

TITULACIÓN: **GRADO EN PERIODISMO**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **CIBERCULTURA**

Curso: CUARTO

Semestre: 1º

Tipo: Formación Básica

Obligatoria

Optativa

Créditos totales (LRU / ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

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.

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 al 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 digital.

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.

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%.

TEMARIO

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 Digital y Arte. Se debatirá sobre las consecuencias de la organización de la comunicación y la cultura alrededor de Internet. En esta dirección se apuntarán contenidos referentes a las oportunidades y riesgos de la conexión a la red desde la perspectiva de la ética a concepciones epistémicas como la desinformación o la falsedad en las noticias y estéticas, como la emergencia de un patrimonio cultural virtual. T

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. Innovación, renovación y tendencias tecnológicas. Se contempla el crecimiento de nuevas prácticas sociales, contraculturales y pautas de convivencia en las comunidades virtuales. Para su conocimiento, este tema se dedica a la cultura generacional que comprende tendencias muy diversas en la comunicación (twitteros, instagramer, youtubers, tiktokers, gamers, influencers), el uso de recursos propios de redes (memes, stickers o narrativas transmedias), así como en la cultura surgen distopías y formas sensibles con una estética ciberpunk.

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.