

Fecha de aprobación: 13/06/2023

Guía docente de la asignatura

Cibercultura y Narraciones Interactivas (22711A4)

Grado	Grado en Comunicación Audiovisual	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas				
Módulo	Creación Audiovisual y Nuevos Medios	Materia	Cibercultura y Narraciones Interactivas				
Curso	3º	Semestre	2º	Créditos	6	Tipo	Optativa

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.
- Introducción a la programación de ordenadores: algoritmos y programas; conceptos específicos de la programación multimedia, prácticas de programación multimedia para el desarrollo de proyectos audiovisuales multimedia (flash, actionscript, etc.).
- Introducción al cine de animación: evolución y códigos del género; la animación con dibujos y acetatos; la animación 3D Stop Motion y la animación digital: la animación por ordenador (sistemas 3D CGI), los efectos digitales y las técnicas de captura del movimiento y otras herramientas informáticas de producción y síntesis de imágenes (photoshop, rigging, ec.); técnicas de sonorización y actuación en animación; estrategias y modelos específicos de producción en cine de animación (mercados y festivales).
- Introducción a las distintas fases, funciones, técnicas y tecnologías de la sonorización en producciones audiovisuales, tanto en la fase de realización (grabación) como de montaje y edición (técnicas de mezcla y masterización); práctica del análisis de la sonorización en distintos modelos de puesta en escena, en relación a los distintos contextos dramáticos, narrativos, estilos filmicos y videográficos, medios de comunicación (cine / televisión) y géneros de espectáculo; tratamiento de sonido digital y aplicación del software de audio; breve introducción a la sincronización fílmica y a los efectos especiales de sonido.
- Presentación, descripción y análisis de los distintos formatos y géneros audiovisuales en las redes de comunicación e información digitales. Entrenamiento en la aplicación de técnicas específicas de generación de contenidos para las redes electrónicas con especial



énfasis en la estructura, dinámicas y especificidad de la comunicación audiovisual en la Web 2.0. Introducción a los canales y estrategias de difusión y comercialización de esos contenidos digitales.

* En aquel caso en que alguna materia se imparta de forma bilingüe (español e inglés), se introducirá la principal lengua extranjera como destreza competencial necesaria en un grado adaptado al EEES. Se procurará siempre poner en práctica una aplicación flexible de este bilingüismo en función de las competencias lingüísticas del alumnado.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - 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.
- CG02 - Usar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.
- CG03 - 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.
- CG04 - 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.
- CG05 - Ser capaz de incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
- CG06 - 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.
- CG07 - 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.
- CG08 - Ser capaz de analizar la comunicación social desde el respeto solidario por las diferentes pueblos de la sociedad contemporánea y conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y el respeto por los derechos humanos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE11 - 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.
- CE24 - Ser capaz de analizar críticamente los contenidos difundidos por los medios de comunicación social.
- CE25 - 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.
- CE26 - Ser capaz de analizar las estructuras, agentes y operaciones que configuran el



sistema mediático.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Tener capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos gestionándolos eficientemente, humanos y de cualquier otra naturaleza, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- CT02 - Poseer conocimientos fundamentales de las Ciencias Sociales.
- CT03 - Poseer conocimientos básicos del entorno económico, político, social y cultural que capacite al alumnado para interactuar con la sociedad.
- CT04 - Demostrar capacidad y habilidad para evaluar una situación y definir adecuadamente un problema o necesidad comunicativa desde la perspectiva de las Ciencias Sociales.
- CT05 - Ser capaz de utilizar los principios y valores constitucionales como herramientas de trabajo en el desempeño de actividades comunicativas.
- CT06 - Conocer el estado del mundo y de su evolución reciente, así como de la comprensión de sus parámetros básicos políticos, económicos y culturales.
- CT07 - Tener capacidad y habilidad para interrelacionar factores históricos, políticos, culturales y económicos, así como sus conexiones con otras áreas de conocimiento.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento teórico, técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.
- Adquirir un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.
- Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas, tecnologías y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos (agentes) de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores.
- Conocer las metodologías y conceptos aplicables en las diferentes ramas de investigación, desarrollo e innovación de la comunicación audiovisual y los futuros entornos tecnológicos.
- Ser capaz de expresarse con corrección, claridad y coherencia en las lenguas propias de su comunidad, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

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: el documental interactivo.

