



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: CULTURA DIGITAL	Código: 16529
Tipología: OBLIGATORIA	Créditos ECTS: 6
Grado: 401 - GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	Curso académico: 2022-23
Centro: 12 - FACULTAD DE COMUNICACIÓN	Grupo(s): 30
Curso: 4	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua:
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: N
Página web:	Bilingüe: N

Profesor: NIEVES LIMÓN SERRANO - Grupo(s): 30				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
2.15	DPTO. EN CONSTITUCIÓN		Nieves.Limon@uclm.es	

2. REQUISITOS PREVIOS

No se han establecido

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

Esta asignatura obligatoria pertenece a la materia "Entorno de medios", de la que también forman parte las asignaturas Estructura global de los medios, Sistema de medios e Historia general de la comunicación. En ella se profundiza en los conocimientos y competencias adquiridos a lo largo de los cursos previos acerca de los entornos digitales, asunto transversal en el Grado, dado el contexto de revolución digital contemporáneo. Además, pretende aproximar al estudiantado a una visión global y completa sobre el ámbito teórico más inmediato de la comunicación. La asignatura profundizará en el análisis de las culturas digitales y de los conceptos teóricos fundamentales que se están proponiendo para su comprensión. Entre ellos, destaca el interés por las perspectivas teóricas y analíticas que se han ocupado de la definición crítica de la tecnología y de sus aproximaciones atendiendo a sus dimensiones sociales, políticas, económicas y culturales. Específicamente atenderemos a las nuevas formas de mediatización digital, los modos de representación y textualidad característicos de los entornos digitales, así como los modelos de socialización y organización social emergentes que se articulan con relación a la tecnología sin perder de vista la necesaria visión crítica sobre este particular.

Así, atendiendo a los ámbitos y debates más urgentes de nuestro panorama mediático, Cultura digital desarrolla una metodología teórico-práctica para familiarizar al estudiantado con el contexto contemporáneo de la cultura digital y promover la creación de ejercicios teórico-prácticos al respecto.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB01	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB03	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CE03	Conocer la estructura comunicativa y audiovisual y su incidencia en las políticas públicas en los diferentes niveles territoriales.
CE04	Conocer e interpretar los fenómenos industriales y empresariales del sector audiovisual.
CG01	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados, con la finalidad de que el estudiante pueda entender los fenómenos comunicativos que se producen en la sociedad actual.
CG04	Tener habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por otros medios de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
CG05	Tener conocimiento de los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual.
CG06	Conocer del estado del mundo, su evolución histórica reciente, adquirir conceptos necesarios para la comprensión de sus dimensiones políticas, económicas, tecnológicas y socioculturales y utilizar este conocimiento como instrumento en la resolución de problemas y retos profesionales.
CG07	Adquirir la capacidad de trabajar en equipo, afrontar retos colectivos y resolver cooperativamente los problemas, respetando la diversidad de los y las participantes y de sus aportaciones.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Identificar los actores relevantes en la estructura de los medios de comunicación y en la industria audiovisual en la esfera internacional y nacional.

Reconocer las dimensiones de la organización de la empresa audiovisual e identificar los diferentes mercados y estrategias de marketing en el mercado de la comunicación audiovisual.

Reconocer y comprender las principales aproximaciones conceptuales al abordaje de las culturas digitales y la tecnología contemporánea.

Saber aplicar los principios de la ética profesional y los principios éticos de los códigos deontológicos.

Debatir en condiciones de simetría los problemas éticos de la comunicación audiovisual para encontrar dialógicamente normas, principios y valores éticos.

Argumentar y debatir sobre las formas sociopolíticas emergentes y los mecanismos de producción de discursos en su relación con la tecnología.

Entender la tarea ética como una construcción dialógica de principios, normas y valores morales y como estándar de calidad en el desempeño profesional.
Exponer y analizar de forma crítica la estructura mediática y de las industrias audiovisuales.
Adquirir una visión global y diacrónica de los modelos y estrategias dominantes en la historia social de la comunicación.

6. TEMARIO

Tema 1: Introducción: mapeando las culturas digitales

Tema 1.1 ¿Qué es la cultura digital?

Tema 1.2 Comunidades virtuales, interculturalidad y procomún

Tema 2: Tecnología, capitalismo y cultura digital

Tema 2.1 Apocalípticos e integrados: La colonialidad tecnológica

Tema 2.2 El capitalismo de las plataformas digitales: La agenda político tecnológica y la cultura del consumo

Tema 3: Cultura digital y representación audiovisual

Tema 3.1 Sobre lo visual: cine, tv digital y redes sociales

Tema 3.2 Sobre lo sonoro: radio, podcast y música

Tema 3.3 Sobre el big data, los NFT y otros mundos como el metaverso

Tema 4: Información e industrias culturales contemporáneas

Tema 4.1 Fakenews y nuevos públicos: una introducción

Tema 4.2 Jornadas ComPublic

Tema 5: Identidades y cultura digital

Tema 5.1 El sexismo digital

Tema 5.2 Construcciones identitarias LGBTIQ+ en el ámbito digital

Tema 6: ¿El fin de la cultura?

