

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Fundamentos Teóricos de las Industrias Culturales y Creativas

PLAN DE ESTUDIOS:

Máster Universitario en Dirección y Gestión de Industrias Culturales y Creativas (SMA-INDCULT)

GRUPO: 2526-01

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio

ECTS: 3,0

CURSO: 1º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: JULIO CÉSAR GARCÍA RODRÍGUEZ

EMAIL: jcgarcia@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

CV DOCENTE:

Licenciado en Historia del Arte y Graduado Superior en Patrimonio Cultural por la Universidad de Valladolid, ha optado en su trayectoria profesional por la especialización en el ámbito de la gestión de entidades culturales, labor que ha compaginado en diferentes momentos de su trayectoria con la dirección y formación académica y el comisariado de exposiciones, tanto de arte moderno como contemporáneo.

Comenzó su actividad docente en la Escuela de Restauración de la FCG en 2005, en su sede de Valladolid, y desde entonces ha compaginado su labor profesional en instituciones culturales, con la docencia en diferentes ámbitos universitarios especializados en la gestión cultural y en la formación no reglada, vinculada con la formación en el mundo del arte y el patrimonio histórico-artístico.

Experiencia en online

Desde el año 2020 ha participado de forma anual en seminarios dedicados al arte y al patrimonio. 2020-2022, tanto en la UEMC como en la UPSA y en seminarios externos.

CV PROFESIONAL:

Durante casi una década estuvo vinculado a la Fundación Cristóbal Gabarrón, ocupando diversos puestos, como responsable de exposiciones y conservación de sus colecciones, para asumir posteriormente la dirección de la Casa Pintada en Mula (Murcia).

En la actualidad forma parte del equipo de dirección de la Fundación Las Edades del Hombre, en su sede del Monasterio de Santa María de Valbuena (Valladolid), labor que compagina con la investigación y la docencia, dentro del programa formativo de la UEMC de la Universidad de la Experiencia, en diferentes campus de Castilla y León entre los cuales se encuentran Valladolid, Burgos o Salamanca.

CV INVESTIGACIÓN:

A lo largo de más de diez años en la faceta de comisario de exposiciones ha realizado diversos estudios sobre la escultura española, especialmente en los periodos renacentista, barroco y contemporáneo. Habiendo comisariado en 2023 la exposición JUNI: IMAGINARIO.

De igual modo su constante vinculación al mundo del patrimonio y a la gestión de espacios culturales, le han

llevado a formar parte de varios grupos multidisciplinares de investigación.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Los fundamentos teóricos de las industrias culturales y creativas se dividen en tres bloques fundamentales: conocer el origen del concepto de "industria cultural" y el alcance de esta unión entre "industria" y "cultura" (que se presentó como oximoron cuando se planteó por primera vez en los años 40 del siglo pasado), así como reflexionar si, efectivamente, la cultura ha tendido a la industrialización. Para ello, se trazará un breve recorrido histórico del alcance del concepto de "industria cultural" así como su recepción contemporánea. Entre otras cosas, uno de los temas principales será conocer por qué se une a la "industria cultural" el adjetivo de "creativa" y qué implica esta unión entre ambas. El segundo bloque trata de analizar los caminos que ha adoptado la economía para aliarse con la cultura, hasta el establecimiento de un saber específico dentro de la economía llamado "economía cultural". Dentro del mismo, se conocerán las corrientes fundamentales de la economía, se desarrollarán herramientas para reflexionar sobre el significado y actualidad de la economía cultural, así como su proyección hacia el futuro. Por último, el tercer bloque se dirige a pensar cuáles son los retos y cuestiones que la cultura le abre al presente y viceversa. Para ello, es fundamental comprender las consecuencias y efectos de la digitalización y espacios virtuales de distribución de la cultura, así como el acceso masivo a los productos culturales. Se trata de pensar críticamente qué significa "gestionar" la cultura y conocer las principales tendencias teóricas que tratan de dar cuenta de las industrias culturales y creativas en un marco global.

