



FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la asignatura

Código	
Nombre	Industrias culturales y modelos de negocio
Curso	Grado en Cine
Semestre	Segundo
Titulación	Cine
Materia	Empresa
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Curso académico	2018 - 19

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	
Condición Académica	
Tipo de profesorado/Perfil Docente	
Correo electrónico	
Teléfono	
Tutorías	



DESCRIPCIÓN Y CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Las industrias culturales y creativas en Europa.

Grupos de Comunicación

La industria Editorial

El sector radiofónico

La industria televisiva

La industria cinematográfica

El sector de la Música

El sector de los Videojuegos

El sector de Internet

La industria museística

COMPETENCIAS

Competencias Generales

CG2 - Conocer las herramientas y las nuevas tecnologías de medios de producción de empresas e industrias culturales cinematográficas.	
CG5 - Desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas cinematográficas	

Competencias Específicas

CE9 - Conocer las estructuras nacionales e internacionales y los modelos de negocio de la industria cinematográfica.	
CE13 –Conocer los procedimientos para la distribución y comercialización de una obra cinematográfica.	



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Predeterminar los diferentes recursos humanos, técnicos y materiales en las diversas fases de la producción cinematográfica.

Detallar las fases y métodos que intervienen en la gestión y dirección de las empresas cinematográficas.

Demostrar las competencias necesarias de emprendimiento y gestión empresarial con una alta capacidad de adaptación al entorno institucional.

Evidenciar la capacidad para manejar de una manera óptima el apartado relacionado a los presupuestos y demás aspectos económicos derivados de la actividad profesional, así como el aprendizaje tanto teórico como práctico de la gestión empresarial; Ser capaz de desempeñar un cargo en la parte profesional de la cinematográfica tanto en empresas como instituciones; Ser capaz de desarrollar un comportamiento profesional en ejercicio de la actividad cinematográfica.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clase teórica	60	100
Proyectos y trabajos	48	100
Tutoría	12	100
Trabajo Autónomo del alumno	180	0
	300	



METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodología
Método expositivo. Lección magistral
Resolución de problemas
Metodología por proyectos
Tutoría presencial (individual y/o grupal)
Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistemas de Evaluación	Ponderación mínima (%)	Ponderación máxima (%)
Asistencia y participación activa	10	10
Realización de trabajos y prácticas	30	30
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	60	60

Sistema de evaluación (Convocatoria ordinaria):

- La evaluación de la asignatura constará de una prueba teórica, de la realización de un trabajo individual y de la asistencia y trabajo diario del alumnado.
- La prueba teórica consistirá en un examen tipo test y/o preguntas de desarrollo. El test será de 30 preguntas, cada una de ellas con cuatro opciones y solo una de ellas correcta. Las preguntas se ajustarán al contenido teórico impartido en la asignatura y será representativa de la totalidad de los temas.



- El trabajo individual consistirá en una investigación acerca de una de las industrias referidas en el temario de la asignatura, poniendo el foco en una determinada productora de contenidos culturales.
- La asistencia, la intervención, la participación y el trabajo diario serán tenidos en cuenta en la evaluación.
- Para aprobar la asignatura es necesario superar cada apartado de la evaluación.

Sistema de evaluación (Convocatoria extraordinaria):

- En caso de que el alumno haya aprobado alguna de las dos partes de la evaluación, se le guardará dicha nota aprobada en la convocatoria extraordinaria y solo tendrá que realizar la parte suspensa.
- Si la prueba suspensa fuese la teórica, deberá presentarse nuevamente a un examen con el mismo sistema de evaluación.
- Si el trabajo no estuviese aprobado, el alumno deberá hacer un nuevo trabajo, con un nuevo análisis distinto al anterior.



REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

Básicas

- Bustamante, E. (2008). *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación: las industrias culturales en la era digital*. Editorial Gedisa.
- Center, B. I. (2012). Gamificación: el negocio de la diversión. *Innovation Edge*, 3, 4-25.
- Guback, T. H. (1980). *La industria internacional del cine (Vol. 1)*. Editorial Fundamentos.

Complementarias

- Rodríguez, I. M. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Universidad de Granada.
- Burch, N. (1987). *El Tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico (Vol. 5)*. Anaya-Spain.
- Cohnheim, N., Geinsinger, D., & Pienika, E. (2008). Impactos de las nuevas tecnologías en la industria musical. *el Uruguay*, 126.
- Pérez Rufí, J. P., Navarrete Cardero, J. L., & Gómez Pérez, F. J. (2013). La industria televisiva en España: crisis y nuevas oportunidades. *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, 49, 1-14.

RECURSOS WEB DE UTILIDAD



RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. [La asistencia a clase](#) es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. [Las clases comienzan y terminan](#) a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. [Está prohibido](#) comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. [Está terminantemente prohibido](#) hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. [Honestidad académica](#). El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- f. [Integridad Académica](#). La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. [Faltas de ortografía](#). En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.