- 4.1. De los social media a las nuevas formas de comunicación social: los webdocs como medio de gestión de información en red.
- 4.2. El periodismo transmedia: escrituras dialógicas, formatos convergentes y estrategias de la producción informativa transmedia.

TEMA 5. Narrativas interactivas II: los videojuegos

- 5.1. La emergencia y evolución tecnológica de un nuevo medio: historia, culturas e industria del videojuego.
- 5.2. Teoría de los videojuegos: especificidad mediática de los videojuegos y diversidad de géneros.
- 5.3. Videojuegos, mundos de ficción y espacios narrativos. La teoría ludo-narrativa de los videojuegos.

PRÁCTICO

Tema 1. 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.
- Lectura, visionado y análisis de textos (literarios, teóricos y audiovisuales) sobre el cyberpunk.
- 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 II: el documental interactivo.

- Ejercicio por grupos: Análisis de webdocs.
- Diseño de producción de un i-doc.

Tema 5. 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.

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.
- Castells, Manuel, *La sociedad red*. Madrid, Alianza, 2005.
- Castells, Manuel, *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*. Cambridge: 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, Antrhopos, 1995.
- Nielsen, Simon; Smith, Jonas y Pajares Tosca, Susana (eds.), *Understanding Video Games. The essential introduction*, New York, London, Routledge, 2008.
- Perron, Bernard y Wolf, Mark J.P., *The Video Game Theory Reader (Vols. I y II)* NY/Oxford, Routledge, 2003/2009.
- Ryan, Marie-Laure, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós, 2004.
- Ryan, Marie-Laure, *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>
- Virilio, Paul, *The Aesthetics of Disappearance*, Nueva York, Semiotext(e), 1991.
- Zafra, Remedios y Teresa López-Pellisa (eds), *Ciberfeminismos: de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*, Barcelona, Holobionte, 2019.

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*, Barcelona, 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 cíborgs: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Valencia, Univ. Valencia / Centro Semiótica y Teoría del Espectáculo.
 - Jenkins, Henry, *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2008.
 - Jenkins, Henry, "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>]
 - Jenkins, Henry, "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.
 - Mora, Vicente Luis, *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. Sánchez-Mesa Martínez, Domingo, "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, MIT Press, 2003.
 - Torre Espinosa, Mario de la (2021). "Construcciones identitarias LGBTIQ en el ámbito digital". En Francisco Sierra Caballero y Jordi Alberich Pascual, *Cultura digital, nuevas mediaciones sociales e identidades culturales*. Salamanca: Comunicación social, 2021, pp. 133-159.
 - 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>
- Zizek, Slavok, Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio, trad. de Ramón Vilá, Madrid, Debate, 2006.

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Lección magistral (expositiva)
- MD02 - Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD03 - Prácticas de laboratorio
- MD05 - Seminarios
- MD06 - Trabajos individuales o en grupo
- MD07 - Análisis de fuentes y documentos

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

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 registrará 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

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

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

- En la convocatoria Extraordinaria el alumnado 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%).

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- Según el Artículo 8 de la Normativa de Evaluación y de Calificaciones de los Estudiantes de la Universidad de Granada, aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión extraordinaria de 20 de mayo de 2013, el alumno que así lo solicite tendrá derecho a una “evaluación única final”, entendiéndose por tal la que se realiza en un solo acto académico, podrá incluir cuantas pruebas sean necesarias para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas en la Guía Docente de la asignatura. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento, quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua. No obstante, el estudiante que se acoja a esta modalidad de evaluación, en las titulaciones correspondientes, deberá realizar las prácticas según la programación establecida en la Guía Docente de la asignatura.
- El/la estudiante podrá acogerse a la evaluación única final de la asignatura en las dos primeras semanas de impartición de ésta, mediante solicitud al Director del Departamento o al Coordinador del Grado. La prueba de evaluación única final tendrá un desarrollo y características similares a las propias de convocatorias extraordinarias de la asignatura.
- En virtud de la Normativa de Evaluación y de Calificaciones de los Estudiantes de la Universidad de Granada, se establece como Evaluación Única Final lo siguiente:
- 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:
 - 50% Examen de cuestiones teóricas del temario de la asignatura.
 - 30% Ensayo individual siguiendo la guía que se publicará en Prado2.
 - 20% Análisis de videjuegos y webdocs (siguiendo la guía que se publicará en Prado2).



INFORMACIÓN ADICIONAL

- Información sobre el Plagio (artículo 15 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada).

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.

2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

