

## TITULACIÓN: GRADO EN PERIODISMO

### 1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

---

Nombre: **CIBERCULTURA**

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Obligatoria

Horas de clase semanales: 4

Créditos totales (ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

### 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 cibernsiedad 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. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

---

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. Perfeccionar las competencias del alumno respecto a la detección de los temas relevantes de estudio en cultura, su argumentación y su exposición.
7. 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.

#### COMPETENCIAS:

##### 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.

#### 4. 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 obras y autores que han descrito la cultura contemporánea alrededor de las teorías de la posmodernidad. Se tratan aquellas nociones específicas que más afectan al fenómeno de la comunicación. El estudiantado reflexionará sobre las nociones de la cultura contemporánea que caracterizan este período de la posmodernidad. Partiendo de los universales de la Modernidad, se explicará desde una perspectiva pluridisciplinar las causas de la evolución de nuestro tiempo hacia un relativismo epistémico y cultural que afecta a las explicaciones de los fenómenos, hechos o acontecimientos a los que se enfrentan los profesionales del periodismo.

**Tema 2. Cibercultura, Humanismo e Innovación Tecnológica.** Se debate 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 (hacktivismo, videoactivismo, ciberfeminismo o artivismo).

**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.

#### 5. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

---

Actividades formativas presenciales:

1. Sesiones presenciales teóricas, prácticas o teórico-prácticas. Peso de la actividad 50-100%.
2. Sesiones presenciales de debate u otras actividades participativas. Peso de la actividad 0-50%.
3. Intervención de invitados expertos en las materias tratadas en la asignatura. Peso de la actividad 0-10%.

Actividades formativas no presenciales:

4. Realización de trabajos y/o prácticas individuales o en grupo. Peso de la actividad 0-100%.
5. Otras actividades no presenciales. Peso de la actividad 0-50%.

## 6. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

---

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente (0-20%)
4. Participación en actividades vía telemática: blogs, foros, plataformas virtuales, webs, social media, etc (0-20%).
5. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.