El objetivo fundamental de esta asignatura es analizar los compromisos que se establecen con un determinado concepto de cultura cuando se toman decisiones y se interviene en su gestión, así como reflexionar sobre el rol de la economía en el desarrollo de la cultura y su incidencia en los derroteros que toma. También se busca dotar al alumnado de herramientas de estudio de su propia práctica y el rol social de la misma, al mismo tiempo que profundizan en los contextos y problemáticas que dan origen a su profesión. Es decir, se trata de dar el paso de la práctica a la teoría, para alcanzar una base conceptual potente y eficaz, así como conocer el origen y alcance de la gestión cultural como actividad sociopolítica con incidencia cada contexto económico particular.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **El concepto de la cultura y su historia:** En este bloque se reflexionará sobre el significado de cultura (en general enfrentado a otros fenómenos sociales) y el origen de la "industria cultural"
 1. La difícil definición del concepto de cultura
 2. El binomio cultura y creatividad.
 3. El surgimiento de las teorías estéticas. Historia de la estética y las creaciones literarias.
 4. El papel de la audiencia y agentes clave: creación, gestión y recepción.
 5. Cultura e industria cultural.
 6. De la animación sociocultural a la gestión de las industrias culturales y creativas.
2. **La evolución de la economía cultural:** El estudio de la "economía cultural" es un fenómeno reciente dentro de la economía. Se analizará su origen, alcance y perspectivas actuales.
 1. Evolución de la economía cultural: un acercamiento crítico
 2. Relación entre economía y política cultural
 3. El valor de la cultura para la economía: hacia la "economía cultural"
 4. Formas críticas o alternativas a la industria cultural
 5. La creación de valor en la gestión de industrias culturales y creativas.
 6. Sin ánimo de lucro y con ánimo de lucro.
3. **Las industrias culturales y creativas y su actualidad:** Se analizará qué implicaciones tiene la unión entre industria cultural y creativa así como su rol social actual
 1. Los derechos culturales. La cultura para el desarrollo personal y colectivo.
 2. La democratización de las industrias culturales y creativas: acceso y diversidad.
 3. De la industria cultural a las industrias culturales y creativas.

4. Retos actuales de las industrias culturales y creativas.
4. **Las industrias culturales y creativas y su actualidad:** Se reflexionará sobre el futuro de las industrias culturales: problemas abiertos y futuro de la práctica.
 1. La inevitabilidad de la industria cultural
 2. La complejidad del potencial económico de las industrias culturales.
 3. Futuro prometedor de las industrias culturales y creativas.
 4. El papel de las industrias culturales y creativas en el mundo. Relación con otras industrias y su papel después de la pandemia COVID-19.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los recursos de aprendizaje que se utilizarán en todas las asignaturas de la titulación (salvo las prácticas externas) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

- Campus online de la UEMC (Open Campus)
- Plataforma de Webconference (Zoom work place)

Las comunicaciones con el profesor serán a través de Open Campus vía Mi correo, Tablón o/y Foro.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de organización y planificación
- CG05. Capacidad para trabajar en equipos de carácter interdisciplinar
- CG06. Compromiso ético (saber aplicar la evidencia científica en la práctica profesional y mantener un compromiso ético y de integridad intelectual en el planteamiento de la investigación científica, básica y aplicada)
- CG07. Capacidad de crítica y autocrítica
- CG08. Habilidades interpersonales (tanto con miembros del entorno como con científicos/profesionales de otros centros)
- CG09. Reconocimiento a la diversidad y a la multiculturalidad
- CG10. Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE01. Capacidad de conocer y distinguir los fundamentos teóricos que caracterizan a las industrias culturales y creativas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Conocer y comprender los conceptos fundamentales de las industrias culturales y creativas.

- Comprender los elementos que influyen y conforman a la industria cultural del momento y sus perspectivas futuras
- Diferenciar e identificar las teorías que soportan el concepto de desarrollo y capacidad cultural y creativa de los territorios

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Nuccio Ordine (2013): La utilidad de lo inútil . Acantilado. ISBN: 978-84-15689-92-8
- Emilio Lledó (2018): Sobre la educación. La necesidad de la literatura y la vigencia de la filosofía.. Taurus. ISBN: 978-84-306-1926-9
- Lipovetsky, Gilles; Serroy, Jean. (2010): La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada.. Anagrama. ISBN: 978-84-339-6314-7

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Victoria Ateca Amestoy, Juan-José Ganuza, Jesús Prieto Sacristán (editores) (2021): Economía y Cultura. FUNCAS. ISBN: 978-84-17609-61-0

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[UEMC](http://www.uemc.es)(<http://www.uemc.es>)

Universidad Europea Miguel de Cervantes

[Repositorio Ministerio de Cultura y Deporte de](https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cooperacion/mc/congresoicgc/presentacion.html)

[España](https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cooperacion/mc/congresoicgc/presentacion.html)(<https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cooperacion/mc/congresoicgc/presentacion.html>)

Repositorio Ministerio de Cultura y Deporte de España, contenidos, publicaciones y actividades.

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

FRANK, Thomas, La conquista de lo cool. El negocio de la cultura y la contracultura y el nacimiento del consumismo moderno, Alpha Decay, Barcelona, 2011, pp. 361-376. Traducción de Mónica Sumoy y Juan Carlos Castellón.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean, La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada, Anagrama, Barcelona, 2011. Traducción de Antonio-Prometeo Moya. STRAVINSKI, Ígor, Poética musical, Barcelona, Acantilado, 2006, pp. 31-49. Traducción de Eduardo Grau.

