

Curso Académico: (2023 / 2024)

Fecha de revisión: 02-06-2023

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Humanidades: Filosofía, Lenguaje y Literatura

Coordinador/a: BRONCANO RODRIGUEZ, FERNANDO

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 6.0

Curso : Cuatrimestre :

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

No hay requisitos

OBJETIVOS

Entender la cultura digital no sólo como un proceso archivístico en el que se traslada lo analógico a lo digital o el sentido antropológico de ¿uso y aplicación de las tecnologías¿ en un contexto cultural.

Se trata de profundizar en el diseño y el código subyacente a los dispositivos de software-hardware que integramos en la cultura como parte de ella.

En otras palabras: En lugar del uso que se le da a TikTok nos centramos en las ¿permisibilidades¿ de su diseño. Nos importa las transformaciones que el código produce.

Actualizar el debate crítico sobre algunos de los problemas contemporáneos (gamificación, polarización, desinformación, IA) desde el punto de vista de los estudios sobre la cultura digital, la cultura material y la filosofía.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- 1- Introducción a la cultura digital
- 2- Humanidades digitales
- 3- Robótica
- 4- Inteligencia Artificial
- 5- Posthumanismo
- 6- El videojuego en el entorno de la cultura digital
- 7- Gamificación

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Proyecto final / Examen final	(60%)
Participación activa - seguimiento proyecto - ejercicios	(10%)
Ensayo de mitad de curso	(30%)

Peso porcentual del Examen Final: 60

Peso porcentual del resto de la evaluación: 40

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Berry, D. M Introduction: Understanding the digital humanities , Palgrave Macmillan UK., 2012
- Broncano, F. La melancolía del ciborg, Herder , 2012
- Eubanks V. Automating inequality: How high-tech tools profile, police, and punish the poor, 2018, St. Martin`s Press
- Floridi, L. The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality., Oxford University Press, 2014
- Miller, V. Understanding digital culture, Sage, 2020
- Nguyen C.T. Games: Agency as art, Oxford University Press, 2020
- Turner, F. From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism, The University of Chicago Press, 2010

