



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**ASIGNATURA: INDUSTRIAS CULTURA-
LES Y MODELOS DE NEGOCIO**

TITULACIÓN: GRADO DE CINE

**MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: PRE-
SENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	4
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS.....	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	5
SISTEMA DE EVALUACIÓN	6
BIBLIOGRAFÍA.....	7

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	CINE		
Asignatura	Industrias Culturales y Modelos de Negocio	Código	F2C1G01006
Materia	Formación fundamental		
Módulo			
Carácter	Obligatoria		
Curso	1º		
Semestre	Segundo		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Alejandro Vitaubet González
Correo electrónico	alejandro.vitaubet@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828-019-019
Tutorías	Miércoles de 10'00 a 11'00 horas

RESUMEN

Con esta asignatura se pretende que el alumnado adquiera los conocimientos básicos que le permitan comprender la evolución y características de determinados sectores culturales, reconociendo su potencial como factor determinante en las sociedades contemporáneas dentro del fenómeno de la globalización cultural.

REQUISITOS PREVIOS

No se necesitan requisitos previos para cursar esta asignatura.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Conocer las herramientas y las nuevas tecnologías de medios de producción de empresas e industrias culturales cinematográficas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

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

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.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Industrias culturales y modelos de negocio

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

METODOLOGÍAS

METODOLOGÍAS DOCENTES

Método expositivo. Lección magistral

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clase teórica	30
Proyectos y trabajos	24
Tutoría	6
Trabajo autónomo del alumno	90

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	30%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	60%

Sistemas de evaluación

Periódicamente se solicitará al alumnado la realización de comentarios de texto sobre los contenidos teóricos impartidos (artículos, capítulos de libros, etc.) y tendrá que entregar un resumen de contenidos de las charlas con ponentes externos y salidas de campo. (15%)

Los y las estudiantes también elaborarán un Trabajo de Fin de Asignatura (TFA) realizarán un proyecto audiovisual individual, de género documental, sobre un espacio cultural determinado (15%).

En la última sesión se realizará una prueba escrita en el aula (a modo de examen convencional) formado por dos preguntas (a elegir una) sobre un sector de la cultura concreto y cuatro preguntas tipo test. (60%).

La asistencia y participación activa en el aula supondrá el 10% restante de la nota final del alumno.

- Convocatoria ordinaria

La convocatoria ordinaria consistirá en una prueba escrita en el aula (a modo de examen convencional) formado por dos preguntas (a elegir una) sobre un sector de la cultura concreto, con una valoración máxima de 6 puntos y cuatro preguntas tipo test, con una valoración de 1 punto cada pregunta.

Además, los y las estudiantes también elaborarán un Trabajo de Fin de Asignatura (TFA) en formato de proyecto audiovisual individual, sobre un espacio cultural determinado.

- Convocatoria extraordinaria y siguientes

La convocatoria extraordinaria consistirá en una prueba escrita en el aula (a modo de examen convencional) formado por tres preguntas (a elegir dos), sobre un sector de la cultura concreto, con una valoración máxima de 3 puntos cada pregunta, y 4 preguntas tipo test con una valoración máxima de 1 punto cada pregunta.

Además, los y las estudiantes también elaborarán un Trabajo de Fin de Asignatura (TFA) en formato de proyecto audiovisual individual, sobre un espacio cultural determinado.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

Criterios de calificación

El criterio de evaluación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final, deberán aprobarse cada una de las actividades de evaluación realizadas con una calificación igual o superior a 5.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.
- Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles

BIBLIOGRAFÍA

Básicas

BUSTAMANTE, E. (Coord.): Comunicación y Cultura en la Era Digital. Industrias, mercados y diversidad en España. Barcelona. Gedisa. 2002. (2ª Ed. actualizada 2004).

BUSTAMANTE, E. / Zallo, R.: Las industrias culturales en España. Akal. Madrid. 1988. Fundación Alternativas: El estado de la cultura en España. Madrid. Fundación Alternativas, Madrid. 2017.

GARCIA GRACIA, M.I./ZOFIO PRIETO, J.L.: La dimensión sectorial de la Industria de la Cultura y del Ocio en España. (1993-1997). Datautor. Madrid. 2003.

FLICHY, P: Lo imaginario de Internet. Tecnos. Madrid. 2003.

INTERARTS: Sueños e Identidades. Una aportación al debate sobre Cultura y desarrollo en Europa. Península. Barcelona. 1999.

MATTELART, A: Diversidad cultural y mundialización. Paidós. Barcelona. 2006.

