



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**MERCADOS DE COMUNICACIÓN Y MODELOS DE
NEGOCIO**

**GRADO EN COMUNICACIÓN
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2020-2021

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS.....	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍAS	7
ACTIVIDADES FORMATIVAS	7
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	7
BIBLIOGRAFÍA	8

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	COMUNICACIÓN		
Asignatura	Mercados de Comunicación y Modelos de Negocio	Código	F2C1G03021
Materia	Comunicación		
Carácter	Obligatoria		
Curso	Tercero		
Semestre	2º		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Español		
Curso académico	2020-2021		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	JUAN JOSÉ PÉREZ ESTÉVEZ
Correo electrónico	juanj.perez@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828.019.019
Tutorías	<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

Sin requisitos previos.

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:

CG1 - Conocer los contextos, culturales, sociales, económicos y políticos necesarios que permitan relacionarse con la sociedad.

CG3 - Comprender la evolución histórica del mundo moderno con especial hincapié en los hechos culturales, políticos y económicos que lo definen.

CG4 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones, tanto a audiencias expertas como no expertas en el ámbito de la comunicación.

CG5 - Comprender la realidad política y los hechos informativos que definen la actualidad.

CG6 - Saber innovar en los métodos de autoaprendizaje y autoevaluación, siguiendo criterios de calidad.

Competencias transversales:

No existen datos

Competencias específicas:

CE11 - Capacidad para reflexionar sobre el panorama del universo comunicativo actual, considerando los mensajes como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de un momento histórico determinado.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Capacidad para utilizar las nuevas tecnologías para el diseño y transmisión informativa.

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.

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

1. Las industrias culturales y creativas en Europa.
 - 1.1 Breve historia y panorama actual en el continente.
 - 1.2 Volumen del mercado y modelos de negocio.
2. Grupos de Comunicación: principales operadores y estructura de los holdings.
3. La industria Editorial y la Prensa: desarrollo, transformación digital panorama actual y futuro del sector.
4. La industria televisiva:
 - 4.1: Historia, canales, plataformas y perspectivas.
 - 4.2: Formatos, modelos de negocio y cambios en el mercado.
5. La industria cinematográfica:
 - 5.1 Breve historia del cine y su mercado en nuestro país.
 - 5.2 De la gran producción al cine digital: la oportunidad de Canarias.
6. El sector de los Videojuegos y su peso en el mercado global: modelos de negocio, principales productores y niveles de consumo.

7. El sector de la Música: evolución y cambios a partir de las nuevas plataformas digitales.
8. El sector radiofónico:
 - 8.1 Historia de la radio en nuestro país y composición del mercado.
 - 8.2 Modelos de negocio y cambios durante la era de internet.
9. El sector de Internet y el resto de negocios culturales: teatro, ópera, festivales...
10. La industria museística y su adaptación a la era digital.

**ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA
(MEMORIA VERIFICADA)**

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral

Estudio individual

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas	39
Visitas a centros de interés	1
Proyectos y trabajos	3
Tutoría y seguimiento	5
Evaluación	9
Trabajo autónomo del alumno	81
Prácticas	8
Talleres	3
Estudios de casos	1

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

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	25%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	65%

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**

Los criterios de evaluación se dividen como vemos en la tabla anterior en tres categorías:

- La asistencia y participación activa hasta un máximo de 10 puntos: se tendrá en cuenta no solo el criterio de asistencia mínima exigible sino también la participación en clase a través de preguntas, aportaciones, opiniones, proactividad en las dinámicas prácticas o la posibilidad de entregar algún trabajo voluntario no comprendido en los criterios de los 90 puntos restantes.
- La realización de un trabajo práctico supondrá la evaluación de 40 puntos sobre el total. Este trabajo consiste en la elaboración de un un Plan de Negocio original orientado a alguna de las industrias audiovisuales trabajadas en la asignatura. El trabajo ha de presentarse en formato word, con un mínimo de 2.600 PALABRAS, unas 10-12 páginas aprox. en en el forma de letra, interlineado y justificación que da la propia universidad. La estructura de este trabajo (epígrafes básicos) se expondrá en las primeras clases. En ese documento anexo que se facilitará al alumnado se expondrán los objetivos de esta práctica y el enfoque de la redacción que debe dar el alumnado, así como el formato y los contenidos mínimos que deben incluirse. Existiría la posibilidad de sustituir la elaboración del Plan de Negocio por un Informe o Estudio historiográfico sobre algún caso de éxito real acaecido durante los últimos años en alguna de las industrias audiovisuales estudiadas. El formato y alcance tendría que ceñirse también a los

mínimos requeridos para el Plan de Negocio. Durante las primeras clases se explicará también esta segunda posibilidad.

