

CIBERCULTURA Y NARRACIONES INTERACTIVAS

(Fecha última actualización: 09/04/2018)

(Fecha de aprobación en Consejo de Departamento: 11/04/2018)

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Creación audiovisual y nuevos medios	Cibercultura y narraciones interactivas	3º	2º	6	Optativa
PROFESORES ⁽¹⁾			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS		
<ul style="list-style-type: none"> • Domingo Sánchez-Mesa Martínez • Mario de la Torre Espinosa • Sarai Adarve 			<p>Domingo Sánchez-Mesa; Miércoles 10.00-11.00, 13.00-14.00 (Facultad Comunicación; despacho Q) Jueves 10-12 (Facultad de Letras, despacho L6)</p> <p>Mario de la Torre Espinosa: Lunes 9-10.30 y Jueves 8.30-10 (despacho Q, Fac. Comunicación), Martes 9-12 (sala de becarios, Dpto. Lingüística General y Teoría de la literatura, Facultad de Letras.</p> <p>Sarai Adarve Facultad de Comunicación Despacho Q Lunes y viernes 10.00-13.00 Correo electrónico: saraiadarve@ugr.es</p>		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS ⁽¹⁾		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL					

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(E) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" (<http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/>)



PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)

- El alumno deberá haber cursado 120 créditos ECTS de materias de formación básica y obligatorias con anterioridad

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)

- Teorías y descripciones fundamentales de las características y fenómenos propios de la cultura digital (cibercultura).
- Condiciones políticas, económicas, socioculturales, técnicas y tecnológicas en que se desarrolla la creación y el consumo de productos audiovisuales en la “Galaxia Internet”, consideradas en sus interrelaciones con la “Galaxia Gutenberg” (cultura impresa) y la “Galaxia McLuhan” (cultura de masas).
- En dicho contexto, se presentarán las formas emergentes de narración multimedia e interactivas (videojuegos, software cinema, video y audioblogs, literatura digital, telefonía móvil, etc.), así como las dinámicas de convergencia en la producción y distribución de dichos productos.
- Se atenderá de forma especial a la especificidad mediática de los videojuegos (híbridos entre el entretenimiento interactivo y los mundos de ficción narrativos), cuya industria constituye una realidad profesional insoslayable y el mercado más importante del mundo audiovisual en esos inicios del siglo XXI.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

Competencias Generales del Título relacionadas con la asignatura

BT.1 Conocer teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimiento disciplinares y competencias profesionales.

BT.3 Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.

BT.4 Ser capaz de definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación.

BT.6 Ser capaz de percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

BT.12 Conocer el estado del mundo y de su evolución reciente, así como de la comprensión de sus parámetros básicos políticos, económicos y culturales.

BT.13 Tener capacidad y habilidad para interrelacionar factores históricos, políticos, culturales y económicos, así como sus conexiones con otras áreas de conocimiento.

BT.14 Estar en condiciones de desarrollar la capacidad intelectual que permita al alumnado reflexionar sobre la comunicación no sólo como práctica profesional, sino también a propósito de su papel, trascendencia, proyección y consecuencias en los terrenos individual, social, cultural y político.

Competencias Específicas del Título relacionadas con la asignatura



EP 11. Ser capaz de analizar relatos audiovisuales, atendiendo a los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

EP.24 Ser capaz de analizar críticamente los contenidos difundidos por los medios de comunicación social.

EP.25 Tener capacidad para analizar el funcionamiento de los medios de comunicación y el papel central que desempeñan en la sociedad de la información y del conocimiento.

EP.26 Ser capaz de analizar las estructuras, agentes y operaciones que configuran el sistema mediático.

