

TITULACIÓN: GRADO EN PERIODISMO

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **CIBERCULTURA**

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Tipo: Formación Obligatoria

Horas de clase semanales: 4

Créditos totales (ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

Profesor: Jesús Ollero Pascual

Dirección electrónica: jesus.ollero@eusa.es

2. DESCRIPTORES

El siglo XXI, la llamada era de la comunicación, viene definido por la implantación de las Nuevas Tecnologías de la Información en las dos últimas décadas del pasado siglo. Un nuevo lenguaje, el digital, se superpone a todos los demás e invade todos los aspectos y ámbitos de nuestra sociedad, que ya es global. El ser humano se instala y reconoce en el ciberespacio, el nuevo escenario comunicativo creado por Internet y las redes telemáticas, adoptando nuevas normas basadas en la conectividad, la hipertextualidad y la interactividad.

Conocer y manejar las nuevas variables de este nuevo espacio social digital es fundamental para los futuros profesionales de la comunicación. El periodista del siglo XXI no tiene otro ámbito que el digital y debe aprender los fundamentos teóricos de la nueva cibersociedad y sus manifestaciones en áreas tan variadas como la política, la cultura o la acción social.

La asignatura está estructurada en tres grandes bloques teóricos, completados con apartados prácticos. El primero de estos bloques aspira a situar al alumno en los orígenes y características de la cibercultura, deteniéndose en analizar el nuevo marco global creado por Internet y las nuevas redes de comunicación.

En el segundo bloque se sitúa al alumno frente a su identidad digital, su nuevo “ser” en el ciberespacio y su nuevo escenario: las redes sociales. Se analizarán los principales factores y riesgos de la identidad digital así como el origen y posterior desarrollo de las nuevas redes sociales. Además se estudiarán las posibilidades comunicativas y periodísticas de las redes sociales y las comunidades virtuales. En este bloque además se analizan los nuevos lenguajes narrativos transmedia y cómo afectan al periodismo con la creación de nuevos formatos como el documental interactivo. Los relatos digitales ya no son lineales sino que presentan una estructura compleja y múltiple con unas posibilidades que cualquier aspirante a comunicador debe conocer y dominar.

El tercer y último bloque de la asignatura desglosa los efectos de la cibercultura en tres áreas como son la sociedad, la política y la industria cultural. La participación social ha experimentado unos cambios cruciales en los últimos años y acontecimientos como la llamada “primavera árabe” o el movimiento 15M no pueden entenderse sin las nuevas herramientas y lenguajes 2.0. Si la participación social ha cambiado, lo mismo puede decirse de la comunicación política que se bate con igual fuerza en el mundo real y el virtual. La asignatura se completa con un análisis del efecto de la cibercultura en los creadores y consumidores de cultura.

3. SITUACIÓN

Conocimientos y destrezas previos:

Conocimientos básicos de informática. Los alumnos deben estar familiarizados con el uso de Internet, redes sociales y servicios multimedia a un nivel básico.

RECOMENDACIONES:

- El uso del ordenador o Ipad, con conexión a Internet, es fundamental para la impartición de la asignatura.
- Mantener perfiles en las redes sociales más usadas
- Estar informado por medios digitales.

ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON NECESIDADES ESPECIALES (ESTUDIANTES EXTRANJEROS, ESTUDIANTES CON ALGUNA DISCAPACIDAD, ...)

- Alumnos con necesidades educativas especiales (A.N.E.E.):

Para el alumnado con discapacidades motoras, se propiciará el fácil acceso con las ayudas motoras personales (sillas de ruedas, muletas u otras) a los espacios de trabajo. Y se adaptará en lo posible el equipamiento técnico para su uso por parte de este alumnado en las mejores condiciones.

Respecto a las discapacidades auditivas o visuales, se reservarán los espacios óptimos (centrales y primera fila) para una mejor recepción de los contenidos expuestos. Se gestionará que se proporcionen equipos personales para mejorar la recepción, como micros para profesores y receptores con auriculares para el alumnado, pantallas individuales para visionados o monitoreo por auricular.

- Estudiantes extranjeros:

El profesor será más permisivo al aplicar las penalizaciones por faltas de ortografía en exámenes y trabajos individuales.

Se establecerán sesiones de consulta individuales de estos alumnos con el profesorado que imparta la asignatura, a fin de aclarar las dudas sobre la materia como consecuencia del idioma. Se ofrecerán referencias de consulta sobre la materia en el idioma del alumno.