- El examen final conllevará la evaluación de los restantes 50 puntos. Se trata de una prueba escrita de dos horas de duración y que tendrá dos partes: 1 pregunta de desarrollo a modo de caso práctico a elegir entre 2 opciones de planes de negocios en industrias culturales y creativas y de dos páginas (caras) como máximo; 15 preguntas tipo test.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

A la Convocatoria Extraordinaria se podrá acudir con una sola de las partes suspendidas (Examen y Trabajo) o con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Tanto el Examen como el Trabajo serán distintos a los de las Convocatoria Ordinaria. Por lo tanto, si un Trabajo está suspendido no será posible presentar el mismo con las correcciones necesarias, sino realizar uno completamente nuevo y desde cero, siendo igualmente necesario el visto bueno del profesor respecto a la elección de este nuevo trabajo.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) 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.

Los criterios de evaluación se dividen como vemos en la tabla anterior en tres categorías:

- La asistencia y participación activa hasta un máximo de 10 puntos: se tendrá en cuenta no solo el criterio de asistencia mínima exigible sino también la participación en clase a través de preguntas, aportaciones, opiniones, proactividad en las dinámicas prácticas o la posibilidad de entregar algún trabajo voluntario no comprendido en los criterios de los 90 puntos restantes.
- La realización de un trabajo práctico supondrá la evaluación de 40 puntos sobre el total. Este trabajo consiste en la elaboración de un un Plan de Negocio original orientado a alguna de las industrias audiovisuales trabajadas en la asignatura. El trabajo ha de presentarse en formato word, con un mínimo de 2.600 PALABRAS, unas 10-12 páginas aprox. en en el forma de letra, interlineado y justificación que da la propia universidad. La estructura de este trabajo (epígrafes básicos) se expondrá en las primeras clases. En ese documento anexo que se facilitará al alumnado se expondrán los objetivos de esta práctica y el enfoque de la redacción que debe dar el alumnado, así como el formato y los contenidos mínimos que deben incluirse. Existiría la posibilidad de sustituir la elaboración del Plan de Negocio por un Informe o Estudio historiográfico sobre algún caso de éxito real acaecido durante los últimos años en alguna de las industrias audiovisuales estudiadas. El formato y alcance tendría que ceñirse también a los mínimos requeridos para el Plan de Negocio. Durante las primeras clases se explicará también esta segunda posibilidad.
- El examen final conllevará la evaluación de los restantes 50 puntos. Se trata de una prueba escrita de dos horas de duración y que tendrá dos partes: 1 pregunta de desarrollo a modo de caso práctico a elegir entre 2 opciones de planes de negocios en industrias culturales y creativas y de dos páginas (caras) como máximo; 15 preguntas tipo test.

Todos los trabajos entregados por el alumno durante el curso académico deben respetar el formato para la 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: a criterio del docente qué método de evaluación se seguirá para obtener la misma.

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: 65% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 25% 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.

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral

Estudio individual

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

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.

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas	39
Visitas a centros de interés	1
Proyectos y trabajos	3
Tutoría y seguimiento	5
Evaluación	9
Trabajo autónomo del alumno	81
Prácticas	8
Talleres	3
Estudios de casos	1

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Asistencia y participación activa	10%
Realización de trabajos y prácticas	25%
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	65%

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.

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 entrega de trabajos se realizará a través del campus virtual, en las tareas habilitadas para ello por el docente. Si el trabajo incluye la presentación del mismo, el alumno podrá elaborar un vídeo de su presentación y enviarla al docente o realizarla de forma grupal utilizando el campus virtual o la herramienta TEAMS. Estos criterios quedarán a elección del docente. Todos los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.

La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos a las clases online. Las clases telemáticas se impartirán en el mismo horario en el que se celebraban las clases presenciales.