TOWSE, R. (ED.): Manual de Economía de la Cultura. Fundación Autor. Madrid. 2005.

VV.AA.: Informe Mundial sobre la Comunicación y la Información. Unesco/Cindoc. Madrid. 2000.

VV.AA.: Informe Mundial sobre la Cultura. Unesco/Acento. Madrid. 1999.

WARNIER, J.P: La mundialización de la cultura. Gedisa. Barcelona. 2005.

YUDICE, G.: El recurso de la cultura. Gedisa. Barcelona. 2002

Complementarias

ALONSO, M.: El libro en un libro. Ed. De la Torre. Madrid. 2004.

- BALLART, J. /TRESERRAS, J.J.: Gestión del patrimonio cultural. Ariel.Barcelona. 2001.
- BONET, L/CASTAÑER, X./FONT, J (ED): Gestión de proyectos culturales. Análisis de casos. Ariel. Barcelona. 2007.
- BUSTAMANTE, E.: La televisión económica. Gedisa. Barcelona. 1999. (2º ed. actualizada 2006).
- Celaya, J.: Nuevos escenarios para la industria editorial. El futuro del libro en la era digital. Telos, núm. 106, 2016.
- ESCUADERO MÉNDEZ, Juana(Coord.): La contratación de espectáculos y actividades culturales por las corporaciones locales. TREA. Gijón. 2006.
- GREENSNAKE, J.L.: Réquiem por la música, los artistas y la industria. Fundación Autor. Madrid. 2004.
- HERRERO, J.C.: Materiales para la innovación en Estructura de la Comunicación. Editorial Universitas, Madrid, 2010.
- NEGUS. K.: Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales. Paidós.Barcelona. 2005.
- GAPTEL: Contenidos digitales. Nuevos modelos de distribución on line. Junio 2006. (www.red.es)
- LASUEN, J.R./ ARANZADI, J.: El crecimiento económico de las artes. Fundación Autor. Madrid. 2002.
- LEVIS, D.: Los videojuegos, un fenómeno de masas. Paidós. Barcelona. 1997.
- RICHERI, G.: La transición de la televisión. Bosch. Barcelona. 1994.
- SÁNCHEZ VIGIL, Juan Miguel: La edición en España. Industria cultural por excelencia. TREA, Gijón, 2009.

Recursos web

- INAEM: www.inaem.mcu.es
- Revista dosdoce: www.dosdoce.com www.comunicación-cultural.com
- Fundación Alternativas: Laboratorio: www.fundacionalalternativa.com
- Unesco: www.unesco.org
- Consejo de Europa: www.coe.int
- Comisión Europea (Cultura/Audiovisual/Educación): www.europe.eu.int
- Observatorio Audiovisual Europeo: www.obs.coe.int

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, masticar 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.

ADENDA A LOS PROYECTOS DOCENTES
(ADAPTACIÓN DEBIDO AL IMPACTO EN LA DOCENCIA PRESENCIAL DEL COVID-19)

FACULTAD: COMUNICACIÓN	
TITULACIÓN: GRADO EN CINE	
Asignatura: INDUSTRIAS CULTURALES Y MODELOS DE NEGOCIO	Código: F2C1G01006
Profesor responsable: ALEJANDRO VITAUBET GONZÁLEZ	
<p>Metodologías docentes aprobadas para el curso 2019-2020:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Método expositivo. Lección magistral • Resolución de problemas • Metodología por proyectos • Tutoría presencial (individual y/o grupal) • Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación 	
<p>Metodologías docentes propuestas (solo en caso de que se produzcan modificaciones):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de la asignatura: la asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente. Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado. <p>Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación “Microsoft Teams”, que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.</p>	
<p>Crterios de evaluación aprobados para el curso 2019-2020: Los porcentajes que se aplican a los distintos sistemas de evaluación para la obtención de la nota final de evaluación por el alumno son:</p>	

	SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
	Asistencia y participación activa	10%
	Realización de trabajos y prácticas	30%
	Pruebas de evaluación teórico-prácticas	60%

Criterios de evaluación propuestos (solo en caso de que se produzcan modificaciones):

- **Evaluación:** la evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio “test” en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso tipo (test, cortas, ...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo.
- Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos en las clases online.

Tutorías:

1. **Tutorías:** las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de “Clases on line” se permite elegir entre las opciones “clase”, “tutoría individual” o “tutoría grupal”. Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

Fecha de aprobación por el Decano de Facultad: 04/05/2020