

Programa Analítico de Disciplina

COM 270 - Comunicação e Cultura Digital

Departamento de Comunicação Social - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes

Catálogo: 2023

Número de créditos: 4

Carga horária semestral: 60h

Carga horária semanal teórica: 2h

Carga horária semanal prática: 2h

Carga horária de extensão: 0h

Semestres: II

Objetivos

Ao final desta disciplina o estudante deverá ser capaz de:

- Reconhecer, definir e interpretar teorias, conceitos e ferramentas de análise do campo da comunicação e das tecnologias digitais;
- Observar e avaliar a importância e o impacto sociocultural, político e econômico da comunicação em rede;
- Identificar ferramentas e processos envolvidos na criação de conteúdo para a internet.
- Planejar, produzir e criticar conteúdo comunicacional para o ambiente online.

Ementa

Princípios da comunicação em rede e da cultura digital. Cultura da participação. Plataformização e algoritmos. Sociabilidade online. Ferramentas digitais para produção de conteúdo online.

Pré e correquisitos

Não definidos

Oferecimentos obrigatórios

Curso	Período
Comunicação Social - Jornalismo	2

Oferecimentos optativos

Curso	Grupo de optativas
Ciências Sociais - Bacharelado	Geral
Ciências Sociais - Licenciatura	Geral
Dança - Bacharelado	Geral
Dança - Licenciatura	Geral

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://siadoc.ufv.br/validar-documento> com o código: DKQU.QNL4.R4IC

Letras - Português e Literaturas de Língua Portuguesa	Geral
Letras - Português-Espanhol	Geral
Letras - Português-Francês	Geral
Letras - Português-Inglês	Geral
Licenciatura em Matemática	Geral
Matemática - Licenciatura (Integral)	Geral
Pedagogia	Geral
Serviço Social	Geral

COM 270 - Comunicação e Cultura Digital

Conteúdo					
Unidade	T	P	ED	Pj	To
1. Princípios da comunicação em rede e da cultura digital 1. Princípios da cibercultura 2. Internet e esperanças democráticas 3. Comunicação pós-massiva 4. Sociedade em rede	6h	0h	0h	0h	6h
2. Cultura da participação 1. A popularização da web 2.0 2. Produção colaborativa 3. O culto do amador	4h	0h	0h	0h	4h
3. Plataformização e algoritmos 1. Da sociedade em rede para a sociedade das plataformas 2. Algoritmos e identidades algorítmicas 3. Plataformas e datificação 4. Affordances	6h	0h	0h	0h	6h
4. Sociabilidade online 1. Internet e laços sociais 2. Internet e afeto 3. Internet e visibilidade 4. Internet e vigilância 5. Internet e big data	14h	0h	0h	0h	14h
5. Ferramentas digitais para produção de conteúdo online 1. Sistemas de gerenciamento de conteúdo 2. Produção textual para web 3. Ferramentas narrativas para uso jornalístico 4. Ferramentas para produção de conteúdo multimídia: mapas, infográficos e imagens interativas 5. Plataformas de redes sociais	0h	30h	0h	0h	30h
Total	30h	30h	0h	0h	60h

Teórica (T); Prática (P); Estudo Dirigido (ED); Projeto (Pj); Total (To);

Planejamento pedagógico	
Carga horária	Itens
Teórica	Apresentação de conteúdo oral e escrito em quadro convencional; Apresentação de conteúdo utilizando aprendizado ativo; Debate mediado pelo professor; Apresentação de conteúdo pelos estudantes, mediado pelo professor; e Seminários
Prática	Prática demonstrativa realizada pelo professor ou monitor, Prática executada por todos os estudantes, Prática investigativa executada por todos os estudantes, Resolução de problemas e Desenvolvimento de projeto

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://siadoc.ufv.br/validar-documento> com o código: DKQU.QNL4.R4IC

Estudo Dirigido	Estudo dirigido, Leitura conduzida e Projeto
Projeto	<i>Não definidos</i>
Recursos auxiliares	Preferência de Mobiliário e Computadores com acesso à internet

COM 270 - Comunicação e Cultura Digital

Bibliografias básicas

Descrição	Exemplares
BRUNO, F (Org.) . Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem. São Paulo: Boitempo Editorial, 2018.	0
GILLESPIE, Tarleton. A relevância dos algoritmos. Parágrafo, v. 6, n. 1, p. 95-121, 2018.	0
KEEN, Andrew. O culto do amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.	1
LEMONS, André. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Sulina, 2010.	5
MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes. São Paulo: Vozes, 2014.	0
POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. Fronteiras-estudos midiáticos, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2020.	0
RECUERO, Raquel. Redes Sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2009	1
RUDIGER, Francisco. As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011.	1

Bibliografias complementares

Descrição	Exemplares
ANDERSON, Chris. A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Campus, 2006.	4
CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.	2
FRAGOSO, Sueli; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011.	1
LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.	1
SIBILIA, Paula. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.	1

Pontos de controle

Campo	Anterior	Atual
Oferecimentos	COM 2 ;CSO 0 ;DAN 0 ;LTR 0 ;PED 0 ;SES 0 ;	COM 2 ;CSO 0 ;DAN 0 ;LCM 0 ;LTR 0 ;MTM 0 ;PED 0 ;SES 0 ;
Conteúdo	Há alterações no conteúdo da disciplina	