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.

- **Sistemas de evaluación Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá:

Los criterios de evaluación se dividen como vemos en la tabla anterior en tres categorías:

- La asistencia y participación activa hasta un máximo de 10 puntos: se tendrá en cuenta no solo el criterio de asistencia mínima exigible sino también la participación en clase a través de preguntas, aportaciones, opiniones, proactividad en las dinámicas prácticas o la posibilidad de entregar algún trabajo voluntario no comprendido en los criterios de los 90 puntos restantes.
- La realización de un trabajo práctico supondrá la evaluación de 40 puntos sobre el total. Este trabajo consiste en la elaboración de un un Plan de Negocio original orientado a alguna de las industrias audiovisuales trabajadas en la asignatura. El trabajo ha de presentarse en formato word, con un mínimo de 2.600 PALABRAS, unas 10-12 páginas aprox. en en el forma de letra, interlineado y justificación que da la propia universidad. La estructura de este trabajo (epígrafes básicos) se expondrá en las primeras clases. En ese documento anexo que se facilitará al alumnado se expondrán los objetivos de esta práctica y el enfoque de la redacción que debe dar el alumnado, así como el formato y los contenidos mínimos que deben incluirse. Existiría la posibilidad de sustituir la elaboración del Plan de Negocio por un Informe o Estudio historiográfico sobre algún caso de éxito real acaecido durante los últimos años en alguna de las industrias audiovisuales estudiadas. El formato y alcance tendría que ceñirse también a los

mínimos requeridos para el Plan de Negocio. Durante las primeras clases se explicará también esta segunda posibilidad.

- El examen final conllevará la evaluación de los restantes 50 puntos. Se trata de una prueba escrita de dos horas de duración y que tendrá dos partes: 1 pregunta de desarrollo a modo de caso práctico a elegir entre 2 opciones de planes de negocios en industrias culturales y creativas y de dos páginas (caras) como máximo; 15 preguntas tipo test.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

A la Convocatoria Extraordinaria se podrá acudir con una sola de las partes suspendidas (Examen y Trabajo) o con ambas, ya que en esta Convocatoria sí se guardarán las notas de las partes aprobadas.

Tanto el Examen como el Trabajo serán distintos a los de las Convocatoria Ordinaria. Por lo tanto, si un Trabajo está suspendido no será posible presentar el mismo con las correcciones necesarias, sino realizar uno completamente nuevo y desde cero, siendo igualmente necesario el visto bueno del profesor respecto a la elección de este nuevo trabajo.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) 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.

Los criterios de evaluación se dividen como vemos en la tabla anterior en tres categorías:

- La asistencia y participación activa hasta un máximo de 10 puntos: se tendrá en cuenta no solo el criterio de asistencia mínima exigible sino también la participación en clase a través de preguntas, aportaciones, opiniones, proactividad en las dinámicas prácticas o la posibilidad de entregar algún trabajo voluntario no comprendido en los criterios de los 90 puntos restantes.
- La realización de un trabajo práctico supondrá la evaluación de 40 puntos sobre el total. Este trabajo consiste en la elaboración de un un Plan de Negocio original orientado a alguna de las industrias audiovisuales trabajadas en la asignatura. El trabajo ha de presentarse en formato word, con un mínimo de 2.600 PALABRAS, unas 10-12 páginas aprox. en en el forma de letra, interlineado y justificación que da la propia universidad. La estructura de este trabajo (epígrafes básicos) se expondrá en las primeras clases. En ese documento anexo que se facilitará al alumnado se expondrán los objetivos de esta práctica y el enfoque de la redacción que debe dar el alumnado, así como el formato y los contenidos mínimos que deben incluirse. Existiría la posibilidad de sustituir la elaboración del Plan de Negocio por un Informe o Estudio historiográfico sobre algún caso de éxito real acaecido durante los últimos años en alguna de las industrias audiovisuales estudiadas. El formato y alcance tendría que ceñirse también a los mínimos requeridos para el Plan de Negocio. Durante las primeras clases se explicará también esta segunda posibilidad.
- El examen final conllevará la evaluación de los restantes 50 puntos. Se trata de una prueba escrita de dos horas de duración y que tendrá dos partes: 1 pregunta de desarrollo a modo de caso práctico a elegir entre 2 opciones de planes de negocios en industrias culturales y creativas y de dos páginas (caras) como máximo; 15 preguntas tipo test.

