

Nome e código do componente curricular: CULTURA DIGITAL		Centro: CECULT	Carga horária: 68h
Modalidade Disciplina	Função: Básica	Natureza: Obrigatória	
Pré-requisito: Sem Pré-requisito		Módulo de alunos: 50	
<p>Ementa: Questões e diferenciações entre a cultura digital e o digital na cultura. Discussões sobre a oposição entre real e virtual, humano e pós-humano. O mundo visto pelo código binário e o processo de digitalização da cultura.</p>			
<p>Bibliografia Básica: FLUSSER, Vilém. O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008 HARAWAY, Donna. Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano. São Paulo: Autentica, 2010. RUSHKOFF, Douglas. As 10 questões essenciais da era digital – programe ou seja programado. Sao Paulo: Saraiva, 2013.</p> <p>Bibliografia complementar: BLACKMORE, Susan. The meme machine. Oxford: Oxford University Press, 1999. BOLTER, J.D. & GRUSIN, Richard. Remediation. Understanding New Media. Massachusetts: Editorial MIT Press, 1999. JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009. LIESER, Wolf. Digital art. Frankfurt: Ullmann Publishing, 2010. MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2002.</p> <p>Bibliografia adicional: CRAMER, Florian. Words Made Flesh: code, culture, imagination, Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2005 Disponível em: <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh/#words_made_fleshch3.html>. Acesso em: 17 fev. 2008. CRUZ, Maria Teresa. Experiência e experimentação: Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica, Revista de Comunicação e Linguagens, 25-26 (Real vs. Virtual), Março de 1999, pp. 425-434. LEMOS, André. Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Ed Sulina, 2004. LEVY, P. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 2005. WOLTON, D. Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.</p>			