



CURSO: Tecnologia em Gestão Desportiva e Lazer

DISCIPLINA: Lazer e cultura digital

PROFESSOR: Carlos Felipe Dias Limeira

CARGA-HORÁRIA: 40h/a (20 encontros)

HORÁRIO: Terça, 20h40 às 22h10

EMENTA

Cultura digital, tecnologias da informação, cultura da convergência, lazer e internet, hipermídia e comunidades virtuais.

PROGRAMA

Objetivos

Geral

Introdução ao fenômeno da cibercultura, ciberespaço e mídias digitais, assim como as transformações operadas pela presença destas tecnologias no modo de vida na pós-modernidade.

Específicos

- Compreender a dinâmica da cultura e suas transformações ocorridas com o uso das mídias;
- Descrever os conceitos de pós-modernidade, globalização e revolução digital;
- Descrever a cibercultura e o ciberespaço, assim como os seus agentes;
- Promover o conhecimento dos substratos da cultura digital;

Conteúdos

MÓDULO 1

- Da cultura de massa à cultura das mídias;
- Cultura digital ou cibercultura;
- Computador: mídia das mídias;
- Internet: rede das redes;
- Seminários: o ciberespaço.

MÓDULO 2

- Hipermídias e interfaces digitais;
- Lazer e entretenimento na *web*;
- Os jogos eletrônicos e a cultura *gamer*;
- Cibernética e o advento do pós-humano;
- Exibições de filmes: I, Robot / Wall-E.

Procedimentos metodológicos

Apresentar o conceito de cultura digital ou cibercultura, ciberespaço e as transformações ocorridas através da presença e evolução das novas mídias em nossa cultura, da cultura de massa à cultura digital, através de aulas expositivas e com a utilização de recursos hipermediáticos.

Recursos didáticos

- Quadro branco;
- Computador e projetor multimídia;
- Laboratório de informática;
- Livros, textos, DVDs e sítios eletrônicos.

Avaliação

Modalidade: processual, formativa e somativa (assiduidade, pontualidade, pró-ação, compromisso e participação do aluno, ética e qualidade da produção discente);

Instrumentos: I.Seminário; II. Resenha crítica.

Critérios: Muito Bom (nota de 60 a 100 e frequência maior que 75%); Insuficiente (nota abaixo de 60 e frequência inferior a 75%).

Bibliografia

Básica

- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

Complementar

- JENKIS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.