

Unidade Curricular	Cultura Digital	Área Científica	Audiovisuais e Produção dos Média		
Licenciatura em	Multimédia	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2020/2021	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	3.0
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
<small>T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra</small>					

Nome(s) do(s) docente(s) Rita Carolina Morais da Costa

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Indicar alguns dos temas mais importantes que compõem uma perspectiva cultura digital.
2. Articular múltiplas perspectivas sobre a forma como as máquinas têm afetado o que nós pensamos como humano, corporalidade, inteligência, justiça e identidade.
3. Compreender e debater como as culturas de rede estão situadas num contexto de globalização.
4. Explorar o impacto, o contexto e as manifestações da tecnologia de computação e das TIC sobre as condições sociais, culturais, económicas e materiais de corpos reais.
5. Compreender algumas das convicções e temas comuns que configuram certas estéticas ligadas à cibercultura.

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

O que é a cultura digital e o seu início. A cultura do Remix, comunidade de partilha e cultura de participação. A tecnologia, a vanguarda e a vanguarda digital. Tecnologia e sociedade: o capital social. Abstracionismo, representação e comunicação. A revolução Industrial. As ideias chave de Marshal McLuhan, Manuel Castell e Donna Haraway. Aborda perspectivas sócio-culturais históricas e contemporâneas, de forma a compara e contrastar paradigmas de comunicação e interpretação.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Relação entre máquinas e humanidade.
2. A Revolução Industrial.
3. Os ciberneticistas.
4. Hackers.
5. Criptografia e vidas on-line.
6. As ideias-chave de Manuel Castell.
7. Organismos Cibernéticos.
8. Tecno-feminismo.
9. As ideias-chave de Donna Haraway.
10. Influências transculturais e anacrónicas.
11. Cibernómadas.
12. As ideias-chave de Pierre Lévy.
13. Cultura creativa colaborativa.

Bibliografia recomendada

1. Bell, D. (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. Londres & Nova Iorque: Routledge. ISBN: 0415324319.
2. Castells, M. (2010). *End of the Millenium – The information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. III, 2a ed. [s/l]: Wiley-Blackwell. ISBN: 1405196882.
3. Haraway; D. (2003). *The Haraway Reader*. Londres & Nova Iorque: Routledge. ISBN: 0415966892.
4. Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34. ISBN: 8573261269.
5. Navar, P. K. (ed.) (2010). *The new media and cybercultures anthology*. [s/l]: Wiley- Blackwell. ISBN: 1405183071

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método que resume uma combinação de exposição, discussão e leitura crítica de textos-chave. Assim como de suportes audiovisuais. Método interrogativo e activo: os discentes são incentivados a desenvolver pensamento crítico acerca dos assuntos falados em aula (através de debate, escrita ou produtos audiovisuais).

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Experimentais - 30%
 - Exame Final Escrito - 50%
 - Trabalhos Práticos - 20% (Exercícios e participação em aula.)
2. Avaliação por Exame Final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%
3. Avaliação para os Estudantes em Mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Rita Carolina Morais da Costa	Ana Lucia Jesus Pinto	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
01-11-2020	03-11-2020	03-11-2020	04-11-2020