EP.27 Tener capacidad para analizar los factores políticos, sociales, económicos y tecnológicos que confluyen en la configuración del sistema mediático y su repercusión en la organización de los medios y en la elaboración y difusión de sus contenidos.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- Conocer, desde una perspectiva crítico-cultural y comparada, los fundamentos de la cultura digital (cibercultura), atendiendo específicamente al sistema de medios de comunicación audiovisual.
- Familiarizarse con teorías y conceptos que describen la configuración de la identidad (individual y colectiva) en la cibercultura.
- Capacidad de análisis crítico de textos audiovisuales que escenifican o representan aquellos modelos de identidad digital, con particular atención a la figura o mito del Cíborg.
- General capacidad de reflexión crítica sobre los procesos de construcción de los imaginarios sociales y políticos de la cibercultura, a través del análisis de representaciones audiovisuales pertenecientes, sobre todo, al ámbito de la ficción y atendiendo a distintos medios y modos de producción y consumo audiovisual (cine, televisión, videojuegos, internet, transmedia, etc.)
- Conocer la historia, características de la industria, la recepción y consumo, así como de la especificidad mediática de los videojuegos.
- Ser capaz de aplicar un modelo de análisis específico de videojuegos sobre casos concretos.
- Desarrollar la capacidad de expresión oral y escrita en español a través de distintas actividades y ejercicios prácticos.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

TEMA 1. Introducción: Cibercultura, un nuevo relato para la sociedad digital.

1.1. Aproximaciones al macro-contexto comunicativo de la cibercultura.

TEMA 2. Sujeto, sociedad y política del ciberespacio



2.1. Identidades virtuales en la Web 2.0.: espacio, velocidad y esfera pública.

2.2. Cibercultura, contracultura y ciberdemocracia.

2.3. Ciudadano ciborg: ficción y experiencia del cuerpo y la máquina en la cibercultura.

TEMA 3. Metamorfosis y extensión de la narrativa. Nuevos modos de relato en la cultura audiovisual digital

3.1. De las narrativas hipertextuales al hipermedia y los mundos transmediales. La reconfiguración del relato y las narrativas en la cibercultura: teoría del cibertexto y fundamentos de las poéticas digitales.

3.2. Las flexinarrativas. Nuevos modelos de producción y consumo audiovisual: las TV series.

3.3. La subjetividad múltiple en los nuevos medios. Nuevas formas de autoficción en las narrativas audiovisuales

3.4. Cine, industria y digitalización: Hollywood 2.0.

TEMA 4. Narrativas interactivas I: los videojuegos

4.1. La emergencia y evolución tecnológica de un *nuevo medio*: historia, culturas e industria del videojuego.

4.2. *Teoría de los videojuegos*: especificidad mediática de los videojuegos y diversidad de géneros.

4.3. Videojuegos, mundos de ficción y espacios narrativos. La teoría ludo-narrativa de los videojuegos.

TEMA 5. Narrativas interactivas II: el documental interactivo.

5.1. De los *social media* a las nuevas formas de comunicación social: los *webdocs* como medio de gestión de información en red.

5.2. El *periodismo transmedia*: escrituras dialógicas, formatos convergentes y estrategias de la producción informativa transmedia.

TEMARIO PRÁCTICO:

Tema1. Introducción: Cibercultura, contracultura y posmodernidad: un nuevo relato para la sociedad digital.

- Aproximación teórica y conceptual. Orígenes de la cibercultura. Lectura y discusión de textos.

Tema 2. Sujeto, sociedad y política del ciberespacio.

- Aproximación teórica y conceptual. Lectura y discusión de textos.
- Ejercicios de análisis individual de una selección de textos (audiovisuales y literarios) de ciencia ficción sobre el mito del ciborg.

Tema 3. La metamorfosis o extensión de la narrativa. Nuevos modos de relato en la cultura audiovisual digital.

- Ejercicios de análisis por *grupos* sobre los aspectos hipermediales y la autoficción en series de tv.
- Seminario de exposiciones en clase.



Tema 4. Narrativas interactivas I: los videojuegos.

- Ejercicios de análisis, por grupos, de un videojuego, siguiendo la metodología y el modelo presentado en clase. Seminario de exposiciones en clase.