No obstante, y según las circunstancias, se pueden elaborar incluso adaptaciones curriculares individualizadas que puedan dar respuesta a las necesidades educativas especiales de algún alumno. Ello previo dictamen del Jefe de Estudios de EUSA y ajustándose a la normativa vigente.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS

La asignatura persigue los siguientes objetivos:

1. Alcanzar conocimientos medulares sobre los estudios de la cultura, del arte y de la comunicación desde diversas fuentes reveladoras para su comprensión.
2. Ensanchar los límites de la perspectiva crítica con una visión analítica del fenómeno cultural y de la civilización en la sociedad tecnificada contemporánea.
3. Conocer el sentido de la creatividad y de la innovación en el mundo contemporáneo y en la comunicación.
4. Abrir la mente artística y la capacidad de originalidad del periodista en relación con el mundo que le rodea, a través del conocimiento de la Teoría del Arte, la Estética y la Tecnología.
5. Conocer los nuevos horizontes de la cultura contemporánea abiertos desde el humanismo digital y sus implicaciones en la actividad informativa y en concreto, del periodismo.
6. Analizar la conciencia social en red que promueven los medios digitales.
7. Perfeccionar las competencias del alumno respecto a la detección de los temas relevantes de estudio en cultura, su argumentación y su exposición.

8. Comprender la fenomenología de la representación digital: sus efectos sobre la experiencia, las ideas, los procesos creativos, especialmente los concernientes a la actividad periodística, y las prácticas culturales mediadas.
9. Promover la investigación científica en estudios visuales y el desarrollo de tesis doctorales sobre la cultura, desde las pautas marcadas en los contenidos de la asignatura.

COMPETENCIAS

Los alumnos que aprueben la asignatura habrán adquirido un grado alto de competencia en la comprensión de los nuevos fenómenos provocados por la cibercultura en diversos ámbitos. También se alcanzará un alto grado de destreza en el manejo de redes sociales y nuevas narrativas hipermedia.

Competencias transversales genéricas:

- G01 Saber aplicar los conocimientos básicos de cada módulo o asignatura a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del mundo de la comunicación y el periodismo.
- G02 Capacidad para reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- G04 Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- G05 Saber utilizar herramientas de búsqueda de recursos documentales y bibliográficos.
- G06 Poseer habilidades y aptitudes que favorezcan el espíritu emprendedor en el ámbito de aplicación y desarrollo de su formación académica.

Competencias específicas:

- E05 Habilidad de exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.
- E06 Habilidad de comentar y editar correctamente textos u otras producciones mediáticas relacionadas con la información y comunicación.
- E08 Habilidad para el manejo académico de las tecnologías informativas y comunicativas.
- E15 Capacidad para entender los mensajes de los medios (impresos, audiovisuales, digitales) teniendo en cuenta los modelos y los contextos de la comunicación.
- E21 Capacidad y habilidad para asimilar textos periodísticos como fuentes primarias de formación.
- E31 Capacidad y habilidad para comunicar en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), en sus modernas formas combinadas (multimedia) o nuevos soportes digitales (internet), mediante la hipertextualidad.
- E32 Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados e interactivos(multimedia).
- E33 Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas.
- E34 Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en medios escritos, gráficos, audiovisuales y digitales, así como del uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos.
- E35 Capacidad para la ideación, planificación y ejecución de proyectos informativos o comunicativos.
- E37 Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración y procesamiento de información, así como para su aprovechamiento comunicativo persuasivo o de ficción y entretenimiento.

- E38 Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.
- E45 Capacidad y habilidad para procesar, elaborar y transmitir información, así como para expresar y difundir creaciones o ficciones, mediante el diseño gráfico y digital, la documentación informativa y la infografía.
- E46 Capacidad y habilidad para jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) según las normas del diseño periodístico.
- E50 Capacidad y habilidad para integrarse en empresas externas.

5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

Se proponen cuatro ejes temáticos a partir de los cuales se estructura la materia.

Tema 1. Nociones preliminares de la cibercultura. Se plantea la lectura crítica de autores que han descrito la cultura contemporánea alrededor de la posmodernidad. Se tratará aquellas nociones que más afectan al fenómeno de la comunicación: la crisis social de la modernidad, la naturaleza de la información (velocidad, virtualidad y simulación) y el nuevo paradigma de los sistemas de representación y de mediación.