Todos los trabajos entregados por el alumno durante el curso académico deben respetar el formato para la 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: a criterio del docente qué método de evaluación se seguirá para obtener la misma.

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: 65% de la nota final.
- (b) Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 25% 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

- **Básica**
 - **AGUIAR LOSADA, E. "Las industrias culturales y creativas en España". Cátedra UAM-Accenture en Economía y Gestión de la Innovación. 2014.**
 - **ÁLVAREZ MONZONCILLO, JOSÉ MARÍA & LÓPEZ VILLANUEVA, JAVIER. "La situación de la industria cinematográfica española: políticas públicas ante los mercados digitales". Fundación Algernativas. 2006.**
 - **BADILLO, ANGEL & PÉREZ ALAEJOS, Mª DE LA PEÑA. Estructura del mercado radiofónico español. Transformaciones y tendencias del clivaje público/privado en el sistema radiofónico. Universidad de Salamanca. 2012.**
 - **BELDA NAVARRO, CRISTÓBAL & MARÍN TORRES, MARÍA TERESA. "La Gestión de los museos: análisis de las políticas museísticas en la península ibérica". Universidad de Murcia. 2011.**



- **BERNÁRDEZ RODAL, ASUNCIÓN.** "Industrias culturales en España en los últimos diez años: estrategias de supervivencia de las mujeres profesionales en las artes escénicas en un período de crisis.". Universidad Complutense de Madrid. 2014.
- **BOLAÑOS, MARÍA.** "Historia de los museos en España. 2.ª edición, revisada y ampliada". Editorial Trea. 2008.
- **BOIX, RAFEL & LAZZERETTI, LUCIANA.** "Las industrias creativas en España: una panorámica". Investigaciones Regionales. 22 – Páginas 181 a 206. 2011.
- **Bustamante Ramírez, Enrique.** Las industrias culturales y creativas. Periférica Internacional. Revista Para El Análisis De La Cultura Y El Territorio, (18)
- **CAPARRÓS LERA, JOSÉ MARÍA.** "Historia del cine español". T & B Editores. 2018.
- **CELAYA, JAVIER & RAUSELL KÖSTER, PAU & VILLARROYA PLANAS, ANNA.** "La internacionalización de las industrias culturales y creativas españolas". Fundación Alternativas. 2013.
- **CID MARTÍNEZ, EVA.** "Portal o la ciencia del videojuego". Editorial Héroes de Papel. 2016.
- **CORREDOR LANAS, PATRICIA & BUSTAMANTE RAMÍREZ, ENRIQUE.** "Las industrias creativas en Europa". Revista Telos / Telefónica. 2012.
- **GILABERT GONZÁLEZ, LUZ MARÍA.** "El patrimonio industrial y los museos: evolución histórica y propuestas museísticas en Europa". Universidad de Murcia. 2009.
- **GUERRERO PÉREZ, ENRIQUE.** "El entretenimiento en la televisión española: historia, industria y mercado". Deusto Ediciones. 2010.
- **GUERRERO PÉREZ, ENRIQUE.** "Guión y producción de programas de entretenimiento (Comunicación)". Ediciones Universidad de Navarra. 2013.
- **MARTA-LAZO, CARMEN y ORTIZ SOBRINO, MIGUEL ÁNGEL.** "La información en radio. Contexto, géneros, formatos y realización (Fragua Comunicación)". Editorial Fragua. 2016.
- **MÁXIMO LESA, JOSÉ.** "Historia de la Música en España e Hispanoamérica". Ed. Fondo de Cultural Económica de España. 2014.
- **McANDREW, CLAIRE.** "El mercado español del arte en 2017". Fundación Bancaria La Caixa. 2017.
- **MIRÓN PÉREZ, MIGUEL.** "La reinención de la industria cultural en España". Ritmos 21. Millennial Culture Information. 2016.

