

UNIDAD 4: Subjetividades en la era digital

Objetivos de la unidad:

- Reconocer la influencia de las tecnologías digitales en nuestra personalidad, en nuestras acciones, en nuestra relación con los demás.
- Identificar nuestras posibilidades y limitaciones a partir del delegamiento de funciones en los dispositivos inteligentes.
- Reconocer las características propias de la cultura digital y su impacto en las subjetividades.
- Explorar los diferentes formatos para crear presentaciones de contenidos y aplicaciones IA.

Presentación de la unidad:

Subjetividades en la era digital



Ilustración: Sebastián Damen

Somos productos históricos. Nuestras acciones nos constituyen, las personas con las que nos relacionamos son parte de nosotros, la naturaleza que nos rodea, nos contiene y nos determina. Es un guiño a Hegel, para quien la realidad es una relación dialéctica. Cada interacción tiene implicancias en nuestra subjetividad. Nuestro ser contribuye a la cultura contemporánea, al mismo tiempo que es producido por esta.

¿Qué elijo sembrar? ¿Qué logro cosechar? ¿Cómo cuido mis raíces? ¿Qué tan permeable soy al contexto? ¿Qué apporto?

Clases: 3 clases

Contenidos:

Eje teórico: subjetividad mediática: modos de relacionarse a través de medios digitales. La construcción de la identidad y su representación. Abordaje crítico de las tecnologías en la cultura digital.

Eje instrumental: el lenguaje sonoro y audiovisual para crear contenidos. La inteligencia artificial generativa para la producción de presentaciones, audios y videos.

Presupuesto de tiempo: 3 semanas.

Bibliografía:

Casacuberta Sevilla, D. (2020). Cómo usar la inteligencia artificial para lograr una sociedad más justa. Foro Económico Mundial. Recuperado de <https://es.weforum.org/stories/2020/06/como-usar-la-inteligencia-artificial-para-lograr-una-sociedad-mas-justa/>

Foucault, M. (1975) Foucault, M. (2002) Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión. Siglo veintiuno editores, Buenos Aires, Argentina.

Manovich, L. (2014). El software toma el mando. Editorial UOC.

Morduchowicz, R. (2023). La inteligencia artificial: ¿Necesitamos una nueva educación? Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386262>

Mumford, L. (1992) TÉCNICA Y CIVILIZACIÓN. Alianza Universidad editorial.

Scolari, C. (2020) Cultura Snack. Lo bueno, si breve... La marca editora. <https://lamarcaeditora.com/admin/files/libros/1120/SCOLARICulturasnackMUESTRAWEB.pdf>

Sibilia, P. (2005) El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, Argentina.

Toffler, A. (2010) Sobre prosumo y prosumidores. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4PXI618jTGY>

Actividades: Realización de un guión utilizando herramientas basadas en Inteligencia Artificial Generativa. En base al guión realizar una presentación en audio, visual o audiovisual sobre alguno de los siguientes temas:

- Delegamiento de funciones
- Rapidez y brevedad de los cambios en la cultura digital
- La figura del Prosumidor (Toffler, 2010)