



UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

## GUÍA DOCENTE

INDUSTRIAS CULTURALES Y MODELOS DE NEGOCIO

GRADO EN CINE

CURSO ACADÉMICO 2023-2024

# ÍNDICE

RESUMEN .....	3
DATOS DEL PROFESORADO .....	3
REQUISITOS PREVIOS .....	4
COMPETENCIAS.....	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA .....	5
METODOLOGÍA.....	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS .....	7
EVALUACIÓN .....	7
BIBLIOGRAFÍA.....	11
RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA.....	13

## RESUMEN

<b>Centro</b>	Facultad de Comunicación		
<b>Titulación</b>	Grado en Cine		
<b>Asignatura</b>	Industrias Culturales y Modelos de Negocio	<b>Código</b>	F2C1G01006
<b>Materia</b>	Formación Fundamental		
<b>Carácter</b>	Obligatoria		
<b>Curso</b>	1º		
<b>Semestre</b>	Segundo		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano		
<b>Curso académico</b>	2023-2024		

## DATOS DEL PROFESORADO

<b>Responsable de Asignatura</b>	<b>Larisa Pérez Flores</b>
<b>Correo electrónico</b>	<b>larisa.perez@pdi.atlanticomedio.es</b>
<b>Teléfono</b>	828.019.019
<b>Tutorías</b>	<p>Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del <i>mail</i> para concertar una tutoría fuera de este horario.</p> <p>Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.</p>

## REQUISITOS PREVIOS

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.

No se necesitan requisitos previos para cursar esta asignatura.

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas:

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

### Competencias generales:

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

## 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

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

### **TEMA 1: La cultura: desde sus orígenes a su industrialización**

1.1. ¿Qué es la cultura?

1.2 La era de la imagen única

1.3. La era del texto único

1.4 La globalización mercantil y su impacto cultural

1.5. La era de la reproductibilidad técnica

### **TEMA 2: La industria editorial**

2.1 Repensando la historia de los medios de comunicación

2.2 Orígenes de la industria editorial

2.3 La prensa, los best-sellers y la sociedad de masas

2.4 Modelos alternativos de edición

### **TEMA 3: La industria museística**

- 3.1 Los orígenes del museo
- 3.2 Repensando el archivo
- 3.3 Museo y colonialidad
- 3.4 La posibilidad de un museo descolonizado

**TEMA 4: La industria radiofónica**

- 4.1 Orígenes de la industria radiofónica
- 4.2 La radio y la sociedad de masas
- 4.3 Podcasting
- 4.4 La experiencia de las radios comunitarias

**TEMA 5: La industria cinematográfica**

- 5.1 La fotografía y los orígenes del cine
- 5.2 Cine mudo
- 5.3 Cine sonoro
- 5.4 El cine y los dilemas de la estetización y la representación

**TEMA 6: La industria televisiva y el sector de los videojuegos**

- 6.1 Orígenes de la televisión
- 6.2 La caja, ¿tonta?
- 6.3 El origen de los videojuegos
- 6.4 Debates actuales en torno a la industria del gaming

**TEMA 7: La industria de la música**

- 7.1 Los orígenes de la industria musical
- 7.2 Mainstring vs underground
- 7.3 Las músicas urbanas
- 7.4 Negocio y creatividad

**TEMA 8: La industria de internet**

- 8.1 La era digital
- 8.2 Entorno multiplataforma
- 8.3 Redes sociales
- 8.4 El debate en torno a la democratización de la cultura

**METODOLOGÍA**

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."

## 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

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.

La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

### Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura el alumnado deberá realizar un examen teórico-práctico y un trabajo final de la asignatura, así como asistir por lo menos al 75% de las sesiones de esta asignatura y participar activamente en el trabajo diario del aula.

Los alumnos y alumnas que opten por la **evaluación continua** (habiendo seguido, al menos, el 75% de las clases) deberán presentarse a la convocatoria ordinaria compuesta por:

- **Trabajos prácticos y teóricos** propuestos a lo largo del curso **(10%)**.
- Un **examen teórico** en el que se valorará los conocimientos adquiridos **(60%)**. Esta prueba constará de una parte de respuestas a desarrollar y otra de respuestas tipo test.
- **Trabajo Final de la Asignatura (20%)**. El alumno/a realizará un proyecto audiovisual individual sobre un espacio cultural determinado. Tendrá, además, que elaborar una presentación y defensa pública del proyecto.

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

- **Convocatoria ordinaria**

- **Trabajos prácticos y teóricos** propuestos a lo largo del curso **(10%)**.
- Un **examen teórico** en el que se valorará los conocimientos adquiridos **(60%)**. Esta prueba constará de una parte de respuestas a desarrollar y otra de respuestas tipo test.
- **Trabajo Final de la Asignatura (20%)**. El alumno/a realizará un proyecto audiovisual individual sobre un espacio cultural determinado. Tendrá, además, que elaborar una presentación y defensa pública del proyecto.

Importante: Para aprobar la asignatura es necesario aprobar ambas pruebas, examen teórico y trabajos prácticos.

- **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.

Todos los trabajos entregados por el alumno deben seguir el formato de presentación de trabajos vigente en la universidad.

### **Criterios de calificación**

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final es necesario que el alumno haya aprobado cada una de las partes de la evaluación con una nota mínima de 5 puntos (examen, trabajos y asistencia).

Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

- (a) Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 50% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 40% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.

Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.

Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio.

Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspenseo del trabajo;
- Suspenseo de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.

Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.

La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.

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 en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

**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.
- ESCUDERO 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](http://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](http://www.inaem.mcu.es)

Revista dosdoce: [www.dosdoce.com](http://www.dosdoce.com) [www.comunicación-cultural.com](http://www.comunicación-cultural.com)

Fundación Alternativas: Laboratorio: [www.fundacionalternativa.com](http://www.fundacionalternativa.com)

Unesco: [www.unesco.org](http://www.unesco.org)

Consejo de Europa: [www.coe.int](http://www.coe.int)

Comisión Europea (Cultura/Audiovisual/Educación): [www.europe.eu.int](http://www.europe.eu.int)

Observatorio Audiovisual Europeo: [www.obs.coe.int](http://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, 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.