

Código	Asignatura	Grupo	Día	Horario inicial	Horario final	Descripción
43391332 (2 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, sensitivos 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 de la reflexión teórica para conectar nuestras habilidades sensibles e intelectuales.
43391333 (3 créditos)						
43391447 (2 créditos)	CREACIÓN POLÍTICA: CIUDADANÍA E IMAGINACIÓN	1	MARTES	10:00	13:00	¿Qué es la política más allá del orden estatal, liberal y democrático? Este curso se propone introducir a los estudiantes en una noción de política que trasciende los límites impuestos por los análisis centrados en el orden estatal, un orden que no es solo político, sino también estético, ético, biológico y económico. En este primer curso del tríptico "Comunidades políticas, más allá del Estado", se reflexionará sobre la posibilidad de cambiar o transformar nuestra sensibilidad, ese horizonte estético que pareciera determinarnos desde que nacemos y nos acoplamos a un orden social. Pensadores y artistas preclaros nos dicen que estas formalizaciones de la realidad son siempre incompletas y que limitan nuestras posibilidades de comprensión. De hecho, desde este punto de vista, la política no es pensada como un ejercicio democrático representativo, sino como una acción disruptiva que pone en entredicho los parámetros de nuestro horizonte estético, de nuestra percepción de la realidad y de las formas de vida en las que nos hallamos. Así pues, este curso explora la idea de política como creación, a partir de la reflexión y el análisis de objetos estéticos, principalmente literarios, que funcionen como ejemplos de esas posibilidades transformadoras de nuestra sensibilidad, sin olvidar, en todo caso, que estamos atravesados permanentemente por prácticas gubernamentales que ya no se limitan al Estado como figura fundamental.
43391448 (3 créditos)						

<p>43391330 (2 créditos)</p> <p>43391331 (3 créditos)</p>	<p>CREATIVIDAD Y ESCENARIOS PARA EL EMPENDIMIENTO</p>	1	MIÉRCOLES	18:00	21:00	<p>Este curso pretende explorar y descubrir caminos para despertar y afianzar la creatividad, iniciativa, autonomía, liderazgo, capacidad de argumentación y compromiso personal. El trabajo orientado a proyectos, y de carácter colaborativo será la principal estrategia de aprendizaje, lo cual da lugar al desarrollo de habilidades necesarias para el emprendimiento, entendido no solo como una idea de negocio, sino también como una opción y proyecto de vida.</p>
<p>43391352 (2 créditos)</p> <p>43391353 (3 créditos)</p>	<p>CREATING TOGETHER</p>	1	LUNES	18:00	21:00	<p>Este curso busca un nivel mínimo de suficiencia en inglés de A2+ (según el MCER), de modo que, en una dinámica enfocada en la creación colectiva emprendedora, el estudiante distinga expresiones y estructuras en el idioma inglés, a la vez que construye una propuesta de emprendimiento, ambientalmente sostenible y atenta a los escenarios de riesgo en el mercado nacional, regional y mundial.</p>
<p>43391324 (2 créditos)</p> <p>43391325 (3 créditos)</p>	<p>CRISIS PLURALES: SOBREVIVIENDO ENTRE EL RIESGO Y LA INCERTIDUMBRE</p>	1	MARTES	14:00	17:00	<p>Este curso abordará el fenómeno de las crisis en una escala amplia de tiempo, a partir del análisis de las formas en que estas se presentan, (espirituales, económicas, políticas, ecológicas o biológicas, personales o grupales), y su incidencia en los comportamientos humanos. En esta medida, y partiendo de una mirada histórica, se tratan los problemas potenciales de la humanidad y de los individuos, pues estos obligan a los sujetos a revisar su propia experiencia personal, en contraste con los patrones de transformación del comportamiento colectivo, para tratar de comprender los riesgos autogenerados por la misma la especie humana. Tales riesgos son extremadamente complejos y exigen el desarrollo de pensamiento crítico, frente a un mundo que presenta aceleradas transformaciones en todos los ámbitos de la vida social y cultural.</p>

<p>43391378 (2 créditos)</p> <p>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 "Comunidades políticas, más allá del Estado"- 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, dolor, esfuerzo, de la muerte, e incluso, de la fatiga que produce la toma de decisiones. 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 (meta-verso) de nuestro propio cuerpo y nuestra libertad.</p>
<p>43391096 (2 créditos)</p> <p>43391460 (3 créditos)</p>	<p>ESCRITURA ACADÉMICA</p>	<p>1</p>	<p>MIÉRCOLES</p>	<p>10:00</p>	<p>13:00</p>	<p>¿Pueden relacionarse el cómic y la academia? ¿Qué es propio de la escritura académica que la distingue de otras escrituras? ¿Se trata solo de la forma o también de sus contenidos? Hoy, lo académico suena acartonado y aburrido. No obstante, lo importante 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, es susceptible de hacer parte de un campo académico, si se lo trata con suficiente seriedad y compromiso. Con base en esta idea, 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 Días), nos proponemos analizar de manera rigurosa la forma en que se pueden construir narrativas críticas sobre temas culturales, para lograr, además, una introducción jovial 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>	1	JUEVES	18:00	21:00	<p>¿Quién decide cómo actuar en escenarios sociales complejos como la medicina, la educación, la política, la economía, la cultura, el ciberespacio y el mercadeo? Hemos empezado a aceptar recomendaciones de sistemas de Inteligencia Artificial (IA), en todos los campos profesionales, pese a no tener cómo explicarlas o justificarlas. Incluso algunas de las elecciones 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 la elección de cursos de acción en situaciones en las que no contamos con suficiente información y en contextos propiamente morales. El curso abordará estas preguntas a partir de una aproximación a la vez técnica y ética a los mecanismos de recomendación de los sistemas de IA.</p>
<p>43391409 (2 créditos)</p> <p>43391410 (3 créditos)</p>	<p>VIDEO JUEGOS SERIOS Y HABILIDADES DE PENSAMIENTO</p>	1	MIÉRCOLES	9:00	12:00	<p>En este curso los participantes diseñarán y programarán videojuegos serios (<i>Serious Games</i>) como una actividad de construcción que permita manejar conceptos básicos del pensamiento numérico de sistemas físicos. Es así como se centrará el interés en el desarrollo de competencias matemáticas básicas mediante la creación de escenarios reales en amplios contextos profesionales, y en formas predefinidas, a través de entornos inmersivos gráficos (realidad virtual, modelos 2D/3D, realidad aumentada, animación y sonidos) e interactivos. Esta construcción partirá desde un andamiaje de videojuegos serios como apuesta metodológica, artística, filosófica y tecnológica, y se dirigirá hacia una fundamentación de competencias multidisciplinares y transversales, cuyo impacto social va más allá del ocio.</p>