

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Plano de Ensino			
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus Goiabeiras	
Curso: Cinema e Audiovisual			
Departamento Responsável: Comunicação Social			
Data de Aprovação (Art. nº91): Reunião de Departamento de 19/02/2024			
Docente Responsável: FABIO MALINI – fabio.l.lima@ufes.br			
Qualificação / atalho para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/8284809605215682			
Disciplina: CIBERCULTURA			Código: COS 10620
Pré-requisito:	---		Carga Horária Semestral: 60h
Créditos: 04	Distribuição da Carga Horária Semestral		
	Teórica	Exercício	Laboratório
	30	30	0
Ementa: A interface do audiovisual com a cibercultura. Convergência das mídias e narrativas transmidiáticas. Redes sociais. A cultura audiovisual contemporânea em sua relação com as plataformas digitais e as redes sociotécnicas, e seus aspectos econômicos, culturais, políticos e estéticos. Tecnologia streaming e narrativas transmídia. A cultura do banco de dados e dos algoritmos. Plataformização da cultura e do consumo. Ciberativismo e engajamento nas redes digitais. Curadoria digital. Metaverso e ambientes imersivos. Inteligência artificial.			
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os conceitos originários de cibercultura e a particularidade da linguagem digital; • Identificar os fatores de tensionamento do campo audiovisual a partir do fenômeno da plataforma e da cultura dos dados e dos algoritmos; • Identificar e discutir formas de mobilização, engajamento e ativismo nas e a partir das redes digitais; • Compreender o conceito de curadoria digital e as dinâmicas de compartilhamento, apropriação e resignificação de conteúdos online; • Refletir sobre as possibilidades de criação de conteúdo audiovisual multiplataforma. 			
Conteúdo Programático: Unidade I – Cibercultura e a Linguagem Digital Da cibernética à cibercultura: as origens da internet como dispositivo midiático Movimentos sociais e <i>Big Techs</i> : as culturas da internet Cooperação e controle como dinâmicas conflitivas na história da internet Unidade II – Audiovisual e determinações digitais Convergência midiática, transmídia e interatividade Plataformização do entretenimento: datatificação, algoritmização e inteligência artificial Plataformas de streaming: circuitos mainstream e alternativos/independentes Unidade II – Comunicação e criação de conteúdo em rede Mídias colaborativas, cultura remix e questões de direito autoral e propriedade intelectual Audiovisual e influenciadores			

Audiovisual, ciberativismo e engajamento (social, político, etc.)
Criação de conteúdo audiovisual na e para a Web

Metodologia:

- Aulas expositivas com discussão do tema da aula a partir dos textos estudados.
- Leitura e fichamento de textos; acompanhamento de lives/debates em plataformas de vídeo e análise de criação de conteúdos digitais indicados pelo professor; questionários e estudos dirigidos.
- Seminários.

Atividades de avaliação:

- 1 Estudos dirigidos (10 no total)
- 2 Seminário em duplas ou trios - showcase (10)
- 3 Trabalho prático final (10)

Nota final: média das notas dos trabalhos 1, 2 e 3.

Os trabalhos serão avaliados levando em consideração:

- a Pontualidade na entrega
- b Organização e qualidade dos textos produzidos
- c Capacidade de reflexão a partir dos artigos estudados
- d Qualidade das análises

Critérios e condições de avaliação:

- Presença e participação nas aulas.
- As atividades avaliativas serão disponibilizadas também em ambiente virtual de aprendizagem.
- Trabalhos entregues fora do prazo serão avaliados, mas terão nota reduzida.

Bibliografia

Básica:

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999

MANOVICH, Lev. *O banco de dados*. **Revista Eco Pós** | ISSN 2175-8689 | ARTE, TECNOLOGIA E MEDIAÇÃO | V. 18 | N. 1 | 2015 |

MASSAROLO, João C.; SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sergio. (orgs). **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. *Plataformização*. **Revista Fronteiras**. Vol. 22 Nº 1 - janeiro/abril 2020. Disponível em:

<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>

SOUZA, J.; SILVEIRA, S. A.; AVELINO, R. **A sociedade de controle**. Manipulação e modulação nas redes digitais. São Paulo: Hedra, 2021.

Complementar:

ALCÂNTARA, Livia M. Ciberativismo e movimentos sociais: mapeando discussões. **Aurora**: revista de arte, mídia e política, São Paulo, v.8, n.23, p. 73-97, jun.-set.2015

GALHARDI, Cláudia Pereira et al. Fato ou Fake? Uma análise da desinformação frente à pandemia da Covid-19 no Brasil. **Ciência & Saúde Coletiva**, 25(Supl.2):4201-4210, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.org/pdf/csc/2020.v25suppl2/4201-4210/pt>

MASSAROLO, João Carlos. *Narrativa transmídia: a arte de construir mundos*. **XII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine**. Disponível em: https://www.academia.edu/21596874/Narrativa_transm%C3%ADdia_a_arte_de_construir_mundos

MONTARDO, S; VALIATI, V. *Streaming de conteúdo, streaming de si? Elementos para análise do consumo personalizado em plataformas de streaming*. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura do XXVIII **Encontro Anual da Compós**, PUC Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS, 2018. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_75B9JW1EYIJ1B85G9WJN_28_7691_21_02_2019_17_41_34.pdf

SATUF, Ivan. *Examinar, prever e prescrever comportamentos: como atuam os “algoritmos de engajamento” no Globoplay*. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**22(3):29-40 setembro/dezembro 2020, Unisinos. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.223.03>

SILVEIRA, Stefanie Carlan da; IUVA, Patrícia. *Tecnoestética Algorítmica e Hibridismos Audiovisuais nos Trailers da Netflix*. **Comun. & Inf., Goiânia**, GO, v. 23, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/155765>

CRONOGRAMA:

12/3 – Semana calórica

19/3 – Aula 2

Apresentação do programa de disciplina / Sobre os conceitos de Cibercultura

26/3 – Aula 3

As redes sociais: a Plataformização do entretenimento e do consumo

02/4 – Aula 4

Transformações na produção e no consumo audiovisual (global / local) / Plataformas de streaming: circuitos mainstream e alternativos/independentes / Narrativas transmídia

09/4 – Aula 5

Datificação e algoritmização / Inteligência artificial / Racismo algorítmico

16/4 – Aula 6

Estética das novas mídias / Cultura remix e questões de direito autoral e propriedade intelectual

23/4 – Aula 7

Conteúdo nas redes digitais: vloggers e influenciadores / Audiovisual e redes sociais digitais

30/4 – Aula 8

Ciberativismo e engajamento nas redes digitais / Orientação para a realização de seminário

07/5 – Aula 9

Infodemia, desinformação e fake news / Orientação para a realização de seminário

14/5 – Aula 10

Cultura de Software e Aplicações audiovisuais a partir de ferramentas de Inteligência Artificial

21/5 – Aula 11

Cultura de Software e Aplicações audiovisuais a partir de ferramentas de Inteligência Artificial

04/6 – Aula 12

Criação de conteúdo digital para redes sociais dirigido por dados e aplicação de AI (Showcase 01)

11/6 – Aula 13

Criação de conteúdo digital para redes sociais dirigido por dados e aplicação de AI (Showcase 02)

18/6 – Aula 14

Criação de conteúdo digital dirigidos por dados (Show case 03)

25/6 – Aula 15

Apresentação de trabalhos finais e encerramento da disciplina

Docente responsável: Fabio Malini- fabiomalini@ufes.br