WENDLING, Barbara, "Las estrategias por sí solas no bastan. ¿Qué es lo realmente creativo? en Ciudades Creativas, Barcelona, Fundación Kreanta, 2011, pp. 193-197.

RECHT, Roland, Pensar el patrimonio. Escenificación y ordenación del arte, Abada Editores, 2014, pp. 117-136. Traducción de Juan Calatrava.

GOMBRICH, E. H., Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento, 2, Madrid, Debate, 2001, pp. 130-145. Versión castellana de Remigio Gómez Díaz.

LLEDÓ, Emilio, Sobre la educación. La necesidad de la literatura y la vigencia de la filosofía, Madrid, Taurus, 2017, pp. 213-232.

CHOAY, Françoise, Alegoría del patrimonio, Barcelona, Gustavo Gili, 2016, pp. 189-219.

RICHERI, Giuseppe, "Ambigüedades de la economía. Las debilidades de la creatividad" en BUSTAMANTE, Enrique, en Industrias Creativas. Amenazas sobre la cultura digital, Gedisa, Barcelona, 2011, pp. 145-152.

SANTAMARÍA, Alberto, En los límites de lo posible. Política, cultura y capitalismo afectivo, Madrid, Akal, 2018, pp. 191-212.

ZAFRA, Remedios, El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital, Barcelona, Anagrama, 2017, pp. 233-239

ATECA-AMESTOY, Victoria; GANUAZ, Juan José; PRIETO SACRISTAN, Jesús (Coord). Economía y Cultura. Una mirada hacia el futuro. Madrid, 2021

MUCHNIK, Mario, Oficio Editor, Barcelona, El Aleph Editores, 2011, pp. 299-329.

QUIGNARD, Pascal, La lección de música, Madrid, Editorial Funambulista, 2005, pp. 81-96. Traducción de Ascensión Cuesta.

LAWSON, Colin, “La interpretación a través de la historia” en RINK, John, La interpretación musical, Madrid, Alianza Música, 2006, pp. 20-34. Traducción de Bárbara Zitman.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

Se describe a continuación la metodología aplicada

MÉTODO DIDÁCTICO:

El papel del profesor cobra importancia a través de la impartición de clases magistrales en tiempo real por videoconferencia que podrá utilizar para explicar los contenidos teóricos, resolver dudas que se planteen durante la sesión, ofrecer retroalimentación sobre las actividades de evaluación continua o realizar sesiones de tutoría de carácter grupal.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se caracteriza por la participación de los alumnos en las actividades de evaluación continua de debate y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer a través de Open Campus temas referidos a la materia objeto de estudio que son sometidos a debate para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método puede desarrollarse de forma individual o en grupo a través de las actividades de evaluación continua (entregas de trabajos, resolución de ejercicios, presentaciones, etc.). El objetivo es que el alumno asuma un papel activo en el proceso de aprendizaje adquiriendo los conocimientos mediante la experimentación y la resolución de problemas.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Las actividades formativas que se realizan en la asignatura son las siguientes:

Clases teóricas: Actividad dirigida por el profesor que se desarrollará de forma sincrónica en grupo. Para la realización de esta actividad en Open Campus, la UEMC dispone de herramientas de Webconference que permiten una comunicación unidireccional en las que el docente puede desarrollar sesiones en tiempo real con posibilidad de ser grabadas para ser emitidas en diferido.

Actividades prácticas: Actividades supervisadas por el profesor que se desarrollarán fundamentalmente de forma asíncrona, y de forma individual o en grupo:

- ○ Actividades de debate. Se trata de actividades en las que se genera conocimiento mediante la participación de los estudiantes en discusiones alrededor de temas de interés en las distintas asignaturas.
- Entregas de trabajos individuales o en grupos a partir de un enunciado o unas pautas de trabajo que establecerá el profesor.
- Resolución de ejercicios y problemas que el alumno debe realizar a través de Open Campus en un periodo de tiempo determinado. Esta actividad puede ser en formato test de evaluación.

Tutorías: Las tutorías podrán tener un carácter sincrónico o asíncrono y podrán desarrollarse de manera individual o en grupos reducidos.

Están previstas dos sesiones de tutoría por videoconferencia, una al inicio y otra al final del semestre. En la primera se presentará la asignatura y la guía docente y en la segunda, en las semanas previas a la evaluación final, se dedicará a la resolución de dudas de los estudiantes.

Además, el docente utiliza el Tablón, el Foro y el Sistema de correo interno de Open Campus para atender las necesidades y dudas académicas de los estudiantes.

