-hacen-sentir-en-el-mundo-gamer-nid19062024/> (Consultado el 6 de mayo de 2025).
- “La importancia de las TIC en la educación”, en: <https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion> (consultado el 6 de mayo de 2025).
- “TIC en la educación: un reto aún por afrontar”, en: <https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/tic-en-la-educacion-un-reto-aun-por-afrontar?idiom=es> (consultado el 6 de mayo de 2025).
- “Peligros y beneficios de la Inteligencia Artificial”, en: <https://www.revistacienciasunam.com/es/211-revistas/revista-ciencias-134/2202-peligros-y-beneficios-de-la-inteligencia-artificial-en-nuestra-sociedad.html> (consultado el 6 de mayo de 2025).



- “Atajar riesgos por uso de IA”, en:

https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2023_728.html (consultado el 6 de mayo de 2025).

Referencias opcionales:

- Castells, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. I, II y III, Ed. Siglo XXI, México, 2000.

Recursos de evaluación:

- El alumno deberá realizar las 4 actividades que se detallan en el examen: **una infografía o Power Point, un ensayo, un cuadro comparativo y un mapa conceptual**.
- Para realizarlos, podrá apoyarse en el software especializado de su preferencia.
- En el caso del ensayo, éste deberá tener una extensión de entre 3 y 4 cuartillas con ilustraciones. Utilizar letra Arial, 12 puntos, doble interlineado y deberá estructurarse en: planteamiento-introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía-referencias web. Debe contener algunas imágenes.
- Para realizar las actividades, las referencias web que se ofrecen en el apartado correspondiente son fundamentales, pero se puede recurrir a otras fuentes.

Examen

Realiza y envía por correo electrónico las siguientes actividades:

1. Desarrolla una breve **infografía o un Power Point** que reflexione sobre las características y diferencias que existen entre **Sociedad de la Información y la Sociedad (o sociedades) del conocimiento**. **A continuación, explica en un apartado qué es la BRECHA DIGITAL**. Aporta al final, en un máximo de dos párrafos, tus conclusiones.
2. Elabora un **ensayo** en el que abordes el tema: **“El entretenimiento del siglo XXI mediado por TIC”**. Elige entre algún videojuego, juego de realidad aumentada y/o realidad virtual, App o cualquier tipo de juego mediado por un dispositivo móvil. Aporta al final en un máximo de dos párrafos tus conclusiones. Extensión máxima: 4 cuartillas. Arial, 12 puntos, doble espacio. Se deben incluir ilustraciones.



3. Reflexiona en un **cuadro comparativo** en torno a los usos socialmente positivos y negativos de la Inteligencia Artificial (IA o AI por sus siglas en inglés). Elige y analiza uno de los siguientes ejemplos de hechos recientes:
- El engaño impulsado por la IA: La nueva cara del fraude empresarial:
[El engaño impulsado por la IA: La nueva cara del fraude empresarial](#)
 - La IA volvió a llevar a Katy Perry a la Met Gala:
[La IA volvió a llevar a Katy Perry a la Met Gala - La Opinión](#)
 - Las 10 Noticias Más Impactantes de Inteligencia Artificial en la Primera Semana de 2025: [Las 10 Noticias Más Impactantes de Inteligencia Artificial en la Primera Semana de 2025 - Jahaziel Ponce](#)
 - "El uso de la IA en la educación: decidir el futuro que queremos", en el enlace:
[El uso de la IA en la educación: decidir el futuro que queremos | UNESCO](#)
4. Plantea en un breve **mapa conceptual** los pros y contras, así como las grandes enseñanzas y retos del **trabajo a distancia o teletrabajo**. Se debe destacar el papel que juegan las TIC en este escenario (dando ejemplos concretos de plataformas empleadas y herramientas web / redes sociales).

Criterios de acreditación

Los criterios de acreditación se sustentan en el correcto desarrollo de cada una de las 4 actividades solicitadas, en las que pueda constatar por parte del estudiante:

- La entrega en tiempo y forma de las actividades.
- La realización de cada una de las actividades en apego a los conceptos solicitados.
- Debe evidenciarse una adecuada presentación y claridad, así como buena ortografía y redacción.
- Dada la naturaleza de la asignatura, es importante que cada actividad cuente con imágenes que complementen el orden de ideas, así como con bibliografía opcional y referencias web.