

Evaluación continua:

El 40% de la asignatura consiste en la evaluación continua de asistencia, actividades y un ensayo de mitad de curso. La asistencia será valorada a la hora de calificar a los estudiantes siendo hasta un 5% de la evaluación. Del mismo modo, se evalúa la participación en clase y la actitud ante los contenidos de la asignatura.

Durante el curso, se propondrán sesiones prácticas en donde los estudiantes tendrán que realizar actividades que se hayan planteado con tiempo suficiente para que éstos puedan presentarla de manera adecuada. Aunque estas actividades irán variando según las necesidades del curso, incluyen el comentario de artículos académicos, la presentación de ensayos de corto desarrollo sobre cuestiones relacionadas con la cultura digital y la reseña analítica de productos como software, apps y videojuegos. Como parte de estas actividades, se propone una sesión obligatoria a mitad de curso en donde los estudiantes deberán presentar el borrador de su proyecto final.

Como actividad fundamental, los estudiantes deberán realizar un ensayo de mitad de curso de carácter obligatorio. Este trabajo tiene como objetivo que los estudiantes respondan a una cuestión relacionada con el temario que se ha estudiado durante las primeras siete semanas del curso.

Por último, se propone un reto de final de curso que consistirá o bien en un proyecto en forma de ensayo en el que los alumnos tendrán que analizar de forma crítica, así como sus consecuencias socioculturales, una aplicación y/o software. En lugar de este reto, el docente puede decidir a principio de curso cambiarlo por un examen final en el que se evalúe el temario desarrollado durante el curso.