



MÁSTER LETRAS DIGITALES

FICHA DE LA ASIGNATURA :

Cibercultura

Equipo docente



Dra. María Goicoechea (4 créditos)

Profesora Contratada Doctora

Departamento de Filología Inglesa II

Tlf: 91 394 5826 mgoico@ufilol.ucm.es

Más información: <https://www.ucm.es/leethi/maria-goicoechea-de-jorge>



Dra. Amelia Sanz (2 créditos)

Catedrática de Universidad

Departamento de Estudios Franceses

Tlf: 91 394 54 01 amsanz@ucm.es

Más información: <https://www.ucm.es/leethi/amelia-sanz-cabrerizo>

Objetivos didácticos

El objetivo de esta materia es proporcionar a los estudiantes los elementos críticos necesarios para entender el desarrollo de la cibercultura contemporánea, en sus vertientes académica y popular, y poder analizar las transformaciones que el uso de la tecnología digital ha causado en el campo de las Humanidades en general, y de la Filología en particular. Son sus objetivos:

- Conocer las conceptualizaciones de los pensadores más relevantes sobre la cibercultura y se familiarizará con las metodologías que se están aplicando en el estudio de los espacios virtuales.
- Conocer el estado de la cibercultura académica y los debates que se están desarrollando en torno al posthumanismo, y será capaz de articular una reflexión sobre las tendencias de la cibercultura popular y su estética basada en el reciclaje, el apropiacionismo, la interactividad y las redes.

- Conocer el desarrollo de la Web 1.0, la Web 2.0 y del campo de las Humanidades Digitales. - Aprender la evolución histórica de las tecnologías de la escritura hasta llegar a la textualidad electrónica. - Orientarse en el escenario de la nueva ecología de medios y estará familiarizado con las principales problemáticas surgidas en torno a la comercialización de contenidos digitales. - Analizar los fenómenos de la cibercultura y su representación en el texto multimedia.
Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas - Manejo de programas básicos de edición de textos - Manejo de catálogos y bibliotecas en línea - Dominio del inglés aconsejado
Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta: Complementos de Informática, Complementos de Filología
Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno 10-12 horas de dedicación, repartidas entre el visionado de vídeos/presentaciones y el estudio del material docente (+40%), el análisis de material adicional (+10%), la resolución de casos prácticos y realización de cuestionarios (+20%), la comunicación con el tutor y los compañeros (+10%), la asistencia a seminarios presenciales (+20%) y, en su caso, la resolución de las pruebas de evaluación.
Descripción general de la asignatura Esta asignatura ofrece a los estudiantes una visión panorámica del contexto en el que se inscriben los productos culturales del siglo XXI: la cibercultura. Se prestará especial atención a los fenómenos relacionados con las transformaciones profundas en el campo de la filología que han ejercido la llegada de la textualidad electrónica, la edición digital, Internet y las Tecnologías de la Información y al desarrollo del ámbito de las Humanidades Digitales.
Cronograma del curso Semana 1: La cibercultura como nuevo paradigma artístico y cultural (M. Goicoechea) 2: La textualidad electrónica Del código a la pantalla: evolución histórica de las tecnologías de la escritura (M. Goicoechea) 3: Cibercultura académica I: Postmodernidad y tecnología. Postestructuralismos y teorías del hipertexto (M. Goicoechea) 4: Cibercultura académica II: Tecnorromanticismo, Posthumanismo y el mito del Ciborg (M. Goicoechea) 5: Cibercultura popular I: Estéticas del Reciclaje y el Apropiacionismo (M. Goicoechea) 6: Cibercultura popular II: Tecnopaganismo, videojuegos y el mito de la Interactividad. (M. Goicoechea) 7: Historia del desarrollo de la Web 1.0 Web 2.0: teoría de redes sociales y gestión cultural (M. Goicoechea) 8: Derechos de autor: transformación en las condiciones de creación, distribución y explotación de la cultura (M. Goicoechea)

- 9:** Web 2.0: Humanidades digitales: tiempos para una historia, lugares para un mapa (A. Sanz)
- 10:** Procesos de digitalización masiva (A. Sanz)
- 11:** Ediciones digitales y análisis de textos (A. Sanz)
- 12:** Hacia una datificación de la cultura: el giro espacial y la lectura distante (A. Sanz)

Breve descripción de la Metodología(s) de aprendizaje(s) que se prevé utilizar:

La asignatura sigue una programación semanal. En cada semana está establecido un Plan semanal, en el que el estudiante puede conocer las distintas actividades a realizar durante esa semana. El estudiante realiza la mayor parte de su actividad fuera del aula: en el Campus Virtual, donde visionará los vídeos explicativos o las presentaciones y puede acceder al material docente.

El estudiante estudia todo el material por su cuenta. Periódicamente se programan tutorías, en las que el estudiante puede plantear sus dudas, al igual que sus compañeros, y el tutor puede resolverlas y plantear discusiones.