Tema 2. Cibercultura, Humanismo e Innovación Tecnológica. Se debatirá sobre las implicaciones de la tecnología en la organización del mundo, sus consecuencias en la experiencia humana y la nueva percepción de la realidad. Se impartirán sesiones teórico-prácticas alrededor de la evolución del humanismo tecnológico, presentando sus oportunidades y riesgos desde concepciones epistémicas (la desinformación o el fallo en las propiedades representativas de las ideas, la innovación, el determinismo tecnológico), y éticas (la vigilancia o la falsa libertad, la privacidad o la bioética).

Tema 3. Tecnopolítica. Se mostrarán las consecuencias de las redes sobre el proyecto de democracia digital trabajando sobre nuevas definiciones: democracia directa, participativa, deliberativa, gobierno electrónico y ciudadanía digital. Paralelamente se estudiarán los nuevos fenómenos políticos en los que ha colaborado la comunicación (ciberactivismo, movimientos sociales en la red), las ciberorganizaciones y, finalmente, las estrategias comunicativas orientadas al cambio social (videoactivismo, activismo y ciberfeminismo).

Tema 4. El Arte en la Cibercultura. Se estudian las transformaciones que la obra de arte experimenta con las innovaciones tecnológicas en el actual contexto digital. Se explica la evolución de los fenómenos creativos y los conceptos estéticos tradicionales (de la singularidad, la originalidad o la autoría hacia la repetición, la copia o la autonomía propias de la cibercultura). Se reflexiona acerca del media art y de la imagen digital, caracteriza por una peculiaridad ontológica, la autosuficiencia, ya que se crea a partir de información digital. Además, se estudia la aparición de las obras de arte posmediáticas, consecuencia del carácter participativo del arte que ha popularizado lo que era patrimonio elitista (high art) de la burguesía y el capitalismo cultural.

6. TEMARIO DESARROLLADO

TEMA 1 INTRODUCCIÓN

- 1.1 Cibercultura, la cultura del ciberespacio
- 1.2 Interactividad, hipertextualidad y conectividad
- 1.3 Virales y memes

TEMA 2 Evolución de la World Wide Web

- 2.1 Creación y universalización de la WWW
- 2.2 Evolución conceptual de la web: de la red a la cámara de eco
- 2.3 Ciberoptimistas vs Ciberescépticos

TEMA 3 Hipertexto e Hipermedia

- 3.1 Fundamentos y teoría del hipertexto
- 3.2 Lenguaje y estructura hipertextuales
- 3.3 Diseño web, Arquitectura de la información y UX

TEMA 4 Inteligencia artificial: El futuro ya está aquí

- 4.1 Principales conceptos de la inteligencia artificial
- 4.2 ¿Cómo funciona un algoritmo?
- 4.3 Ética en la inteligencia artificial
- 4.4 Inteligencia artificial para periodistas

TEMA 5 Identidad digital

- 5.1 Definición y factores de la identidad digital. Identidades virtuales en redes
- 5.2 Reputación digital: construirla y conservarla
- 5.3 La privacidad en peligro
- 5.4 Nueva Ley de Protección de Datos

TEMA 6 Redes Sociales

- 6.1 El hombre como ser social: “los seis grados de separación”
- 6.2 Las redes como sistema organizativo
- 6.3 Tipos de redes sociales
- 6.4 Uso comunicativo de las redes sociales: periodismo y marketing

TEMA 7 Narrativa transmedia: nuevos relatos en la cultura audiovisual digital

- 7.1 Principales conceptos del transmedia
- 7.2 Elementos a considerar en un proyecto transmedia
- 7.3 El espectador activo
- 7.4 Periodismo transmedia: la nueva frontera

TEMA 8. Nuevas narrativas: los videojuegos

- 8.1 Videojuegos: una nueva narrativa en auge
- 8.2 Teoría de los videojuegos:
- 8.3. Mundos de ficción y espacios narrativos. Gamificación periodística

TEMA 9 Ciberactivismo y política 2.0

- 9.1 Ciberactivismo en la red: multitudes inteligentes, hackers y hacktivistas.
- 9.2 Cronología de ciberprotestas: De Seattle a Madrid pasando por la “Primavera árabe”.
- 9.3 Nuevas formas de hacer política
- 9.4 Campañas 2.0. De Obama 2008 a Trump 2016
- 9.5 La política española en las redes

TEMA 10 Cultura y Economía en la red: nuevos modos de producción y consumo

- 10.1 ¿Peligra la cultura en la era digital?
- 10.2 Nuevos modelos de industria cultural
- 10.3 Capitalismo de plataformas, Crowdfunding y Economía colaborativa

7. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES:

Una metodología basada en la **participación activa**, en la que el alumnado es el verdadero protagonista de su aprendizaje, y en la que el profesorado debe ser guía, acompañante, mediador y facilitador de aprendizaje

Un **enfoque constructivista** del proceso de enseñanza, que permite al alumnado relacionar conocimientos y experiencias vividas con los nuevos contenidos del módulo profesional.

