

Curso Académico: 2025/26

201893 - Comunicación e Industrias Culturales

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201893

Titulación: 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual
10098 - Grado en Comunicación Audiovisual

Tipo: Formación Básica

Curso: 1

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Gallego

Docencia Interactiva: Grupo 101: Gallego

Grupo 102: Gallego

Grupo 103: Gallego

Acta: Grupo 1: Gallego

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación asignatura: Mercedes Marina López Garrido

Profesorado: Carmen Costa Sánchez, Mercedes Marina López Garrido

1. Descripción general

El estudio de las industrias culturales pretende mostrar a los estudiantes que la cultura tiene también una importante dimensión económica, empresarial y tecnológica. Dentro de las industrias culturales se suele incluir a industrias de corte audiovisual (televisión, radio, cine...) y también otras como los diarios y revistas, los libros, la música, el arte y el patrimonio cultural y los videojuegos.

Todas estas son actividades cuyo principal objetivo es comunicarse con una audiencia, crear textos. Desde finales del siglo XX las tecnologías de base digital propiciaron un revolucionario proceso de convergencia en estas industrias, y diluyeron sus tradicionales diferencias como soportes de textos.

Los cambios que estamos viviendo, y los que llegaremos a ver, transformaron la manera como los humanos nos comunicamos a través de los medios, así como la función y organización de estas instituciones en la sociedad.

IMPORTANTE: El alumnado suspenso en el curso 2024/25 deberá contactar con la/s persona/s docente/s de la asignatura a principio de curso para establecer los criterios de evaluación correspondientes. A modo de orientación, se puede consultar la [Guía Docente 2024/25](#) de la asignatura correspondiente al curso anterior.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Conocimientos

- **[C2]** Identificar y describir el sector audiovisual, su oferta y audiencias.
- **[C3]** Interpretar el marco legal y deontológico del audiovisual.
- **[C4]** Relacionar las metodologías de investigación y análisis del ámbito audiovisual.
- **[C5]** Reconocer los modelos de gestión del audiovisual.
- **[C6]** Identificar y valorar la importancia de la cultura emprendedora y reconocer los medios para emprender.

Habilidades

- **[H3]** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado, atendiendo a la accesibilidad universal y al diseño para todas las personas.

Competencias

- **[CP3]** Gestionar proyectos audiovisuales.
- **[CP4]** Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
- **[CP6]** Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[CP7]** Integrar para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones y orientadas al bien común.
- **[CP9]** Discriminar y aplicar el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse en su ámbito de estudio, de una manera sostenible.

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	La industria periodística: - Antecedentes. - Datos estructurales. - Tendencias y retos.	C5, C6, CP4, CP7.	MAG02, MAG03, MAG16, MAG39.	SEG03, SEG16, SEG32.
Tema	La industria del videojuego: - Antecedentes. - Mercado de los videojuegos: crecimiento y diversificación. - Tendencias.	C5, CP4, CP7.	MAG02, MAG03, MAG16, MAG39.	SEG03, SEG16, SEG32.
Tema	La industria del ocio cultural: - La identidad cultural europea. - El patrimonio cultural.	C5, C6, CP4, CP7.	MAG02, MAG03, MAG16, MAG39.	SEG03, SEG16, SEG32.
Tema	La industria musical: - Antecedentes. - Cadena de valor: creación, producción, difusión, distribución, consumo. - Tendencias.	C5, CP4, CP7.	MAG02, MAG03, MAG39.	SEG03, SEG16, SEG32.
Tema	La industria del libro:	C5, C6, CP4, CP7.	MAG02, MAG03,	SEG03, SEG16,

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	- Antecedentes. - Datos estructurales. - Tendencias y retos.		MAG39.	SEG32.
Tema	Las industrias culturales: - Los referentes culturales. - Entidades que protegen el patrimonio cultural - La cultura europea	CP4, CP7.	MAG02, MAG03, MAG39.	SEG03, SEG16, SEG32.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	
Análisis de fuentes documentales [MAG02]	Búsqueda, selección y sistematización de fuentes de información de referencia sobre las industrias estudiadas. Este análisis será realizado de forma presencial.	5,00	0,00	1,00	
Aprendizaje colaborativo [MAG03]	Organización de la clase en pequeños grupos en los que el alumnado trabaja conjuntamente en la resolución de tareas asignadas por el profesorado para optimizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo. Serán trabajos presenciales.	12,00	0,00	50,00	
Taller [MAG16]	Aprendizaje práctico con diversos objetivos y aplicación de diferentes metodologías. Estos talleres serán presenciales.	6,00	0,00	8,00	
Prueba mixta [MAG32]	Exámenes presenciales de la asignatura.	2,00	0,00	20,00	
Sesión magistral [MAG39]	Clases expositivas en las que se explicarán los principales aspectos de los bloques temáticos que componen la materia. Uno de sus objetivos es facilitar el aprendizaje de los conceptos de esta disciplina. Estas sesiones serán presenciales.	26,00	0,00	20,00	
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	
Aprendizaje colaborativo [SEG03]	Trabajo en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40,00	

