

**Ecosistema de la industria audiovisual**

Datos de la asignatura	Asignatura	Ecosistema de la industria audiovisual
	Código Asignatura	11_3GrCAUD_FT-ES_203
	Titulación	<i>Grado en Comunicación Audiovisual. Título oficial de la Universidad Internacional de la Empresa.</i>
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Básica
	Curso	Segundo
	Cuatrimestre	Tercero
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

**PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura **Ecosistema de la industria audiovisual** propone un estudio analítico y crítico de los intereses empresariales, económicos e ideológicos que intervienen en el mundo de la comunicación a partir del conocimiento del mapa general de sus agentes y sus relaciones transversales.

**COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES**

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.

CBS: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global.

#### COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.

CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

Conocer el mapa de los diferentes agentes que operan en el marco internacional de los intercambios de comunicación.

Integrar el carácter transversal de las relaciones económicas, empresariales.

#### CONTENIDOS/TEMARIO

Aproximación crítica al diseño de los agentes internacionales y nacionales que influyen en los flujos económicos, ideológicos y políticos vinculados al mundo de la comunicación. Grupos de comunicación, agendas, medios de presión y acciones ciudadanas. Ecosistemas privados y ecosistemas públicos.

1. **SUMARIO:** No hay una foto única, debemos mirar el ecosistema desde diferentes ángulos. Avanzamos los temas que trataremos (contenidos teóricos y ejercicios prácticos) así como los invitados (preparación de cada visita, entrevista- conversación-debate el día D, conclusiones tras la visita).
2. **RESEARCH, INFORMATION SOURCING:** Eduquemos la mirada, recabar documentación sobre el sector, un 'resumen de prensa' sobre el audiovisual español/global, La selección de fuentes. Algunos ejemplos prácticos.
3. **TRADICIONAL vs ACTUAL:** La TV EN ABIERTO (Mediaset vs A3media, TVE, TDT) vs PLATAFORMAS y STREAMERS
4. **LOS ACTORES PÚBLICOS:** (Instituto de cinematografía, Film Comissions, Europa Creative lab, Spain Audiovisual Hub...)
5. **LA CREACIÓN DE CONTENIDOS,** una de las claves para la dinamización del sector: producción de televisión, géneros, tendencias. El mapa de las productoras.
6. **DISTRIBUCIÓN ALL IN:** TV + fibra + llamadas + alarma + seguros: Movistar, Vodafone, Orange. Evolución de los modelos: fútbol y no sólo.
7. **STREAMERS I (SVOD):** SkyShowtime, HBO, Netflix, Disney+, Amazon Prime Video... de la ficción al entretenimiento en viaje de ida y vuelta. Sin publicidad, con publicidad, en la búsqueda del modelo 100% rentable.
8. **STREAMERS II (SVOD en España):** Filmin, Atresplayer, Mitele, RTVE play\* (free)
9. **AUDIOVISUAL:** La ¿burbuja? del podcast, evolución y tendencias.
10. **NO OPEN TV, NO STREAMER... LA OTRA TELEVISIÓN (AVOD):** Rakuten TV, Free avod, YouTube...
11. **FAUNA EN EL ECOSISTEMA,** algunos PERFILES interesantes: creativos i+d, directivos, CM, redactores-

- copys, guionistas, productores,
12. **DESDE DENTRO (I): PLATAFORMA:** El ecosistema de Movistar+ desde dentro
  13. **DESDE DENTRO (II): PRODUCTORA:** El ecosistema de Shine Iberia desde dentro
  14. **EL ECOSISTEMA DESDE OTRA MIRADA: INFORMACIÓN vs ENTRETENIMIENTO.** Información (noticias, programas informativos, género documental) vs Entretenimiento (ficción, concursos, talents, realities...)
  15. **LA TRANSVERSALIDAD DE LO DIGITAL.** El peso de lo digital/RRSS en el ecosistema digital, formatos 100% para digital, algunos modelos interesantes.
  16. **BRANDED CONTENT,** un modelo interesante: las marcas buscan su storytelling. 18. **WORLDWIDE.** El regulador, la mirada europea, local vs global, las grandes marcas: Apple, Google, Amazon, Facebook, Disney, las majors tradicionales...
  17. **EL RELATO del AUDIOVISUAL: UPs** (mercado repleto de oportunidades, en construcción, diversidad, creatividad) **and DOWNs** (modelos que se repiten, monopolios, dominadores tradicionales)
  18. **TFG XS (práctica): 'EL ECOSISTEMA AUDIOVISUAL':** Conclusiones de la asignatura en formato audiovisual: guion, estructura, redacción, grabación, edición, posproducción.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

- Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
- Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
- Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.
- Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Número de horas	Presencialidad (%)
Lección magistral participativa	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral	12	50
Estudio de casos	11	100
Diseño de proyectos	11	100
Evaluación	4	100
Trabajo autónomo	74	0

Seguimiento/Tutorías	10	25
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>	

### EVALUACIÓN

Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), enfocado a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Evaluación del portfolio*	60 %
Valoración de cada actividad: Resolución de problemas: 20 % Estudio de casos / Proyectos: 30 % Prácticas de evaluación continua: 10 %	
Sistema de Evaluación	Ponderación
Pruebas objetivas*	40 %

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (evaluación del *portfolio* y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5 sobre 10.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita, excepto en el caso de no superación de al menos uno de los dos apartados. En este último caso, la nota final será la nota más baja entre las actividades de evaluación continua y las pruebas objetivas.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0) en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

Para poder ser evaluado en convocatoria ordinaria no se podrá tener más de un 25% de faltas de asistencia.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán las mismas competencias utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 – 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

La mención de “Matrícula de Honor” se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes del grupo sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

El nivel de competencia en cada una de las actividades realizadas se medirá teniendo en cuenta **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

**BIBLIOGRAFÍA**

Bibliografía básica

- Quintana Pujalte, L.; Pérez-Rufi, JP (coord..). *Contenidos audiovisuales y plataformas VoD en España*. (PDF). 2022: Universidad de Málaga.
- Heredero, Carlos F. (coord.) *Industria del cine y el audiovisual en España*. 2019: Festival de Málaga
- Albornoz Espiñeira, Luis Alfonso; García Leiva, Trinidad. *El audiovisual en la era digital: políticas y estrategias para la diversidad*. 2017: Cátedra. Signo e imagen
- Pérez-Rufi, JP. *Estructura del mercado audiovisual en España*. 2020: Ria Ed.
- Neira, Elena. *Streaming Wars, la nueva televisión*. 2020. Libros Cúpula.
- Hastings, Reed & Erin Meyer, Erin. *Aquí no hay reglas. Netflix y la cultura de la reinención*. 2020. Editorial Conecta.
- Sierra Sánchez, Javier. *La información audiovisual en la sociedad digital. Hecho, acontecimiento, noticia, información, género, audiovisual*. 2019. EditorialFragua.
- Judith Clares-Gavilán, Judith & Elena Neira, Elena & Cristina Merino, Cristina. *La revolución over the top. Del video bajo demanda (VOD) a la televisión por Internet*. 2019. Editorial UOC.