Tema 6.1 Pesimismo y nuevas generaciones

Tema 6.2 ¿Un nuevo futuro?: la contracultura

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

El profesorado pondrá a disposición de los/las estudiantes un cronograma desarrollado que implementará este temario y qué podrá consultarse en Campus Virtual desde la primera sesión.

El profesorado se reserva el derecho de adaptar los contenidos de la asignatura y modificar la guía docente si así lo requiere el desarrollo del curso.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CE03 CE04 CG01 CG04 CG05 CG06	1.2	30	N	-	
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Prácticas	CG04 CG05 CG06 CG07	1.12	28	S	N	Estas clases estarán destinadas a trabajar en diferentes ejercicios, debates y preguntas sobre visionados/podcast y material multimodal vinculados también con la parte teórica de la asignatura
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB01 CB03 CE03 CE04 CG01 CG04 CG05 CG06 CG07	2.4	60	S	S	Elaboración de respuestas a batería de preguntas y ensayo multimodal
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CB01 CB03 CE03 CE04 CG01 CG04 CG05 CG06	1.2	30	N	-	Estudio de carácter colaborativo con actividades de investigación y puesta en común de conocimientos
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB01 CB03 CE03 CE04 CG01 CG04 CG05 CG06	0.08	2	S	S	Examen final/ Varias metodologías
Total:			6	150			
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4							Horas totales de trabajo presencial: 60
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6							Horas totales de trabajo autónomo: 90

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Prueba final	40.00%	60.00%	Varias metodologías/ examen final
Resolución de problemas o casos	60.00%	40.00%	Batería de preguntas, ensayo multimodal (prácticas ob.) y preguntas semanales sobre visionados/podcast/material de trabajo multimodal
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Se ha de entregar la batería de preguntas y el ensayo multimodal descrito por el profesorado para poder hacer media con la prueba final. Se evaluarán las preguntas semanales sobre visionados/podcast/material de trabajo multimodal.

No se conservará la valoración de las actividades realizadas en cursos anteriores

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación.

Evaluación no continua:

40% elaboración de respuestas sobre visionados/podcast/material de trabajo multimodal, batería de preguntas y ensayo multimodal y 60% prueba final.

No se conservará la valoración de las actividades realizadas en cursos anteriores

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Prueba Final con valor 100%.

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Prueba Final con valor 100%.

Se aplicará la normativa de plagio y de corrección ortográfica común para el Grado. Esta asignatura aplicará los criterios de evaluación acordados en el Reglamento de Evaluación de la UCLM, así como las normas específicas de evaluación aprobadas por la Junta de Facultad del centro.

Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19. No obstante, incluso en un escenario imprevisto, se tratarán de mantener los porcentajes de evaluación con la máxima fidelidad a lo señalado en esta guía.

Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	60
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	30
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2
Comentarios generales sobre la planificación: El contenido, orden, periodo temporal y horas dedicadas a cada tema podrán variar en función de las necesidades docentes y el desarrollo del curso académico. Esta planificación podrá adaptarse y sufrir leves modificaciones en caso de que se acometa cualquier medida extraordinaria relacionada con la pandemia sanitaria de la COVID-19.	
Tema 1 (de 6): Introducción: mapeando las culturas digitales	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3
Tema 2 (de 6): Tecnología, capitalismo y cultura digital	

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	5
Tema 3 (de 6): Cultura digital y representación audiovisual	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	5
Tema 4 (de 6): Información e industrias culturales contemporáneas	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	5
Tema 5 (de 6): Identidades y cultura digital	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	5
Tema 6 (de 6): ¿El fin de la cultura?	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	5
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	30
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	60
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	28
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	30
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
VV.AA.	Anuarios AC/E de Cultura Digital	Acción Cultural Española				
Srnicek, Nick	Capitalismo de Plataformas	Caja Negra			2019	
CCCB	Soy Cámara Online. Canal de video. Canal de video ensayo del CCCB https://www.cccb.org/es/multimedia/listas-reproduccion/soy-camara-online/relacionat-cicle/34794					Internacional Conference: 21st Century Photography: Art, Philosophy, Technique". University of the Arts London- Central Saint Martins
Limón, Nieves	Practice and Exegesis of Post-Photography. Three Possible Uses of Digital Image				2015	
Manovich, Lev	Comprender los medios híbridos http://www.manovich.net				2008	
Sierra, Francisco y Alberich, Jordi (eds.)	Cultura digital, nuevas mediaciones sociales e identidades culturales	Comunicación Social			2021	
Busqued Durán, Jordi (ed.)	Los nuevos escenarios de la cultura en la era digital	Editorial UOC				
Albornoz, Luis	Redes y servicios digitales. Una nueva agenda político tecnológica. Poder, medios, cultura	Paidós			2011	
Revista Telos	Especial Big Data					
Petersen, Anne H.	No puedo más: Cómo se convirtieron los Millenials en la generación quemada	Capitán Swing Libros			2021	
Treré, Emiliano y Barranquero, Alejandro	De mitos y sublimes digitales: movimientos sociales y tecnologías de la comunicación desde una perspectiva histórica				2013	