Tema 5. Narrativas interactivas II: Los *web-documentary*

- Ejercicio por grupos: Análisis de un webdoc o bien propuesta de diseño de producción de un i-doc.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins Univ. Press, 1997.
- Castells, Manuel, *La galaxia Internet*, Barcelona, Plaza & Janés, 2001.
- — *La sociedad red*. Madrid, Alianza, 2005.
- — *Comunicación y poder*. Madrid, Alianza, 2009.
- Dery, Mark, *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*, Madrid, Siruela, 1998.
- — Gifreu, Arnau, *El documental interactivo: evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona UOC, 2013.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2009.
- Juul, Jesper, *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press, 2005.
- Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean, *La Pantalla Global, Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona 2009
- Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós, 2005.
- Maturana, H. R., *La realidad, ¿objetiva o construida?*, Barcelona, Anthopos, 1995.
- Nielsen, Simon; Smith, Jonas y Pajares Tosca, Susana (eds.), *Understanding Viedeo Games. The essential introduction*, Routledge, 2008.
- Ryan, Marie-Laure, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Barcelona, Paidós, 2004.
- — *Avatars of a Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- Rimbau, Esteve, *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Madrid, Cátedra, 2011.
- Scolari, Carlos A. *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*.



Barcelona, Gedisa, 2008.

- Sánchez-Mesa, Domingo (ed.), *Literatura y cibercultura*. Madrid, Arco Libros, 2004.
- Vázquez Medel, Manuel A., "La comunicación y el nuevo humanismo del siglo XXI : Hacia una ética mundial dialógica de la acción comunicativa". Discurso inaugural del Curso académico 2009-10, Universidad de Sevilla; <http://fcom.us.es/blogs/vazquezmedel>
- Perron, Bernard y Wolf, Mark J.P., *The Video Game Theory Reader* (Vols. I y II) NY/Oxford, Routledge, 2003/2009.
- Virilio, Paul, *The Aesthetics of Disappearance*, Nueva York, Semiotext(e), 1991.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Abuín, Anxo, *Escenarios del caos: entrela hipertextualidad y la performance en la era de la electrónica*. Valencia, Tirant lo Blanch, 2006.
- Alberich, Jordi y Tubella, Inma, *Comprender los Media en la sociedad de la información*. Barcelona, UOC, 2012.
- Bell, David, *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Dona Haraway*, Londres-Nueva York, Routledge, 2006.
- Bogost, Ian, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press, 2007.
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/ Massachusetts, MIT Press, 1999.
- Brea, José Luis, *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa, 2007.
- Broncano, Fernando, *La melancolía del Ciborg*. Herder, 2009.
- Calcutt, Andrew, *White Noise: an A-Z of the Contradictions in Cyberculture*, St. Martin's Press, New York, 1999.
- Caillois, Roger, *Men, Play and games*, Free Press, New York, 1961.
- Carrión, Jorge, *Teleshakespeare*, Madrid, Errata Naturae, 2011.
- Darley, Andrew, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2002.
- Echeverría, Javier, *Los Señores del aire. Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino, 1999.
- Fernández-Porta, Eloy, *Afterpop: la literatura de la implosión mediática*, Barcelona, Anagrama, 2012.
- Haraway, Donna, *Manifiesto para cibernautas: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Valencia, Univ. Valencia / Centro Semiótica y Teoría del Espectáculo.



- Jenkins, Henry, *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona, Paidós Comunicación, 2008.
- — “Games Design as Narrative Architecture”, en N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT, 2004, págs. 118-30
[<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>]
- — “Transmedia Storytelling”, MIT Technology Review, 2003.
<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>
- López Pellisa, Teresa, *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción*. Madrid, FCE, 2015.
- Mora, Vicente Luis, *El lectoespectador*. Barcelona, Seix Barral, 2011.
- — *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Sevilla, Fundación José Manuel Lara, 2006.
- Pérez Latorre, Óliver, *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Laertes 2011.
- Pisani, Francis y Piotet, Dominique, *La alquimia de las multitudes: cómo la web está cambiando el mundo*. Barcelona, Paidós, 2009.
- Sánchez-Mesa Martínez, Domingo, “Literatura aumentada. Intermedialidad / Transmedialidad o el Viaje de Alicia a través de las pantallas”. En *Literatura e Internet. Nuevos Textos, Nuevos Lectores*. S. Montesa (ed.). Málaga, Publicaciones del Congreso de Literatura Española Contemporánea, 2011, págs. 109-129.
- — “El Humanismo en la cibercultura”. En *Teoría del humanismo*. P. Aullón de Haro (ed.). Madrid, Verbum, 2010, pp. 9-54.
- Sánchez-Mesa, Domingo, Alberich-Pascual, Jordi, Rosendo, Nieves (coords.). Narrativas Transmediales. *Artnodes, Revista de Ciencia, Arte y Tecnología*. No. 18, pp. 8-19. UOC. <https://artnodes.uoc.edu/198/volume/0/issue/18/>
- Schaeffer, Jean-Marie, *¿Por qué la ficción?* Trad. de J.L. Sánchez-Silva. Madrid, Lengua de trapo, 2002.
- Scolari, Carlos A., “La estética posthipertextual”, en D. Romero y A. Sanz, eds., *Literatura del texto al hipermedia*. Barcelona, Anthropos, 2008, págs. 318-331.
- Silver, David, y Massanari, Adrienne (eds.), *Critical Cyberculture Studies*, New York University Press, New York, 2006.
- Tofts, Darren; Jonhson, Annemarie, Cavallaro, Alessio (eds.), *Prefiguring Cyberculture. An intellectual*



History; Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

- Tortosa, Virgilio (ed.) *Escrituras digitales. Tecnología de la creación en la era virtual*. Alicante, Universidad de Alicante, 2008.
- Van Looy, Jan y Baetens, Jan, *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature*, Leuven, Leuven University Press, 2003
- Vilariño, Teresa y Abuín, Anxo (eds.) *Teoría del hipertexto: la literatura en la era de la electrónica*. Madrid, Arco Libros, 2006.
- Yáñez, María, "Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar". En *EMBED*. Audiovisual integrado. <http://embed.at/article43.html>
- Žizek, Slavoj, *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, trad. de Ramón Vilá. Madrid, Debate, 2006

ENLACES RECOMENDADOS

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso

METODOLOGÍA DOCENTE

- Clases de teoría (lección magistral): Mediante la exposición oral del profesor y usando los medios tecnológicos adecuados, se exponen los contenidos desde una perspectiva general, ordenados sistemáticamente, aunque se hace imprescindible la participación por parte del alumnado, ya que es cuando él deberá reflexionar, recordar, preguntar, criticar y participar activamente en su desarrollo. Simultáneamente se facilitará al alumno tanto una bibliografía útil, como direcciones de internet para consulta sobre cada uno de los temas. Se recomienda al alumno tomar sus propios apuntes, junto a las anotaciones que crea oportunas sobre el material que puede suministrar el profesor. En estas clases los alumnos adquieren principalmente las competencias conceptuales que son específicas de la asignatura. Se podrán impartir a todo el grupo a la vez (grupo grande).
- Clases de problemas y/o de prácticas: En ellas, el profesor expondrá a los alumnos supuestos prácticos y problemas relativos al ámbito de estudio con la finalidad de que vayan adquiriendo las capacidades y habilidades (competencias procedimentales) identificadas en las competencias. Para facilitar esta adquisición, los alumnos deberán enfrentarse a la resolución de problemas o prácticas propuestos propiciando el trabajo autónomo, independiente y crítico. Estas clases se podrán desarrollar o en el aula o en el laboratorio de informática según los medios tecnológicos necesarios para la adquisición de las competencias y deberán impartirse en grupos de tamaño pequeño.
- Seminarios: En este caso, grupos reducidos de alumnos tutelados por el profesor, estudian y presentan al resto de compañeros algún trabajo relacionado con la asignatura tanto con la parte de teoría como de prácticas. De este modo, se propicia un ambiente participativo de discusión y debate crítico por parte del alumnado, tanto del grupo que expone como del que atiende a la explicación. Mediante los trabajos en grupo y los seminarios se refuerzan las competencias específicas, las competencias transversales (instrumentales, personales y sistémicas) y las competencias actitudinales planteadas en la asignatura.
- Ejercicios y foros propuestos en la plataforma de apoyo a la docencia online de la UGR,



SWAD/Moodle.

