

Denominación de la MATERIA Tecnologías digitales, cultura audiovisual y cibercultura	ECTS 12
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Anual. Primer curso	
Ámbito de conocimiento y carácter Ciencias Sociales y Jurídicas. Obligatoria	
Resultados de Aprendizaje - RAC23. Identificar el impacto de las tecnologías digitales contemporáneas en la creación y difusión de imágenes. - RAC6. Comprender los fundamentos básicos de la cultura visual y de la comunicación en el entorno digital. - RAH11. Utilizar adecuadamente programas para la producción de gráficos estáticos, imágenes interactivas y vídeos simples. - RAC4. Analizar y reflexionar cómo las imágenes y su significado influyen en la sociedad actual. - RAC28. Identificar los retos y oportunidades del sector con las tecnologías digitales. - RAH24. Prototipar contenidos digitales teniendo en cuenta los lenguajes, narrativas y estéticas de las tendencias actuales. - RAP13. Proponer ideas y enfoques creativos al interactuar con las tecnologías digitales y desarrollar proyectos comunicativos y culturales. - RAP17. Gestionar las incertidumbres que surgen en la producción de contenido y en el uso de nuevos medios digitales.	
Metodologías ME1. Lección magistral. ME3. Análisis de casos. ME4. Aprendizaje cooperativo. ME6. Aprendizaje basado en proyectos.	
Actividades formativas AC04. Presentación de teoría y conceptos asociados a la materia por parte del profesorado. AC06. Trabajo individual de reflexión y desarrollo personal. AC09. Bootcamps orientados a la adquisición de competencias específicas. AC14. Tutorización. AC16. Talleres prácticos.	
Sistemas de evaluación EV1. Trabajos en grupo. EV2. Trabajos individuales. EV3. Exposiciones y presentaciones. EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas. EV6. Autoevaluación y coevaluación del alumno.	
Contenidos - Fundamentos de la cultura audiovisual.	

- Características y evolución de las tecnologías digitales en el ámbito de las industrias culturales y creativas.
- Características del lenguaje hipertextual, interactivo y multimedia.
- Comunicación audiovisual, identidad digital y redes sociales.
- El impacto de las tecnologías digitales: entorno cultural contemporáneo, cibercultura y audiencias.
- Actualidad y retos: inteligencia artificial y realidades virtuales e inmersivas.