



1. **Código:** 33148 **Nombre:** Cultura Visual

2. **Créditos:** 5,00 **--Teoría:** 4,00 **--Prácticas:** 1,00 **Caràcter:** Obligatorio

Titulació: 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA

Módulo: 2-Módulo Interdisciplinar **Materia:** 3-Teoría Crítica1

Centro: Unidad de Másteres Universitarios

3. **Coordinador:** Pastor Aguilar, Marina

Departamento: ESCULTURA

4. Bibliografía

Mattel's got a monster holiday hit, but will franchise have staying power?	Bulik, Beth Snyder
Monster High 'transmedia' play expands beyond dolls to merchandise, apparel and entertainment	
Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan	Carlos Scolari
Convergence culture : where old and new media collide	Henry Jenkins
Fans, blogueros y videojuegos : la cultura de la colaboración	Henry Jenkins
Booknología: El libro digital (1971-2010)	Lebert, Marie
Crisis urbana y cambio social	Manuel Castells

5. Descripción general de la asignatura

Introducir al estudiante en la metodología de investigación desde el paradigma de la teoría crítica, atendiendo a los modos en los que se articulan las prácticas de producción visual y el intercambio simbólico en las sociedades informacionales, a partir de un uso trasgresor y antagonista de los medios, con especial atención a los procesos de producción artística cuyo objetivo se centra en una transformación del campo de las prácticas políticas institucionalizadas.

6. Asignaturas previas o simultáneas recomendadas

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

<u>Competencia</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
CE02(E) Conocer las teorías estéticas y prácticas artísticas del arte sonoro, arte electrónico y digital.	Sí	No
CE06(E) Comprensión crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.	Sí	No
CG7(G) Conocer y aplicar los estándares internacionales de investigación para el desarrollo y difusión de resultados.	Sí	No
CG4(G) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinares.	Sí	No
CG5(G) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística	Sí	No
CG1(G) Comprender los fundamentos de las prácticas artísticas multimedia.	Sí	No
<u>Competencias transversales</u>	<u>Se trabaja</u>	<u>Punto de control</u>
(09) Pensamiento crítico	Si	Si
- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia Reflexión crítica acerca de los productos transmedia. Estudio de casos		
- Descripción detallada de las actividades Se seleccionará un producto transmedia y el estudiante elaborará un trabajo crítico sobre el mismo en el que deberá poner el evidencia los criterios de acuerdo con los cuales juzga el mismo. En él deberá incluir las características de dichos productos, su funcionamiento, la aplicación de dichos criterios de manera diversificada en relación al medio concreto en el que se desarrolle la narrativa, la influencia de dicho medio en la historia, los recursos de storytelling y publicitarios. Los criterios deberán ser elaborados de acuerdo a criterios de transferencia a valores sociales, económicos, epistemológicos y políticos. Además éstos deberán ser relacionados con la producción propia.		
- Criterios de evaluación Se evaluará la capacidad de formular criterios de manera clara y coherente con la transferencia de los mismos al paradigma de la comunicación social de las tecnologías de la información y la comunicación		



8. Unitats didàctiques

1. Introducció. Estudis visuals i estudis culturals
2. La cultura de la virtualitat real i la teoria crítica
3. Los media i la producció de la realitat
 1. La producció de la veritat
 2. La veritat i el poder
 3. La veritat i la experiència
4. Propietat e indústries mediàtiques
 1. Economies afectives
 2. Creativitat popular e intel·ligència col·lectiva
5. La narració transmedia
6. Dispositius, mitjans i contextos
7. Conclusions: La postproducció de lo real

9. Mètode de ensenyança-aprenentatge

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	5,00	--	--	--	--	--	--	5,00	0,00	5,00
2	5,00	--	--	2,00	--	--	--	7,00	20,00	27,00
3	10,00	--	--	2,00	--	--	--	12,00	20,00	32,00
4	10,00	--	--	--	--	--	--	10,00	20,00	30,00
5	5,00	--	--	2,00	--	--	--	7,00	20,00	27,00
6	1,00	--	--	4,00	--	--	--	5,00	20,00	25,00
7	4,00	--	--	--	--	--	--	4,00	0,00	4,00
TOTAL HORAS	40,00	--	--	10,00	--	--	--	50,00	100,00	150,00

UD: Unitat Didàctica. TA: Teoria de Aula. SE: Seminario. PA: Pràctica de Aula. PL: Pràctica de Laboratorio. PC: Pràctica de Campo. PI: Pràctica de Informàtica. EVA: Activitats de Evaluació. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluació

<u>Descripció</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(04) Mapa conceptual	1	20
(09) Projecte	1	40
(13) Autoevaluació	1	20
(11) Observació	1	10
(10) Cas	1	10

Tenint en compte que el 50% de la assignatura se basa en Pràctiques de laboratori i el altre 50% en Teoria de aula, se recomana que les activitats emprades contemplen les metodologies actives d'aprenentatge apropiades per al projecte docent de la assignatura: classes teòriques, classes pràctiques, casos, treballs en grup, seminaris, debats, presentació en públic, pràctiques de camp, projectes, visites, etc.

Atenint a la Normativa de Règim Acadèmic i de Evaluació del Alumnado, les activitats docents programades per al curs se reflectiran en la Guia Docente de la assignatura. Asimismo, també constarà el percentatge mínim d'assistència exigida.

11. Percentatge màxim d'ausència

<u>Activitat</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoria Aula	20	
Teoria Seminario	20	
Pràctica Aula	20	
Pràctica Laboratorio	20	
Pràctica Informàtica	20	
Pràctica Campo	20	

