

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Políticas Culturales en la Sociedad Actual. Planificación Territorial y Cooperación

**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:** 6,0

**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:** CRISTINA ORTEGA NUERE

**EMAIL:** [cortega@uemc.es](mailto:cortega@uemc.es)

**TELÉFONO:** 983 00 10 00

**CV DOCENTE:**

Cristina Ortega Nuere Doctora en Ocio y Desarrollo Humano y Master en Gestión Cultural por la Universidad de Deusto, completó sus estudios en Londres, Middlesex y Westminster University.

Cristina Ortega Nuere es Directora Ejecutiva de la Organización Mundial de Ocio, WLO, Así mismo, es profesora del Master Oficial en Gestión Cultural, y del Master Oficial en Turismo, Sostenibilidad y TIC, de la Universitat Oberta de Catalunya; y profesora invitada de diferentes universidades como la Universidad de Nueva York, EE.UU., y la Universidad de Zhejiang, China.

**CV PROFESIONAL:**

Siempre ha estado involucrada en organizaciones internacionales, destacando su labor como Presidenta de ENCATC, la red europea líder en el ámbito de la educación en gestión y políticas culturales. También ha sido coordinadora del Grupo de trabajo internacional de Observatorios Culturales Monitors of Culture, financiado por la Comisión Europea. Actualmente pertenece al Grupo de Expertos de la UNESCO en Patrimonio Cultural Intangible. Así mismo, es directora de investigación de CreativeFed, la Federación Europea de Industrias Creativas y Culturales.

Colabora de forma permanente con instituciones internacionales y locales en el desarrollo y evaluación de políticas culturales, destacando su labor dentro del Consejo Vasco de Cultura del Gobierno Vasco y Observatorio Vasco de la Cultura, desde el año 2000. Su ámbito de especialización es el ocio y la cultura, diseño y evaluación de políticas culturales.

**CV INVESTIGACIÓN:**

Como investigadora, Cristina Ortega Nuere ha participado en más de 60 proyectos de investigación en el ámbito del ocio y la cultura. En la actualidad participa en CYANOTYPES: Strategic Skill Sets for Creative Futures, financiado por erasmus plus de la Comisión Europea. Es autora de 80 publicaciones, destacando un libro de referencia sobre observatorios culturales donde construyó un modelo de utilidad adoptado en varias ciudades y países, Ortega, C. (2010) *Observatorios Culturales. Creación de mapas de infraestructuras y eventos*, Barcelona: Ariel.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

### DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La Humanidad tiene una historia compartida, los pueblos que habitan el mundo poseen un patrimonio cultural rico y diverso. Esta diversidad cultural es valorada en términos globales como un activo. Activo que lidera la cultura como valor creativo para el desarrollo y potencia su valor económico estimulando a toda la economía global.

La Economía Creativa y por ende las Industrias Culturales y Creativas presentan, cronológicamente, desde la década de los años 90, su incipiente novedad y despunte, proponiéndose generadores de desarrollo e importante peso económico en la economía. Pasando a formar parte del marco político, legal y fiscal como motor para el desarrollo los pueblos.

Durante siglo XX, se ha trabajado desde diferentes ámbitos internacionales para impulsar el valor de la riqueza cultural y patrimonio múltiple, posicionando como punto de inflexión el año 2005, en la Conferencia General de la UNESCO que adopta la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, en ella es reconocido, de manera primigenia, la potencialidad y dualidad de los bienes y servicios culturales.

En la actualidad, la economía creativa está presente en un gran número de esferas, ámbitos y planos como resultado de ello, con incidencia directa en diferentes políticas sectoriales. Asimismo, la situación geopolítica, económica global, los últimos avances tecnológicos, y los sistemas de comunicación en red, etc., todo ello conlleva a nuevos desafíos en el ámbito de las industrias culturales y creativas, un desarrollo nuevas líneas estratégicas, de revisión de políticas y de reformulación de políticas públicas.

Desde una visión económica de conjunto las industrias culturales y creativas generaron en el año 2013, a nivel mundial, unos ingresos que ascienden a 2,25 billones de dólares, empleando a 29 millones de personas, estos datos económicos significativos posicionan estratégicamente a este sector económico singular y creativo, como referente, en la economía global.

### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

#### 1. POLÍTICAS CULTURALES EN LA SOCIEDAD ACTUAL. PLANIFICACIÓN TERRITORIAL Y COOPERACIÓN

1. Políticas públicas de las industrias culturales y creativas
2. Instituciones en el ámbito de las industrias culturales y creativas
3. Evaluación de impacto de las políticas públicas en las industrias culturales y creativas
4. Marco internacional: políticas culturales de la Unión Europea
5. Políticas de fomento de las Industrias Culturales y Creativas en Iberoamérica
6. Marco nacional, marco regional y municipal. De lo local a lo global
7. Territorio y cooperación cultural. Líneas estratégicas en el ámbito de la cooperación cultural

### 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
- CG13. Capacidad y habilidades de liderazgo
- CG14. Diseño y gestión de proyectos

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE03. Capacidad para conocer y comprender las políticas culturales, de la creatividad y del ocio y su dimensión e impacto en la sociedad.
- CE12. Capacidad para analizar el entorno, los valores del contexto así como su perspectiva e implicación en los proyectos culturales
- CE13. Capacidad para comprender la cooperación cultural en el marco de la diplomacia pública y diplomacia cultural

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Analizar la realidad del contexto internacional desde la perspectiva de los procesos culturales y sus repercusiones en las relaciones culturales internacionales
- Conocer y comprender los conceptos clave que inciden en el campo de la cooperación cultural en las relaciones internacionales
- Analizar las funciones de los diferentes actores o agentes sociales (locales, nacionales y multilaterales) que inciden en los procesos y sistemas de cooperación cultural internacional
- Conocer las orientaciones de las políticas culturales en los diferentes entornos

#### BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

##### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Carole Rosenstein (2018): Understanding Cultural Policy . Routledge . ISBN: 9781138695351
- UNCTAD, PNUD (2010 ): Políticas para la Creatividad . UNESCO. ISBN: -
- UNESCO (2018 ): Re-Pensar las Políticas Culturales . UNESCO. ISBN: -
- Observatorio Vasco de la Cultura (2018): “Modelos de políticas culturales”. Departamento de Cultura y Política Lingüística de Gobierno Vasco. ISBN: -
- Lluís Bonet y Manuel González Piñero (2021): La innovación en la gestión de la cultura. Reflexiones y experiencias. Edicions de la Universitat de Barcelona. ISBN: 978-84-9168-750-4

- Luis Ben Andrés (2023): Políticas públicas y cultura. Manual Atalaya. ISBN: n.d.

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

- John Holden (2005): Capturing Cultural Value: How culture has become a tool of Government Policy . Demos. ISBN: 1841801399
- Nicolás Barbieri, Adriana Partal y Eva Merino (2011): “Nuevas políticas, nuevas miradas y metodologías de evaluación. ¿Cómo evaluar el retorno social de las políticas culturales?”. Papers, 96:2, 477-500. ISBN: -
- Gonzalo Sánchez Gardey (2014): “Impacto económico de la cultura. Metodologías” (<http://atalayagestioncultural.es/capitulo/impacto-economico-cultura>) . Manual Atalaya. ISBN: -
- Roberto San Salvador del Valle, Cristina Ortega y Macarena Cuenca, M. (2014). (2014): “Leisure, making innovation a tradition - the role of leisure in a cities transformation: the case of Bilbao” . World Leisure Journal, 56:1, 6-26,. ISBN: -

**WEBS DE REFERENCIA:**

Web / Descripción

[UNESCO ICC](http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/)(<http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/>)  
 UNESCO ICC

[Unión Europea](https://europa.eu/european-union/topics/culture_es)([https://europa.eu/european-union/topics/culture\\_es](https://europa.eu/european-union/topics/culture_es))  
 Unión Europea

[Gobierno de España](https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/industriasculturales/portada.html;jsessionid=4550d70ea5b72adceb314e4bdaaa1c82)(<https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/industriasculturales/portada.html;jsessionid=4550d70ea5b72adceb314e4bdaaa1c82>)  
 Gobierno de España

[The Compendium of Cultural Policies and Trends](https://www.culturalpolicies.net/) (<https://www.culturalpolicies.net/>)  
 Compendium

**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	Aproximación a las políticas públicas en materia de cultura (parte 1).
CM2	Aproximación a las políticas públicas en materia de cultura (parte 2).
CM3	Políticas culturales de la Unión Europea.
CM4	Políticas de fomento de las industrias culturales y creativas en Iberoamérica.
CM5	Evaluación de impacto de las políticas públicas en las industrias culturales y creativas. El efecto Guggenheim como estudio de caso.
CM6	Desafíos y futuras perspectivas de las políticas culturales.
CM7	Gobernanza de las ICCs: Euskadi como estudio de caso
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:**

<b>Evaluación continua</b>	<b>60%</b>
<b>Evaluación final</b>	<b>40%</b>

#### **ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :**

<b>Tipo Evaluación</b>	<b>Nombre Actividad</b>	<b>% Calif.</b>
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%