La tutorización también se realiza por otros medios, como los foros o el correo interno del curso.

Se proponen ejercicios y casos prácticos que el estudiante debe resolver, bien individualmente o en colaboración con compañeros (grupos), y entregar a través del Campus Virtual. Son comentados y evaluados por el tutor. También se proponen otro tipo de actividades, como cuestionarios de autoevaluación o la participación en los foros.

Las sesiones presenciales son teórico-prácticas. Se resumen los conceptos más relevantes y se estudian y debaten los ejercicios y casos prácticos más prototípicos. Estas sesiones incluyen también la realización de pruebas de evaluación.

Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones virtuales:

- Visionado de vídeos y presentaciones.
 - Estudio del material docente.
 - Acceso a recursos externos con información adicional.
 - Realización de cuestionarios de autoevaluación.
 - Ejercicios y casos prácticos.
 - Foros de discusión.
 - Tutorías virtuales, generales, en forma de multiconferencia, e individuales.
 - Glosario de términos que irán generando los propios estudiantes.
- Todo el material docente estará disponible en el Campus Virtual de la UCM.

Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales:

- Talleres de resolución de casos prácticos, de puesta en común de cuestiones y dudas complejas y de evaluación.
- Presentación de ejemplos.
- Fomento de buenas prácticas.
- Realización de talleres prácticos de carácter informático.

Procedimiento de evaluación

- Evaluación continua 50%:
 - Participación en foros (12%)
 - Realización de ejercicios (26%)
 - 12 Controles de autoevaluación (12%)

- Pruebas presenciales 50%

Competencias y destrezas que se desarrollarán

CG3- Analizar sistemáticamente la organización de un proyecto en el ámbito de las letras digitales

CG1- Aplicar los conocimientos y habilidades especializados para llevar a cabo los procesos informáticos para el tratamiento de textualidades digitales

CG4- Comprender los problemas relativos a la cibercultura en el mundo de hoy

CG5- Usar conocimientos y habilidades avanzadas en informática y tecnologías de la información y comunicaciones en el área de las Filologías y las Humanidades en general

CB6- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB10- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CT2 - Identificar un problema y proponer una solución válida para su resolución

CT1 - Evaluar la validez del trabajo realizado

CT3 - Analizar necesidades para la toma de una decisión

CT4 - Tener conciencia de un compromiso ético y responsable con la sociedad en el trabajo realizado y llevarlo a la práctica

CE4- Saber aplicar los derechos de propiedad intelectual en la Red

CE12- Analizar y comparar los contextos antropológicos y sociológicos en el que ubicar los productos culturales de la cibercultura utilizando un vocabulario específico con una perspectiva multicultural

CE13- Comprender y analizar el funcionamiento de redes sociales para aplicarlo a la creación de materiales textuales específicos para su uso en la Red.

Procedimiento para mostrar el progreso del alumno:

-Boletín de calificaciones en Campus Virtual

-Informes de Moodle sobre el uso de los recursos y la realización las actividades.

-Además, se realizarán comunicaciones periódicas individualizadas con los estudiantes, para informarles de cómo van progresando en la asignatura y se les proporcionarán indicaciones y ayuda en caso necesario.

Mecanismos de comunicación docente

Comunicación virtual:

Se utilizarán los foros del Campus Virtual: uno de novedades donde los estudiantes podrán estar al día de los eventos y actividades, más otros para la comunicación entre los propios estudiantes. Para una comunicación más directa e individualizada se utilizará el correo interno del curso en el Campus Virtual.

Comunicación presencial:

El profesor estará a disposición de los alumnos en su horario de tutorías presenciales. Además de los seminarios presenciales para una comunicación directa.

Mecanismos de tutorización virtual:
-Tutorías virtuales mediante la herramienta de multiconferencia del Campus Virtual (actualmente Big Blue Button). Se programarán con cierta periodicidad. -Correo interno del curso en el Campus Virtual para una tutorización individual
Mecanismos de contacto
Foro de <i>soporte técnico</i> en la asignatura virtual que podrá complementarse cuando sea necesario con sesiones de Videoconferencia. Lo atenderán los profesores de la asignatura. Correo electrónico institucional de los profesores en caso de que no tenga acceso al campus virtual Además el alumno dispone de un servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario,y particularmente en SITIO: https://sitio.ucm.es
Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura:
Todo estudiante podrá elevar la queja que desee, en primer lugar, de manera directa, al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, tanto por vía de correo electrónico/mensaje como por un foro anónimo de “quejas y sugerencias” a tal efecto. El alumnos se podrá podrá dirigir también al Coordinador del Máster, así como al representante de alumnos. El máster dispone de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por el Coordinador del máster
Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura:
Cuestionarios y encuestas.
Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual):
Esta asignatura no tiene requisitos técnicos especiales, pues todas las herramientas utilizadas son de acceso libre y gratuito.