

TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **INDUSTRIAS CULTURALES AUDIOVISUALES**

Curso: CUARTO

Semestre: 1º

Tipo: Formación Básica

Obligatoria

Optativa

Créditos totales (LRU / ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

DESCRIPTORES

La asignatura analizará las definiciones y conceptos fundamentales de las industrias culturales, su historia y evolución, prestando especial atención a las tipologías de las Industrias Audiovisuales, sus formas de creación, gestión, producción y relación con el público. El alumnado deberá comprender el concepto y el funcionamiento de consumo de productos culturales audiovisuales y la relación que se establece entre ocio y cultura audiovisual. Además de analizar críticamente y reconocer la terminología, la situación, funcionamiento y tendencias del actual mercado de las industrias culturales audiovisuales identificando sus principales actores y agentes, para así poder plantear y desarrollar su trabajo en este sector profesional.

Esta asignatura forma parte tanto del área de conocimiento sobre Historia de la industria audiovisual, como de la empresa, dando continuidad a asignaturas de cursos precedentes como Historia de la Comunicación Audiovisual, Producción y Empresa Audiovisual I y II o Economía de los Medios Audiovisuales.

Las tecnologías, son fundamentales para las industrias culturales y sus profesionales, de ahí que serán un pilar fundamental tanto como herramienta metodológica y de comunicación interna de la asignatura, como objeto de análisis del estado actual de las industrias culturales audiovisuales, trabajando especialmente el desarrollo de nuevos modelos y proyectos de creación empresarial audiovisual.

La asignatura capacitará y facilitará herramientas para la inserción profesional y laboral de los alumnos, dotándolos del conocimiento y las habilidades necesarias y suficientes para el desempeño de sus funciones como expertos en Comunicación Audiovisual. Ya sea en la creación de proyectos empresariales propios, como en el desarrollo de proyectos y productos para empresas u organizaciones. Finalmente, la asignatura capacitará al alumnado en la toma de conciencia de su profesión en el entorno de las industrias culturales, creativas y audiovisuales, y les ayudará a desarrollar mecanismos de adaptación a las nuevas realidades laborales, tan cambiantes en el sector audiovisual.

OBJETIVOS

Formación en el campo de las emergentes industrias culturales audiovisuales que sirva para el desenvolvimiento en el sector de las industrias culturales y creativas, así como la exploración de salidas profesionales que partan de la investigación y la puesta en práctica de las ideas generadas, como las que pueden necesitar instituciones, centros docentes, filmotecas, centros de arte, festivales o empresas editoriales en relación con el sector audiovisual.

COMPETENCIAS

Competencias transversales genéricas:

- Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
- Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

- Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, así como conocimiento de las grandes corrientes culturales en relación con los valores individuales y colectivos y respecto por los derechos humanos.
- Fomento del espíritu emprendedor.
- Fomento de las garantías de igualdad.

Competencias específicas:

- Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado.
- Capacidad para percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunicativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- Capacidad para diseñar y comunicar ideas propias, así como trabajar en equipo y saber integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen .
- Capacidad para analizar y definir temas de creación personal de manera innovadora en el ámbito de la imagen que puedan contribuir al desarrollo y conocimiento de los lenguajes audiovisuales y su interpretación.
- Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción fotográfica, así como las técnicas y procesos de creación en el campo de la imagen fija en general, tanto en entornos analógicos como digitales.
- Habilidad en la aplicación de tecnologías y herramientas específicas al desarrollo de proyectos personales o de encargo para que los alumnos se expresen mediante imágenes o discursos audiovisuales con la calidad imprescindible, así como trabajar en equipo y saber integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

METODOLOGÍA

La asignatura tratará conceptos de carácter teórico y conceptual, con el fin de crear una base de conocimientos sólida, para el posterior desarrollo profesional de los alumnos. Esta base teórica se impartirá a partir de explicaciones del profesor, del uso del debate y la confrontación de opiniones, de la realización de análisis diagnósticos y solución de problemas.

Pero no debemos olvidar la orientación práctica de los contenidos y de la asignatura en sí, por lo que todos los conceptos e ideas anteriormente expuestas serán trabajadas por el alumno de una forma experimental, empleando técnicas y dinámicas contemporáneas de formación y aprendizaje, como si de un proceso de construcción se tratase en donde irán adquiriendo conocimientos, habilidades y aptitudes frente a una materia.

Las clases seguirán un modelo común, se abordará el contenido más teórico de todos los temas con una presentación del profesor, ilustrado con recursos online (Presentaciones Prezzi, Power Point, audiovisuales, referencias textuales y documentación online y offline) siempre con la participación de los alumnos que tendrán que ir averiguando sobre la marcha algunas cuestiones puntuales que vaya proponiendo el docente o ellos mismos.

Después de esta introducción al marco teórico y conceptual, los propios alumnos, a partir de experiencias tipo y divididos por grupos de trabajo o de forma individual, dependiendo del tema, deberán aplicar los conceptos a la práctica para perfilar su proyecto o su plan de empresa audiovisual, que comenzarán a trabajar desde la primera sesión.

La estructura de los contenidos y las clases se alejan de métodos tradicionales para hacer una inmersión en formato de startup donde continuamente los alumnos irán creando, enriqueciendo y modificando sus ideas

de proyecto o negocio, a partir del trabajo y la interrelación online y offline con el mundo profesional real, profesionales en activos, proyectos de excelencia, empresas creativas, etc.

Por ello, trabajar con el entorno digital y la web social como estructura básica es fundamental así como utilizar diferentes modelos *de custom manager system*. La asignatura tiene una faceta presencial y también una gran actividad online. A partir de plataformas como LinkedIn, Facebook, Twitter, Xing, Webs, blogs, etc... Los alumnos deberán desarrollar en ellas parte de sus proyectos e ideas a la vez que enriquecerán sus procesos creativos en un continuo *feedback*. Estos espacios digitales serán complementarios a los del Campus virtual EUSA y las plataformas de presencia social que ya están en uso.

El papel del alumnado será tremendamente activo y práctico; desde el comienzo de la asignatura se crearán grupos de trabajo donde se establecerán relaciones de responsabilidad internas y un reparto de tareas a realizar durante el semestre. Estos grupos, además, deben actuar como modelos de negocio, estableciendo relaciones laborales unos con otros, niveles de competencia y obteniendo resultados cuantitativos y cualitativos.

TÉCNICAS DOCENTES

- | | | |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Exposición y debate | <input checked="" type="checkbox"/> Tutorías especializadas | <input checked="" type="checkbox"/> Sesiones académicas prácticas |
| <input checked="" type="checkbox"/> Visitas y excursiones | <input type="checkbox"/> Controles de lectura | <input type="checkbox"/> Otras: _____ |

TEMARIO

- Tema 1. Profesión y profesiones en el sector audiovisual
- Tema 2. Las Industrias Culturales: ¿De dónde venimos? y ¿A dónde vamos?
- Tema 3. El Mercado Audiovisual
- Tema 4. Creación de corrientes culturales e ideologías
- Tema 5. Los creadores y los equipos creativos en las industrias audiovisuales
- Tema 6. Las obras y los contenidos en las producciones audiovisuales
- Tema 7. Producciones Audiovisuales.
- Tema 8. La audiencia, los públicos y las obras audiovisuales
- Tema 9. Identidad corporativa
- Tema 10. Presupuesto, financiación y forma jurídica de las empresas o de los proyectos audiovisuales
- Tema 11. Oportunidades laborales en el sector audiovisual.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente.
4. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.