- **ORTIZ, MIGUEL ÁNGEL y VOLPINI, FEDERICO.** “Diseño de programas de radio: Guiones, géneros y fórmulas (Comunicación)”. Ediciones Paidós. 1995.
 - **PEINADO MIGUEL, FERNANDO & RODRÍGUEZ BARBA, DOLORES & RODRÍGUEZ PALLARÉS, MIRIAM.** “Hacia un nuevo modelo de negocio radiofónico: la radio corporativa”. Ediciones Complutense. 2016
 - **PÉREZ RUFÍ, JOSÉ PATRICIO & GÓMEZ PÉREZ, FRANCISCO JAVIER & NAVARRETE CARDERO, LUÍS.** “La industria televisiva en España: crisis y nuevas oportunidades”. Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura. 2013
 - **SÁNCHEZ BALAGUER, JUAN JOSÉ & ARROYO SERRANO, SANTIAGO & PARRA AZOR, JOSÉ FRANCISCO & VERDÚ JOVER, ANTONIO JOSÉ.** “Las industrias culturales y creativas en Iberoamérica: evolución y perspectivas”. Cátedra Iberoamericana 'Alejandro Roemmers' de Industrias Culturales y Creativas de la Universidad Miguel Hernández de Elche – Fundación Iberoamericana de las Industrias Culturales y Creativas. 2018.
 - **VARIOS AUTORES.** “Comercio Interior del Libro en España”. Federación de Gremios de Editores de España. 2017.
 - **VARIOS AUTORES.** “Global Music Report 2019: State of Industry”. The Nielsen Company Ed. 2019.
 - **VARIOS AUTORES.** “El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers”. Asociación Española de Editores y Distribuidores de Software de Entretenimiento. 2011
 - **VARIOS AUTORES.** “El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales”. Asociación Española del Videojuego - AEVI. Llorente & Cuenca. 2018.
 - **VARIOS AUTORES.** “Libro Blanco del Desarrollo español de Videojuegos 2018”. Ed. Desarrollo Español del Videojuego. 2018.
 - **VARIOS AUTORES.** “Libro Blanco de los ESPORTS”. Asociación Española del Videojuego. AEVI - 2018.
- **Complementaria**
- **ANTIGÜEDAD DEL CASTILLO-OLIVARES, MARÍA DOLORES & Alzaga Ruiz, Amaya.** “Colecciones, expolio, museos y mercado artístico en España en los siglos XVIII y XIX”. Centro de Estudios Ramón Areces. 2011.
 - **BARLOVENTO COMUNICACIÓN.** “Análisis televisivo 2018”. Informe de Consultoría. 2018.



- **BUSTAMANTE, ENRIQUE.** "Historia de la radio y la televisión en España". Ed. Gedisa. 2012.
- **BUSTAMANTE, ENRIQUE.** "Industrias Creativas". Ed. Gedisa. 2011.
- **Cancho García, Nuria E. (Autor), García Torres, Marco A. (Autor), Vives Martín, Sonia.** "Planificación de proyectos audiovisuales" Editorial Altaria. 2017.
- **DIEZ PUERTAS, EMETERIO.** "Historia social del cine en España". Editorial Fundamentos. 2003.
- **Espada, A.** "Radio en internet y estrategias de negocio: Análisis comparativo de RadioCut, Posta FM, Vorterix Rock y Cienradios. Sphera Publica, 2, (17), 209-230. 2017.
- **ESTEVE GUTIÉRREZ, JAUME.** "Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (1983 - 1986)". CreateSpace Independent Publishing Platform. 2016.
- **DIMAGGIO, MADELINE.** "Escribir para televisión: Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas". Ediciones Paidós. 1992.
- **HERNÁNDEZ LUJÁN, RAQUEL.** "Radiografía de la industria del cine español en 2018: un año de luces y sombras". Business Insider España. 2019.
- **MARTÍNEZ, DAVID.** "De Microhobby a Youtube: Prensa de videojuegos en España". Tebeos Dolmen Editorial, S.L. 2016.
- **MARTÍNEZ RODRÍGUEZ, SUSANA.** "Curso de Especialista Universitario en Gestión Cultural y Economía de la Cultural". Universidad de Murcia. 2015.
- **Murciano Martínez, Marcial & González Saavedra, Carlos.** "Las industrias culturales y creativas en las comunidades autónomas españolas: El caso Cataluña". Revista Latina de Comunicación Social, 73, pp. 146 a 167. 2018.
- **PALACIO, MANUEL.** "Historia de la Televisión en España". Editorial Gedisa. 2009.
- **PÉREZ, UXIO.** "La historia de Nintendo: Más de 125 años de entretenimiento". Tebeos Dolmen Editorial, S.L. 2016.
- **RAJAS, Mario Rajas y Mateos, Concepción (Coordinadores).** "Análisis de secuencias: Innovación didáctica audiovisual". Icono 14 editorial. 2012.
- **TERÁN, BORJA.** "Tele: Los 99 ingredientes de la televisión que deja huella". Editorial Logar Ideas y Eventos. 2019.