La potenciación de la **aplicación práctica** de los nuevos conocimientos para que el alumno compruebe la utilidad y el interés de lo que va aprendiendo.

Conseguir que el aprendizaje sea **funcional**, intentando que el alumno utilice lo aprendido cuando lo necesite en situaciones reales de su vida cotidiana y profesional.

La **vinculación y contextualización** de lo abordado en la asignatura con el mundo del trabajo. Introducir experiencias, realizaciones, conflictos, etc., de los ambientes laborales en el aula, y por otra, es preciso contextualizar cada tema al entorno, para que el alumno busque, seleccione, visite, etc., los recursos informativos y profesionales de dicho entorno.

Utilización de las **nuevas tecnologías** como recursos permanentes en la construcción del aprendizaje.

Los principios de **individualización y personalización** han de dirigir la labor educativa, teniendo en cuenta también la atención a la diversidad como elemento enriquecedor de esa labor.

En síntesis, los principios metodológicos se centrarán en:

Integrar teoría y práctica.

Considerar las competencias específicas y transversales como el referente de los contenidos que dan la clave para su interpretación.

La metodología aplicada a la asignatura de Cibercultura será la siguiente:

Clases expositivas.- El docente realizará esbozos de cada tema y enumerará sus líneas maestras para que el alumno pueda desarrollar con posterioridad, por sí solo o en equipo. A través de las sesiones presenciales, se induce a la reflexión y a la participación activa por parte del alumnado. Se trata, por tanto, de construir el escenario formativo que permita a los alumnos una comprensión conceptual de la cibercultura, sus características y efectos.

Exploración bibliográfica.- Se ofrecerá a los alumnos material bibliográfico que se incluye en este programa. Además, se proporcionarán vínculos a Internet que contextualicen o amplíen conceptos y situaciones explicadas en el aula. Se incluirá material audiovisual complementario que pueda aportar más perspectivas a lo impartido en la asignatura.

Utilización de las **nuevas tecnologías** de la información. La preparación de las clases exigirá la utilización de programas informáticos básicos, como Power Point, herramientas Web 2.0 (redes sociales; plataformas para almacenar, publicar, compartir y editar fotografías digitales; etc.).

Diseño y realización de trabajos prácticos, tanto individuales como en grupo. Estas actividades se detallan en el siguiente apartado.

El curso partirá del nivel inicial de los alumnos, de sus conocimientos previos, para ir construyendo un aprendizaje significativo. Al inicio del curso, el profesor se esforzará por reconocer las actitudes y aptitudes personales de cada alumno para el trabajo en grupo con objeto de formar grupos equilibrados y productivos.

Clases presenciales físicas. Todos los materiales de clase se ofrecen desde la plataforma de enseñanza virtual. Los trabajos se entregan desde la plataforma. Los exámenes se realizan en clase física.

8. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La asignatura contempla dos **sistemas de evaluación**:

1. SISTEMA A: Se valorará la asistencia y participación en clase, así como la realización de trabajos y ejercicios específicos y la adquisición de competencias. Los instrumentos de evaluación (técnicas, recursos y procedimientos para obtener información acerca de todos los factores que van a intervenir en el proceso formativo con la finalidad de poder llevar a cabo en cada momento las evaluaciones diagnóstica, formativa o

sumativa)

son:

- **Realización de trabajos individuales**, tal y como se contempla en el apartado “Actividades de enseñanza-aprendizaje”. Se fijarán fechas concretas para la realización de los trabajos y para la entrega de documentos relacionados con los mismos. La puntualidad en la entrega de los trabajos es muy importante, por tanto, es un criterio evaluable. Si el alumno entrega el trabajo *un día más tarde* de lo fijado, se le penalizará con **una reducción de medio punto en la nota**; si fueran *dos días*, sería **un punto** y si fueran *tres días* se considerará como **trabajo no presentado**, con las consecuencias académicas que de ello deriven. Este criterio de evaluación no se aplicará si el retraso del trabajo es justificado. Además, los trabajos se deberán entregar con una edición y maquetación mínimos. La copia o el plagio del contenido de un trabajo, en todo o en parte, implica el suspenso en la asignatura. Para la entrega de trabajos y sus referencias se usará la norma APA.

