

Gestión de la empresa audiovisual

Datos de la asignatura	Asignatura	Gestión de la empresa audiovisual
	Código Asignatura	
	Titulación	GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Obligatoria
	Curso	Cuarto
	Cuatrimestre	Octavo
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Presencial
	Dedicación al estudio por cada ECTS	25 horas

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura **Gestión de la empresa audiovisual** propone un recorrido pormenorizado a través de todas las cuestiones legales relacionadas con la constitución y la gestión de una empresa audiovisual y las diferentes estrategias para la realización de planes de negocio y explotación comercial.

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.

CB5: 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

CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional

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

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 los procesos de gestión empresarial, así como el marco legal, económico y sociológico en el que se despliegan.

Gestionar de manera eficiente los diferentes recursos económicos, humanos y legales que se imbrican en la actividad comunicativa.

CONTENIDOS/TEMARIO

1. Administración y dirección de la empresa audiovisual.
2. Formas jurídicas, sociedades, impuestos, facturas, nóminas, seguros, seguros sociales...
3. Registro de patentes.
4. Emprendimiento y gestión freelance.
5. Plan de viabilidad de una empresa.
6. Gestión comercial.

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
TOTAL	150	

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: 30 % Estudio de casos / Proyectos: 20 % 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 eventual falta de honestidad académica por parte del estudiante será sancionada de acuerdo a lo establecido en la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes.

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

Programas de Asignaturas
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

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.