

Código	Asignatura	Grupo	Día	Horario inicial	Horario final	Descripción
43391332 (2 créditos) 43391333 (3 créditos)	ARTE Y SENSIBILIDAD: HACIA UNA EXPLORACIÓN DE LA EMPATÍA	1	VIERNES	9:00	12:00	Este curso busca que el estudiante reconozca y explore la relación entre la sensibilización a través de las artes y la necesidad de entendernos como seres vulnerables, sensibles y empáticos para iniciar un proceso de redescubrimiento de nosotros mismos como miembros responsables de la especie humana y de su entorno. Para ello, se privilegiará el uso de herramientas artísticas y la reflexión teórica para conectar nuestras habilidades sensibles e intelectuales.
43391324 (2 créditos) 43391325 (3 créditos)	CRISIS PLURALES: SOBREVIVIENDO ENTRE EL RIESGO Y LA INCERTIDUMBRE.	1	MARTES	14:00	17:00	Este curso abordará el fenómeno de las crisis en una amplia escala temporal, a partir del análisis de las diversas formas en que estas se manifiestan (ya sean espirituales, económicas, políticas, ecológicas, biológicas, personales o colectivas) y su incidencia en los comportamientos humanos. Desde una perspectiva histórica, se examinarán los problemas potenciales que enfrentan tanto la humanidad como los individuos, ya que estos desafíos obligan a los sujetos a revisar su experiencia personal en contraste con los patrones de transformación del comportamiento colectivo. El propósito es comprender los riesgos autogenerados por la propia especie humana, los cuales son extremadamente complejos y exigen el desarrollo del pensamiento crítico frente a un mundo en constante y acelerada transformación en todos los ámbitos de la vida social y cultural.

<p>43391378 (2 créditos) 43391162 (3 créditos)</p>	<p>DE CIBERNÉTICOS A CIBERPUNKS: CÓMO PENSAR MUNDOS POSIBLES</p>	<p>1</p>	<p>MARTES</p>	<p>18:00</p>	<p>21:00</p>	<p>¿Qué es la política más allá de la tecnología y la vida digitalizada? Este segundo curso del tríptico <i>Comunidades políticas, más allá del Estado</i> busca abordar los problemas que posibilitan una visión crítica sobre el ideal cibernético de progreso: ese mundo idílico en el que la tecnología nos liberaría de toda carga, todo dolor, todo esfuerzo, de la muerte e, incluso, de la fatiga que produce la toma de decisiones.</p> <p>Esta visión crítica, con su narrativa literaria y cinematográfica, ha sido denominada <i>ciberpunk</i> desde la década de 1980. Por lo anterior, a partir de obras literarias fundamentales como <i>Un mundo feliz</i> o <i>1984</i>, o producciones como <i>Ghost in the Shell</i>, <i>Lain</i>, <i>Blade Runner</i> o <i>Black Mirror</i>, se quiere reflexionar sobre el papel que la cibernética juega en nuestras vidas y cuestionar el gobierno que sobre estas ejerce el ideal de progreso, el cual, hoy en día, pretende materializarse en un espacio virtual que, incluso, estaría más allá (metaverso) de nuestro propio cuerpo y nuestra libertad.</p>
<p>43391096 (2 créditos) 43391460 (3 créditos)</p>	<p>ESCRITURA ACADÉMICA</p>	<p>1</p>	<p>LUNES</p>	<p>8:00</p>	<p>11:00</p>	<p>¿Pueden relacionarse el cómic y la academia? ¿Qué es propio de la escritura académica que la distingue de otras formas de escritura? ¿Se trata solo del estilo o también del contenido? Hoy en día, lo académico suele sonar acartonado y aburrido. Sin embargo, lo valioso de este “estilo” es el rigor con el que se aproxima a un tema o problema. Esto permite pensar que cualquier tópico —por descabellado que parezca— puede hacer parte de un campo académico, siempre que se aborde con seriedad y compromiso. Con base en esta idea, y a partir de la lectura de cómics o novelas gráficas como <i>Maus</i> (Art Spiegelman), <i>Watchmen</i> (Alan Moore), <i>La educación de Hopey Glass</i> (Jaime Hernández) y <i>Caminos condenados</i> (Ojeda, Guerra, Aguirre y Díaz), nos proponemos analizar de manera rigurosa la forma en que es posible construir narrativas críticas sobre temas culturales, para lograr, además, una introducción amena y creativa a la escritura académica.</p>

<p>43391449 (2 créditos)</p> <p>43391450 (3 créditos)</p>	<p>PERDIENDO EL CONTROL: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA TOMA DE DECISIONES</p>	<p>1</p>	<p>JUEVES</p>	<p>18:00</p>	<p>21:00</p>	<p>¿Quién decide cómo actuar en escenarios sociales complejos como la medicina, la educación, la política, la economía, la cultura, el ciberespacio y el mercado? Hemos empezado a aceptar recomendaciones de sistemas de inteligencia artificial (IA) en todos los campos profesionales, pese a no tener claro cómo explicarlas o justificarlas. Incluso, algunas de las decisiones que hemos empezado a delegar son propiamente éticas. En la medida en que esta tendencia se haga más marcada en los próximos años, es importante entender cómo proceden los sistemas de IA al momento de recomendar un curso de acción, qué diferencias hay entre este proceso de recomendación y un proceso “genuino” de toma de decisión, y qué implicaciones tiene delegar a un sistema tal elección, especialmente en situaciones en las que no contamos con suficiente información y en contextos propiamente morales. Este curso abordará estas preguntas a partir de una aproximación tanto técnica como ética a los mecanismos de recomendación de los sistemas de IA.</p>
<p>43391409 (2 créditos)</p> <p>43391410 (3 créditos)</p>	<p>VIDEOJUEGOS SERIOS Y HABILIDADES DE PENSAMIENTO</p>	<p>1</p>	<p>MIÉRCOLES</p>	<p>9:00</p>	<p>12:00</p>	<p>En este curso, los participantes diseñarán y programarán videojuegos serios (<i>Serious Games</i>) como una estrategia de construcción que facilite la comprensión de conceptos básicos del pensamiento numérico y de sistemas físicos. El enfoque estará centrado en el desarrollo de competencias matemáticas fundamentales mediante la creación de escenarios realistas en diversos contextos profesionales, utilizando formas predefinidas y entornos inmersivos gráficos (como realidad virtual, modelos 2D/3D, realidad aumentada, animación y sonido) que favorezcan la interacción. Esta construcción se basará en el uso de videojuegos serios como una apuesta metodológica, artística, filosófica y tecnológica, orientada a la formación de competencias multidisciplinares y transversales, cuyo impacto social trasciende el ámbito del ocio.</p>