- **Realización de actividades en clase, individuales y en grupo**. Cada tema llevará asociados una serie de ejercicios y actividades realizados en clase (o entregados con posterioridad) que influirán en la nota final.

Asistencia del alumno. Se fija un número mínimo de asistencia a clase obligatorio del 80%, por debajo del cual no será utilizado este sistema de evaluación.

La **calificación final**, que será expresada en *escala numérica* del 1 al 10 con un solo decimal, se obtendrá de los siguientes porcentajes:

- **Trabajos prácticos y examen 90%** Durante la impartición de la asignatura se realizará un examen y tres trabajos prácticos. El examen aporta el 50% de la nota y los trabajos prácticos individual el 50%. Además de estos trabajos, se incluirán ejercicios prácticos que se realizarán en clase tutorizados por el profesor.

- **Actitud: 10%**. A continuación se detallan, sin tener en cuenta un orden de prioridades, las principales actitudes que se deben trabajar y evaluar en el desarrollo de las actividades propuestas en esta programación:

- Interés e iniciativa por el trabajo.
- Puntualidad y asistencia a clase continuada.
- Limpieza, organización y obligado cumplimiento de las fechas de entrega en los trabajos prácticos.
- Planificación de su trabajo y el de los demás.
- Observación de las normas y canales de información, tanto con profesores como con sus compañeros, integrándose en el trabajo en equipo.
- Interpretación y ejecución con diligencia de las instrucciones que recibe.
- Coordinación con sus compañeros en tareas de desarrollo de su trabajo.
- Uso adecuado de los equipos de centro.

2. SISTEMA B: Establecido para los estudiantes que no puedan acudir a clase o que, por no cumplir el mínimo de asistencia del 80%, no puedan optar al Sistema A.

En este sistema la **calificación final** se obtendrá al aplicar los siguientes porcentajes:

- Examen final: 80%
- Trabajos prácticos: 20%. El alumno deberá entregar al menos un trabajo de una lista ofrecida por el profesor.

1. Indiferentemente de la calificación que un estudiante haya alcanzado por el sistema de evaluación A, este estudiante puede solicitar llegado el día de la prueba final ser evaluado por el sistema B. De optar por ser evaluado por el sistema B, deberá comunicarlo al profesor con al menos una semana de antelación a la fecha de celebración del examen. En este caso la calificación final que se reflejará en el acta será la obtenida por el sistema de evaluación B.

Si el alumno no superase los contenidos y capacidades de la asignatura en la convocatoria de febrero, se aplicarán los siguientes criterios para la **segunda convocatoria**:

Para aquellos alumnos que no faltasen más del 80% a clase:

- Prueba teórica: 50%
- Trabajos prácticos: 50%. Se les tendrá en cuenta las calificaciones parciales positivas obtenidas durante el período de clases y sólo tendrán que presentar aquellas prácticas que estén suspensas.

Para aquellos alumnos que faltasen más del 80% a clase durante el primer cuatrimestre, se aplicará el sistema de evaluación B.

TERCERA CONVOCATORIA

En esta convocatoria el alumno deberá superar un examen único tipo test a partir del temario de la asignatura.

Faltas de ortografía. En ambos sistemas de evaluación, A y B, las faltas de ortografía restan 0,05 si son leves y 0,1 si son graves. Las faltas repetidas no computan. Se valorará la forma de expresión y la corrección en la escritura, tanto en la redacción de los exámenes como en la elaboración de los trabajos.

9. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

- BARABASI, A. (2003). *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means*. London: Plume.
- BARRET, E.y REDMOND, M. (1997) *Medios Contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*. Barcelona: Paidós
- BERNERS-LEE, Tim. (2000) *Tejiendo la Red*. Madrid, Siglo XXI
- BETTETINI, Gianfranco, COLOMBO, Fausto. (1995) *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona : Paidós. Instrumentos
- BOWMAN, Shayne y WILLIS Chris (2003) *Nosotros, el medio. Cómo las audiencias están modelando el futuro de la noticias y la información*. The Media Center at The American Press Institute. E-book accessible en Internet: <http://www.hypergene.net/wemedia/espanol.php>
- BUSTAMANTE, Enrique (coord.): *Comunicación y cultura en la era digital*. Barcelona, Gedisa, 2003
- CASTELLS, Manuel. (2001) *La Galaxia Internet*. Barcelona : Plaza & Janés Editores
- CASTELLS, Manuel. (1997) *La sociedad red. La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. Madrid : Alianza Editorial.
- CASTELLS, Manuel. (2012) *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid, Alianza Editorial
- DERY, Mark, (1998), *Velocidad de escape. La cibercultura en el Final del siglo*, Madrid, Ediciones Siruela.
- DÍAZ NOCI, Javier y SALAVERRÍA, Ramón, Coords. (2003) *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona : Ariel Comunicación
- DE KERCKHOVE, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Gedisa.
- DE KERCKHOVE, D. (1999) *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona, Gedisa
- FUMERO, Antonio y ROCA, Genís (2007) *Web 2.0*. Fundación Orange. Madrid
- GUBERN, Román, (1996), *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama.
- GUTIÉRREZ RUBÍ, Antonio (2010), *La política vigilada. La comunicación política en la era de Wikileaks*, Barcelona UOC
- GILLMOR, Dan. *We the Media* (2004). Sebastopol: O'Reilly Media.
- HANDLER MILLER, Caroline (2014) , *Digital Storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*, New York, Focal Press
- JENKINS, Henry(2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós

- JOYANES Luis, (1997), Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital, Madrid, Mc.Graw-Hill.
- LANDOW, George O. (1995) Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona : Paidós Multimedia.
- LÉVY, Pierre, (1999), ¿Qué es lo virtual? Barcelona, Paidós
- MARTEL, Frederic (2014), Smart Internet (s): una investigación, Madrid, Taurus
- MOROZOV, Eugeny (2011), The Net Delusion. The Dark Side of Internet Freedom, New York, Public Affairs
- MOUBAYED, Sami (2016), Bajo la bandera del terror. Un viaje a las entrañas de Daesh, Madrid, Península
- MURRAY, Janeth, (1999), Hamlet en la holocubieta. El Futuro de la narrativa en el ciberespacio, Barcelona, Paidós
- NEGROPONTE, N.. (1995) El mundo digital. Barcelona : Ediciones B.
- PABLOS, José Manuel de. (2001) La red es nuestra. Barcelona : Paidós.
- RHEINGOLD, Howard (2004) Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social, Barcelona, Gedisa
- ROJAS, Octavio I.; ALONSO, Julio; ANTÚNEZ, José Luis ; ORIHUELA, José Luis; VARELA, Juan (2005) Blogs. Madrid : ESIC Editorial
- ROJAS, Octavio I. (Coord.) 2007. Web 2.0. Manual (no oficial) de uso. ESIC. Madrid.
- ROSE, FRANK (2011). The Art of Inmersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories, W&W Norton Company
- SÁEZ VACAS, Fernando. (2004) Más allá de Internet: la Red Universal Digital. Madrid : Editorial Centro de Estudios Ramón Areces.
- SALMON, Christian. (2008) Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear mentes, Barcelona, Atalaya
- SÁNCHEZ, Juan Luis (2014) Las mareas del cambio, Madrid, El Diario.es ediciones
- SCOLARI, Carlos (2009) Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva, Barcelona, Gedisa
- SCOLARI, Carlos. (2013) Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan, Barcelona, Gedisa
- TORREBLANCA, José Ignacio (2015) Asaltar los cielos. Podemos o la política después de la crisis, Barcelona, Ed. Debate
- TURKLE, Sherry, (1995), La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.
- TAPSCOTT, D.; WILLIAMS, A. D. (2007). Wikinomics: la nueva economía de las multitudes inteligentes. Barcelona: Paidós Ibérica.
- VOULLAMOZ, Núria, (2000), Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica, Barcelona, Paidós.
- WATTS, D. (2006). Seis grados de separación: la ciencia de las redes en la era del acceso. Barcelona: Paidós.

OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN (DIRECCIONES DE INTERNET)

- Pew Research Center <http://www.journalism.org/>
- Fundación Orange <http://fundacionorange.es/fundacionorange/analisisprospectiva.html>
- Interactive Narratives <http://interactivenarratives.org/>
- Blog oficial de Henry Jenkins <http://henryjenkins.org/>
- Blog de José Luis Orihuela <http://www.ecuaderno.com/>
- Blog de Enrique Dans <http://www.enriquedans.com/>
- El poder de las redes de David de Ugarte <http://lasindias.org/el-poder-de-las-redes/>