



1. UNIDADE CURRICULAR (COM ECTS)
CURRICULAR UNIT (WITH ECTS)

CIBERCULTURA
CYBERCULTURE

6 ECTS

2. DESIGNAÇÃO DO CICLO DE ESTUDOS EM QUE SE INSERE A UNIDADE CURRICULAR (COM SEMESTRE E ANO LETIVO)

STUDY CYCLE TO WHICH THE CURRICULAR UNIT BELONGS (WITH ACADEMIC SEMESTER AND SCHOLAR YEAR)

Mestrado em Ciências da Comunicação / 2º Semestre / 2025-2026
Master Degree in Communication Studies / 2nd Semester / 2025-2026

3. DOCENTE(S) DA UNIDADE CURRICULAR
ACADEMIC STAFF

Ioli Campos

4. CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR
WEEKLY TEACHING HOURS

3 horas/semana (Total: 24 horas)
3 hours/week (Total: 24 hours)

5. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES)

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT

Objetivos:

- Apresentar os conceitos e autores fundamentais da cibercultura, fomentando o desenvolvimento de conhecimentos basilares que permitam compreender a evolução do campo da cibercultura e pensar criticamente sobre questões fundamentais no âmbito da cibercultura.

Competências:

- Identificar produtos culturais, na literatura e no cinema, que desenvolvem a problematização da cibercultura.
- Ser capaz de discutir criticamente problemas contemporâneos no âmbito da cibercultura.



Objectives:

- *To present the key concepts and foundational authors of cyberculture, fostering the development of essential knowledge that enables an understanding of the evolution of the field of cyberculture and encourages critical thinking about fundamental issues within this domain.*

Competences:

- *To identify cultural products, in literature and cinema, that explore and problematize cyberculture.*
- *To be able to critically discuss contemporary issues within the field of cyberculture.*

6. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

SYLLABUS

1. História dos media digitais
2. Concetualização de cibercultura e ciberespaço, as origens na cibernética e na cultura ciberpunk. Inteligência coletiva.
3. Pós-humanismo e ciborgues.
4. Inteligência coletiva, aceleração e instantaneidade.
5. Esfera pública, participação e ação coletiva.
6. Capitalismo de vigilância e tecnofeudalismo.

1. *History of Digital Media*
2. *Conceptualisation of Cyberculture and Cyberspace: Origins in Cybernetics and Cyberpunk Culture. Collective Intelligence.*
3. *Posthumanism and Cyborgs.*
4. *Collective Intelligence, Acceleration, and Instantaneity.*
5. *Public Sphere, Participation, and Collective Action.*
6. *Surveillance Capitalism and Techno-Feudalism.*

7. METODOLOGIA DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA)

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION)

Ensino:

A metodologia de ensino basear-se-á em aulas teóricas e práticas. A exposição de conteúdos pelo docente será complementada com apresentação e discussão de diversos produtos culturais, nomeadamente filmes, textos científicos e obras de literatura, tendo como horizonte de referência uma abordagem pedagógica de *flipped learning*.



Avaliação:

A avaliação é contínua e inclui os seguintes elementos, com a ponderação respetiva:

Elemento de avaliação	% da classificação final
Apresentação e moderação de debates sobre textos	30%
Trabalho escrito de revisão bibliográfica.	60%
Participação nos debates sobre o filme, obra literária e textos científicos.	10%
Total	100%

Qualquer evidência de plágio será punida com a atribuição de zero ao elemento de avaliação que tenha utilizado indevidamente textos de terceiros.

O recurso a LLM (Large Language Models) para a realização de algum elemento de avaliação requer indicação e/ou autorização prévia do/a docente, sob pena de atribuição de zero ao elemento de avaliação que contenha um uso indevido.

Teaching:

The teaching methodology will be based on both theoretical and practical classes. The presentation of content by the instructor will be complemented by the presentation and discussion of various cultural products, namely films, scientific texts, and literary works, with a flipped learning pedagogical approach as the guiding framework.

Evaluation:

Evaluation is continuous and includes the following components, with respective weightings:

Assessment component	% of final mark
<i>Presentation and moderation of debates on texts</i>	30%
<i>Literature review written assignment</i>	60%
<i>Participation in class debates about the film, literary work and scientific texts</i>	10%
Total	100%

Any evidence of plagiarism shall be penalised with a mark of zero (0). Plagiarism is the improper use of a text and/or ideas that are not one's own.

The use of LLM (Large Language Models) in any class assessment requires prior instructions and/or authorisation by the professor. Any misuse may result in a zero for the corresponding evaluation component.



8. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

MAIN BIBLIOGRAPHY

- Castells (2001) A Galáxia Internet. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Bell, D. (2007) Cyberculture theorists. Routledge.
- Haraway, D. (1991) Symians, Cyborgs and Women. The reinvention of nature. Free Association Books.
- Hayles, N. K. (1999). How we became posthuman. Chicago: University of Chicago Press.
- Lévy, P. (1997) Cibercultura. Instituto Piaget.
- Manovich, L. (2013) Software takes command. Bloomsbury Academic.
- Turkle, S. (1995) Life on Screen. Simon & Schuster.
- Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Estados Unidos: PublicAffairs.