

Curso Académico: (2023 / 2024)

Fecha de revisión: 16-07-2023

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Comunicación

Coordinador/a: WALZER MOSKOVIC, ALEJANDRA

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : Cuatrimestre :

OBJETIVOS

El objetivo central de la asignatura es poder abordar de forma plástica, flexible y acorde a las novedades que se van produciendo de forma constante, la rápida transformación del mundo que lo digital está introduciendo en todos los ámbitos de la vida.

Es un propósito central de este curso generar discusión, fundamentalmente, sobre que aquello que concierne y afecta a las formas de lazo social, la creación cultural y artística, la política y la gestión de los espacios comunes, la subjetividad contemporánea, el ámbito laboral, la comunicación mediada, las industrias del audiovisual.

Las competencias que se desea fomentar son:

- Capacidad para identificar las transformaciones socioculturales que se van sucediendo
- Competencia para nombrar, circunscribir y discutir sobre la naturaleza de dichas transformaciones.
- Desarrollo de la fuerza analítica que permita vislumbrar, explicar y articular argumentos fundamentados.
- Conocimiento razonado sobre las transformaciones relacionadas con la cultura audiovisual en el entorno digital

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

Los contenidos de esta asignatura son:

1. Cultura digital y cambio social: lo virtual, lo material, lo fluido
2. Transformaciones de lo digital, ámbitos de impacto
3. La subjetividad de la época y la subjetividad de los individuos
4. Espacio mediático y espacio socio-cultural
5. Redes sociales e inteligencia artificial
6. ¿Hacia dónde la educación?

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Esta asignatura tendrá la dinámica de un seminario-taller y se prescindirá en la medida de lo posible de las clases magistrales puesto que se basa en la metodología del aprendizaje basado en proyectos.

Las actividades a desarrollar en el aula serán de diversa naturaleza y acordes con los objetivos y competencias del curso.

Entre esas actividades se considerarán algunas como la lectura y discusión de textos, la creación de contenidos propios para debatir en torno a problemas específicos que se están abordando, la autoobservación de la propia actividad en el ámbito digital, el desarrollo de proyectos grupales, la búsqueda de ejemplos que ilustren las discusiones que se estén desarrollando en clase.

Cada curso tendrá además un espacio digital en el cual los y las estudiantes van a compartir contenidos y proponer discusiones.

Este sistema de trabajo requiere de un compromiso firme por parte de los estudiantes que deseen transitar la asignatura en régimen de evaluación continua.

La actividad troncal de la asignatura consistirá en el desarrollo de un proyecto grupal que se comenzará a diseñar desde el principio del cuatrimestre y que acabará el último día de clases.

Los estudiantes y los grupos de trabajo que se formen en clase tendrán dos tipo de tutorías: tutorías

individuales y/o grupales con la profesora y también tutorías colaborativas con los compañeros y las compañeras.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

-El trabajo de evaluación continua individual tendrá un peso del 40% de la calificación final mientras que el trabajo grupal será del 60%.

- La calificación mínima de aprobado es 5/10

-Los y las estudiantes que escojan el sistema de evaluación continua, deberán tener una asistencia equivalente al 80% de las clases.

-Quienes no asistan a clase y trabajen de acuerdo con las tareas que se proponen, serán examinados, teniendo el examen un peso del 100% de la nota total.

Peso porcentual del Examen Final: 60

Peso porcentual del resto de la evaluación: 40

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Ardevol, Elisenda Ardèvol, Elisenda 2003 ¿La cibercultura: un mapa de viaje; aproximaciones teóricas para un análisis cultural de Internet¿, , Aportaciones al Seminario Pensar la Cibercultura, Antropología y Filosofía del Nuevo Mundo (Digital). Fundación Duques de Soria., 2003
- Augé, Marc El antropólogo y el mundo global-, Siglo XXI Editores, 2014
- Baricco, Alessandro Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación, Anagrama, 2006
- Baricco, Alessandro The game, Anagrama, 2019
- Barthes Roland Mitologías, Siglo Veintiuno editores España, 2000
- Castells, Manuel La era de la información, Alianza, 1997
- Chul Han, Byun Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia, Taurus, 2022
- Darley, Andrew Cultura visual digital, Paidós, 2017
- Harari, Yuval N. Homo Deus. Breve historia del mañana, De bolsillo- Penguin Random House, 2020
- Harari, Yuval N. 21 lecciones para el siglo XXI, De bolsillo- Penguin Random House, 2022
- Jenkins, Henry Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración, Paidós, 2009
- Lasen Amparo y Puente Héctor La cultura digital, UOC, 2016
- Levy, P. Cibercultura¿. Ciencia Tecnología y sociedad, Anthropos, 2007
- Moreno Barreneche, Sebastián La proyección online del yo entre individuación y colectivización, In Mediaciones de la comunicación, 2019
- Segalen, Martine Ritos y rituales contemporáneos, Alianza, 2005

RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- Carrión Jorge y Baricco Alessandro . Humanidad aumentada: <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/alessandro-baricco-y-jorgecarrion/233356>
- Gabilondo Iñaki . cuando ya no esté. Parte 1 y 2 (entrevista a Yuval Noa Harari): https://www.youtube.com/watch?v=hxuKo_VdM9o
- Scolari Carlos . ¿Cómo diseñar clases transmediales?: <https://www.youtube.com/watch?v=4RENNPtGBLU>
- Soy cámara . El mundo como pantalla: platonismo digital: https://www.youtube.com/watch?v=hxuKo_VdM9o 2. <https://www.youtube.com/watch?v=ECwY77VI3QM> "