- Tutorías: En ellas se, aclararán u orientarán de forma individualizada o por grupos reducidos, los contenidos teóricos y/o prácticos a desarrollar en las diferentes actividades formativas descritas anteriormente.
- Trabajo autónomo del alumnado: Estudio de los contenidos de los diferentes temas, resolución de problemas y análisis de cuestiones teórico-prácticas, elaboración de trabajos tutelados tanto de teoría como de prácticas, actividades no presenciales grupales, así como el trabajo realizado en la aplicación de los sistemas de evaluación.

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

La evaluación de la adquisición de los contenidos y competencias que habrán de desarrollarse en la asignatura se producirá a través de un sistema de evaluación diversificado, seleccionando las técnicas de evaluación más adecuadas en cada momento, que permitan poner de manifiesto los diferentes conocimientos y capacidades adquiridos por el alumnado. De entre las posibles técnicas evaluativas a aplicar se utilizarán las siguientes:

- Pruebas escritas: exámenes de desarrollo, exámenes de tipo test, resolución de problemas, casos o supuestos, pruebas de respuesta breve, informes y diarios de clase.
- Pruebas orales: exposición oral de trabajos en clase, individuales o en grupo, sobre contenidos de la asignatura y sobre ejecución de tareas prácticas correspondientes a competencias concretas.
- Técnicas basadas en la asistencia y participación activa del alumno en clase, seminarios, tutorías y en el desarrollo y defensa de los trabajos en público.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional. Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa vigente de la Universidad de Granada.

El sistema de evaluación de *Cibercultura y Narrativas interactivas* es un sistema de evaluación mixto, en el que junto a la realización de un Examen Final (EF) de los contenidos teóricos de la asignatura tras el periodo de impartición de clases, se tiene en cuenta asimismo de forma fundamental el trabajo y el esfuerzo desarrollado por el alumno a modo de Evaluación Continua (EC) a lo largo del semestre (trabajos prácticos individuales y grupales), de tal manera que uno y otro resultado se complementan y ponderan de forma adecuada en la Nota Final (NF) de la asignatura.

La calificación global responderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación. Se aplicará la siguiente ponderación:

- La evaluación de la parte de Teoría consistirá en una prueba final (EF), que tendrá un valor o proporción en la Nota Final de un 50%. Para poder aprobar la asignatura, junto a los otros conceptos de evaluación, será necesario obtener como mínimo un 4 en la nota del examen.
- La evaluación correspondiente a la parte de Práctica consistirá en la nota media (ponderada según el valor de cada ejercicio) de las distintas actividades propuestas, siendo la proporción de su valor respecto a la Nota Final de un 50%. Se incluye en este porcentaje el seguimiento continuo del curso por parte de los alumnos y su participación en clase.



- Nota examen (50%) + Nota actividades prácticas (50%) = Nota final

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

La evaluación única final podrá incluir cuantas pruebas sean necesarias para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas en esta Guía Docente.

Para acogerse a la evaluación final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará a la Dirección del Dpto. de Lingüística General y Teoría de la Literatura, que dará traslado al profesorado de la asignatura, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

El examen mediante evaluación única final se realizará durante el periodo correspondiente a la Convocatoria Ordinaria de esta asignatura y, para los que no se hubieran presentado o hubieran suspendido, en la Convocatoria Extraordinaria.

En relación con la estructura y contenido de las pruebas de evaluación, ésta será la siguiente:

En la convocatoria Ordinaria, el alumno que elija esta opción habrá de realizar un examen, con el desarrollo de contenidos teóricos propios del temario de la asignatura (60%), además de una prueba escrita con comentario razonado y basado en los materiales y lecturas relativos a una selección de películas del corpus del temario de la asignatura. Esta selección será propuesta por los profesores (40%).

Este mismo modelo de evaluación regirá para la Convocatoria Extraordinaria.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Nota importante: Los profesores de la asignatura participarán en las actividades de coordinación que establezca el centro de manera que las fechas de las pruebas de evaluación y seminarios de presentación de trabajos podrán variar en función de las medidas de coordinación establecidas. Así mismo, como resultado de la participación en las actividades de mejora de la titulación que se propongan, el programa y cronograma podrá sufrir las modificaciones oportunas aplicando los mecanismos que establezca la normativa de la UGR en cada caso.

