



## MÁSTER LETRAS DIGITALES

### FICHA DE LA ASIGNATURA :

**Cibercultura**

### Equipo docente



**Dra. María Goicoechea (6 créditos)**

Profesora Contratada Doctora  
Departamento de Filología Inglesa II  
Tlf: 91 394 7773

[mgoico@ufilol.ucm.es](mailto:mgoico@ufilol.ucm.es)

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

### Objetivos didácticos

- Conocer las conceptualizaciones de los pensadores más relevantes sobre la cibercultura y familiarizar a los estudiantes con las metodologías que se están aplicando en el estudio de la cultura digital y los espacios virtuales.
- Aprender la evolución histórica de las tecnologías de la escritura hasta llegar a la textualidad electrónica y el hipertexto. Entender la naturaleza de esta evolución y sus implicaciones para la configuración de un cambio de paradigma en el ámbito de la producción cultural y el desarrollo del ciberespacio.
- Conocer el estado de la cibercultura académica y los debates que se están desarrollando en torno al posthumanismo, el tecnopoder y el ciberfeminismo.
- Orientarse en el escenario de la nueva ecología de medios y estar familiarizado con las principales problemáticas surgidas en torno a la comercialización de contenidos digitales y la datificación de la cultura.
- Ser capaz de articular una reflexión sobre las tendencias de la cibercultura popular (ciberpunk, steampunk y cibergótico) y su estética basada en la interactividad y las redes sociales, la escritura no creativa, el reciclaje y el apropiacionismo.
- Conocer el desarrollo de la Web y descubrir el campo de las Humanidades Digitales.
- Analizar los fenómenos de la cibercultura y su representación en el texto multimedia.

|  |
|--|
| <b>Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejo de programas básicos de edición de textos</li> <li>- Manejo de catálogos y bibliotecas en línea</li> <li>- Dominio del inglés aconsejado</li> </ul>  |
| <b>Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta:</b>   |
| Complementos de Informática, Complementos de Filología   |
| <b>Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno</b>   |
| <p>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.</p>  |
| <b>Descripción general de la asignatura</b>  |
| <p>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, el hipertexto, la edición digital, Internet y las Tecnologías de la Información y al desarrollo del ámbito de las Humanidades Digitales.</p>   |
| <b>Cronograma del curso</b>  |
| <p><b>Semana 1:</b> La textualidad electrónica. Del código a la pantalla: evolución histórica de las tecnologías de la escritura<br/> <b>2:</b> La cibercultura como nuevo paradigma artístico y cultural<br/> <b>3:</b> Postmodernidad y tecnología. Postestructuralismos y teorías del hipertexto<br/> <b>4:</b> Tecnorromanticismo, Posthumanismo y el mito del Ciborg<br/> <b>5:</b> Tecnopaganismo, videojuegos y el mito de la Interactividad.<br/> <b>6:</b> La red como metáfora: Historia del desarrollo de la Web. Teoría de redes sociales y gestión cultural<br/> <b>7:</b> Derechos de autor: transformación en las condiciones de creación, distribución y explotación de la cultura<br/> <b>8:</b> La cultura del meme: Estéticas del reciclaje, el apropiacionismo y la escritura no creativa<br/> <b>9:</b> Tecnopoder: La economía política de la cibercultura. Democratización de la cultura y monopolización. Vigilancia masiva y protección de datos. La cultura Open Source.<br/> <b>10:</b> Ciberfeminismos: Mujeres, arte y tecnología.<br/> <b>11:</b> Hacia una datificación de la cultura: Procesos de digitalización masiva en bibliotecas, archivos y repositorios digitales<br/> <b>12:</b> Las Humanidades Digitales y sus herramientas</p> |

|   |
|---|
|   |
| <p><b>Breve descripción de la Metodología(s) de aprendizaje(s) que se prevé utilizar:</b></p>   |
| <p>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.</p> <p>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.</p> <p>La tutorización también se realiza por otros medios, como los foros o el correo interno del curso.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> |
| <p><b>Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones virtuales:</b></p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionado de vídeos y presentaciones.</li> <li>- Estudio del material docente.</li> <li>- Acceso a recursos externos con información adicional.</li> <li>- Realización de cuestionarios de autoevaluación.</li> <li>- Ejercicios y casos prácticos.</li> <li>- Foros de discusión.</li> <li>- Tutorías virtuales, generales, en forma de multiconferencia, e individuales.</li> <li>- Glosario de términos que irán generando los propios estudiantes.</li> </ul> <p>Todo el material docente estará disponible en el Campus Virtual de la UCM.</p>  |
| <p><b>Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales:</b></p>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Talleres de resolución de casos prácticos, de puesta en común de cuestiones y dudas complejas y de evaluación.</li> <li>- Presentación de ejemplos.</li> <li>- Fomento de buenas prácticas.</li> <li>- Realización de talleres prácticos de carácter informático.</li> </ul>   |
| <p><b>Procedimiento de evaluación</b></p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación continua 60%: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en foros y glosario (8%)</li> <li>• Realización de ejercicios y ensayos (40%)</li> <li>• 12 Controles de autoevaluación (12%)</li> </ul> </li> </ul>   |

- Pruebas presenciales 40%:
  - Examen (Será necesario aprobar el examen para aprobar la asignatura)
- Se mantiene el mismo porcentaje de evaluación en la convocatoria de julio

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

### **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.   |
| <b>Mecanismos de tutorización virtual:</b>   |
| -Tutorías virtuales mediante la herramienta de multiconferencia del Campus Virtual (actualmente Microsoft Teams). Se programarán con cierta periodicidad.<br>-Correo interno del curso en el Campus Virtual para una tutorización individual.  |
| <b>Mecanismos de contacto</b>  |
| Correo electrónico institucional de los profesores en caso de que no tenga acceso al campus virtual.<br>Además, el alumno dispone de un servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en <a href="http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario,y">http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario,y</a> particularmente en SITIO: <a href="https://sitio.ucm.es">https://sitio.ucm.es</a>   |
| <b>Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura</b>   |
| 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.<br>El alumno se podrá dirigir también al Coordinador del Máster, así como al representante de alumnos.<br>El máster dispone de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por el Coordinador del máster. |
| <b>Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura</b>   |
| Cuestionarios y encuestas.   |
| <b>Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual)</b>   |
| Esta asignatura no tiene requisitos técnicos especiales, pues todas las herramientas utilizadas son de acceso libre y gratuito.  |