- VARIOS AUTORES. "VIII Anuario de la Música en vivo". Ed. Asociación de Promotores Musicales. 2017.
- VARIOS AUTORES. "La industria musical española sale de gira". El exportador.es. 2017
- VILLALOBOS, JOSÉ MARÍA. "Cine y videojuegos: Un diálogo transversal". Ediciones Héroes de papel. 2016.
- WALIAS RIVERA, LUIS. "La aplicación del marketing cultural en España como herramienta de gerencia museística". Universidad de Cantabria. 2016.

- Recursos web:
 - Anuario SGAE sobre sector radiofónico. http://www.anuariosgae.com/anuario2016/anuariopdfs/08_RADIO.pdf
 - Banco de conocimientos de las industria culturales y creativas de la UNESCO: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/tools/ci-mapping/europe-and-north-america/>
 - BLOG CPA Online <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/>
 - BLOG de Cedro: Radiografía del Sectori Editorial español: <https://www.cedro.org/blog/articulo/blog.cedro.org/2018/05/17/radiografia-del-sector-editorial-esp%C3%B1ol>
 - BLOG de La Cúpula Music: <https://www.lacupulamusic.com/>
 - BLOG sobre Producción Audiovisual de Rodrigo Espinel. <https://produccionaudiovisual.com/>
 - Centro de Estudios EY sobre Industrias Culturales en Europa: <https://www.ey.com/es/es/newsroom/news-releases/news-ey-industria-cultural-en-europa>
 - Cortos de Metraje. Sitio web de cortometrajes online. <https://cortosdemetraje.com>
 - Directorio Museos y colecciones de España: <http://directoriomuseos.mcu.es/dirmuseos/mostrarBusquedaGeneral.do>
 - Estudio BBVA sobre la Digitalización de la industria cultural española <https://www.bbva.com/es/la-digitalizacion-la-industria-cultural-espana-largo-camino-acaba-empezar/>
 - Web de la Agencia Industria Musical: <https://industriamusical.es/agencia/>



- Web de la Asociación de canales temáticos "Conecta":
<http://www.conecta.es/>
- Web de la Comisión Europea sobre Industrias Culturales:
https://ec.europa.eu/culture/policy/cultural-creative-industries_es
- Web de Cuadernos de Periodistas sobre Grupos de Comunicación en España:
<http://www.cuadernosdeperiodistas.com/grupos-de-comunicacion-en-espana-una-propiedad-tan-concentrada-como-el-negocio/>
- Web de Expansión. Especiales. "La evolución de la Televisión". Por J. Montalvo.
<https://www.expansion.com/especiales/20aniversario/20corporativos/television.html>
- Web de la herramienta de software CELTX
<https://www.celtx.com/index.html>
- Web de CULTURA - Industrias culturales. España Global.
<https://espanaglobal.gob.es/actualidad/cultura/industrias-culturales>
- Web de Factoría Cultura. Vivero de Industrias Creativas.
<https://factoriacultural.es/>
- Web de la Federación de Gremios de Editores de España:
<https://www.federacioneditores.org/>
- Web del Foro de Industrias Culturales:
<https://www.accioncultural.es/es/x-foro-de-las-industrias-culturales-2018>
- Web de Guía de la Radio: <http://guiadelaradio.com/>
- Web del Observatorio Tecnológico del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/home>
- Web de Promusicae: <https://www.promusicae.es>
- Web de la Red de Industrias Creativas:
<https://reddeindustriascreativas.com/>
- Web de Sounds of Spain: <http://www.soundsfromspain.com/>

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.