SESIONES EN TIEMPO REAL :

Título	
TU1	Presentación asignatura y Guía docente
CM1	Los conceptos de cultura y creatividad en su desarrollo histórico
CM2	El origen y evolución de la economía cultural
CM3	La aparición de las industrias culturales y creativas: debates y retos.
CM4	Las industrias culturales y creativas y su potencial económico
TU2	Resolución de dudas antes de la evaluación

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

Evaluación continua 60%
 Evaluación final 40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluación continua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	25
	2. Actividad 2 (Entrega individual)	25
	3. Test (Test de evaluación)	10
Evaluación final (40 %)	1. Prueba de Evaluación final online (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

A lo largo de la planificación de la asignatura el alumno realizará **actividades de evaluación continua** que forman parte de la calificación de la asignatura con un peso del 60% sobre la nota final.

Para superar la evaluación continua, el alumno debe obtener una media de igual o superior a 5 entre todas las actividades. En el caso de no superar la evaluación continua, se guardan para la convocatoria extraordinaria las notas de aquellas actividades aprobadas, no pudiendo volver a presentarlas.

El sistema de evaluación de esta asignatura acentúa el desarrollo gradual de competencias y resultados de aprendizaje y, por tanto, se realizará una evaluación continua a través de las distintas actividades de evaluación propuestas. El resultado de la evaluación continua se calcula a partir de las notas obtenidas en cada actividad teniendo en cuenta el porcentaje de representatividad en cada caso.

Todas las actividades deberán entregarse en las fechas previstas para ello, teniendo en cuenta:

- Las actividades de evaluación continua (entrega de trabajos) se desarrollarán según se indica y, para ser evaluadas, los trabajos deberán ser entregados en la forma y fecha prevista y con la extensión máxima señalada. No se evaluarán trabajos entregados posteriormente a esta fecha o que no cumplan con los criterios establecidos por el profesor.
- La no entrega de una actividad de evaluación continua en forma y plazo se calificará con un 0 y así computarán en el cálculo de la nota de evaluación continua y final de la asignatura.
- Cualquier tipo de copia o plagio por mínimo que sea, así como un uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, supondrá una calificación de 0 en la actividad correspondiente. Esta actuación podría suponer la apertura de un expediente disciplinario.
- Las actividades de evaluación continua (tipo test) se desarrollarán con anterioridad a la realización de las pruebas de evaluación final de la asignatura

Los alumnos accederán a través de Open Campus a las calificaciones de las actividades de evaluación continua en un plazo aproximado de 20 días lectivos desde la fecha fin de fecha de entrega, excepto causas de fuerza mayor en cuyo caso se informará al alumno a través del Tablón.

La evaluación continua se completará con una **evaluación final**, que se realizará al finalizar el periodo lectivo de cada asignatura. Los exámenes serán eminentemente prácticas, de manera que, los alumnos podrán disponer de los apuntes y consultarlos, (solo en formato digital) durante la realización de la prueba.

Para resolver el examen, los alumnos deberán descargar el enunciado de la prueba y una vez cumplimentado, subirlo en el espacio correspondiente del campus virtual

La prueba **supondrá un 40%** de la calificación sobre la nota final de la asignatura.

- El alumno tendrá la posibilidad, siempre dentro de los tres días siguientes a la publicación de las notas, a renunciar a su calificación, y presentarse en la siguiente convocatoria
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma. **DOCENTE**
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, así como un uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente. Esta actuación podría suponer la apertura de un expediente disciplinario.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se registrará por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud"

La **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes, y debiendo tener aprobadas ambas partes, continua y final, para superar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

De igual modo si el alumno no entrega ninguna actividad de evaluación continua, obtendrá la calificación de "No presentado", con independencia de que haya aprobado la prueba de evaluación final, en cuyo caso, se le guardaría su calificación para la convocatoria extraordinaria

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Evaluación continua	60%
Evaluación final	40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluación continua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	25
	2. Actividad 2 (Entrega individual)	25
	3. Test (Test de evaluación)	10
Evaluación final (40 %)	1. Prueba de Evaluación final online (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, porque hayan suspendido la evaluación continua o la prueba de evaluación final, podrán presentarse a las pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria extraordinaria.

Para la convocatoria extraordinaria se guardan las calificaciones de las actividades de evaluación continua y prueba de evaluación final, superadas por el estudiante (nota superior o igual a 5), no permitiéndose volver a realizarlas.

- En convocatoria extraordinaria, el alumno solo podrá entregar las actividades de evaluación continua no superadas, guardándose la calificación de las aprobadas.
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se registrará por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud".

En la convocatoria extraordinaria, la **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final, de la misma forma que en la convocatoria ordinaria.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, en la convocatoria extraordinaria es necesario superar tanto la evaluación continua como la evaluación final para aprobar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	25%
Pruebas de respuesta corta	20%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%
Pruebas objetivas	10%
Trabajos y proyectos	25%