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	
Taller [SEG16]	Aprendizaje práctico aplicado al trabajo en equipo y la consecución de objetivos. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	20,00	
Prueba mixta [SEG32]	Exámenes. Su realización es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40,00	
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

Modalidad Híbrida			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Aprendizaje colaborativo [SEG03]	Conjunto de procedimientos de enseñanza-aprendizaje guiados de forma presencial y/o apoyados con tecnologías de la información y las comunicaciones, que se basan en la organización de la clase en pequeños grupos en los que el alumnado trabaja conjuntamente en la resolución de tareas asignadas por el profesorado para optimizar su propio aprendizaje y el de los otros miembros del grupo.	60,00	C5, C6, CP4.
Prueba mixta [SEG32]	Prueba que integra preguntas tipo de pruebas de ensayo y preguntas tipo de pruebas objetivas. En cuanto a preguntas de ensayo, recoge preguntas abiertas de desarrollo. Además, en cuanto preguntas objetivas, puede combinar preguntas de respuesta múltiple, de ordenación, de respuesta breve, de discriminación, de completar y/o de asociación.	40,00	C5, CP4, CP7.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

El alumnado deberán consultar OBLIGATORIAMENTE con una periodicidad máxima de 24/48h tanto el Campus Virtual como el correo electrónico de la UDC, porque a través de ambos espacios se les comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos, trabajos, cualificaciones...

El alumnado deberá aprobar tanto la práctica práctica como la teórica para poder superar la asignatura.

Ortografía: las posibles faltas de ortografía en los exámenes y trabajos bajarán de modo significativo la cualificación de los mismos.

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en toda las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria. El plagio de contenidos supondrá el suspenso automático en la materia. El empleo de herramientas de Inteligencia Artificial, a no ser que la profesora comunique expresamente el contrario, no estará permitido y supondrá el suspenso automático en la materia.

Todos los aspectos relacionados con "dispensa académica", "dedicación al estudio", "permanencia" y "fraude académico" se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

IMPORTANTE: El alumnado suspenso en el curso 2024/25 deberá contactar con la/s persona/s docente/s de la asignatura a principio de curso para establecer los criterios de evaluación correspondientes. A modo de orientación, se puede consultar la [Guía Docente 2024/25](#) de la asignatura correspondiente al curso anterior.

5.2. Segunda oportunidad

La recuperación de trabajos prácticos de cara a la segunda oportunidad será acordada con la profesora, tanto en cuanto a forma como en relación a los plazos de entrega de los mismos.

5.3. Oportunidad adelantada

A la hora de concurrir a la oportunidad adelantada, siempre que se reúnan los requisitos solicitados, el alumnado acordará con anterioridad suficiente los términos y plazos con la/s docente/s de la materia.

5.4. Dispensa académica

Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial o dispensa académica: la evaluación y trabajo a realizar por el alumnado en estas circunstancias deberá ser acordado OBLIGATORIAMENTE con la profesora de la materia en las 2 primeras semanas de clase de la misma (mes de septiembre). De manera general, las actividades de evaluación y su valoración serán semejantes (siempre consensuados previamente con la docente). Los trabajos en grupo previstos podrán hacerse individualmente siempre que sea imprescindible y se acuerde con la profesora.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Albornoz, Luis Alfonso, autor.; Bustamante, Enrique, coordinador. (2003). Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación : industrias culturales en la era digital. Editorial Gedisa. Libro. [\[URL\]](#)
- Bustamante Ramírez, Enrique (2017). Las industrias culturales y creativas. Artículo de revista. [\[URL\]](#)
- Bustamante, Enrique. (2003). Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación industrias culturales en la era digital. Gedisa. Libro. [\[URL\]](#)
- Vázquez Álvarez, Iñaki (2022). El libro y su industria en el marco de las industrias culturales modelizaciones económicas y características económico-sociales. Parte de una publicación seriada. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Comesaña Comesaña, P. (2021). Interrelación de las Industrias Culturales-Creativas y el Cine de animación en España en el siglo XXI. McGraw Hill.

7. Recomendaciones

Se recomienda la participación activa en las prácticas y la asistencia a TODAS las sesiones presenciales de prácticas, ya que habrá entregas en clase (no recuperables) y la parte práctica de la materia, además de obligatoria, supone un gran porcentaje de la nota final.

Para la realización de las prácticas de la materia el estudiantado no precisará más que su propio teléfono móvil y, a poder ser, algún equipo informático, así como herramientas analógicas de escritura (papel y bolígrafo/s).