



Empresa y
emprendimiento en
industrias culturales
**Grado en Diseño
digital y multimedia**
2021-22



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Empresa y emprendimiento en industrias culturales / *Business and entrepreneurship in cultural industries*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Básica

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Curso Académico: 2021-22

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Leyson Orlando Ponce Flores

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipo.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual, comunicación, empresa, derecho, informática, historia, economía e idioma moderno como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.
- Conocer y aplicar los conceptos básicos empresariales a la actividad desarrollada en el sector de las industrias culturales. Desarrollo de la innovación y el emprendimiento en este sector.

1.2. Resultados de aprendizaje

Demostrar conocimientos sobre el escenario tecnológico, digital y propio del diseño, en relación con la empresa y la gestión económica.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Análisis de la estructura empresarial desde el punto de vista económico, social y tecnológico. Objetivos, estructura y funcionalidad de la empresa. Tipos de empresas, organizaciones y asociaciones profesionales. Innovación y proyectos de emprendimiento en el ámbito de las industrias culturales.

Discussion of the structure of a business from a financial, social and technological standpoint. Objectives, structure and functionality of a business. Types of business companies, organisations and professional associations. Innovation and entrepreneurship projects in the cultural industries.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. INTRODUCCIÓN: IDEAS ESTÉTICAS DEL SIGLO XX

- Las vanguardias artísticas: estudio de los contornos y problemas filosóficos y culturales en torno al arte
- El desarrollo de las ideas
- Contexto histórico y horizontes tecnológicos

2. ETAPAS DEL ARTE EN PROCESOS DE COMUNICACIÓN:

- Arte por el arte
- Arte dentro del diseño
- Arte comunicador
- Arte como elemento de marketing
- Arte como elemento de empresa
- Arte como elemento mercado
- Arte como elemento social
- El concepto "Knowmad"
- Cómo presentar un proyecto de emprendimiento en público
- El "Pitch elevator"

3. ENTENDER EL EMPRENDIMIENTO

- ¿Qué significa emprender?
- Riesgo y ganancia en el emprender
- Actitudes necesarias
- Tipos de empresa: el ecosistema digital
- Plan de negocio
- El emprendimiento social
- El ensayo crítico y su estructura
- Pilares del emprendimiento

4. LAS INDUSTRIAS CULTURALES EN LA ERA DE LA DIGITALIZACIÓN

- Era de interdisciplinariedad
- Tiempos de perplejidad, incertidumbre y complejidad
- Retos para las Industrias culturales: el consumo online
- Artes intangibles
- La educación en la era digital

5. TRANSFORMACIÓN Y CAMBIO

- Audiovisual *branded content*
- Sistemas publicitarios: Aplicación del enfoque sistémico
- Ficción y no ficción en la cultura audiovisual digital
- Los móviles como difusores de las noticias: el nuevo papel
- Hacia un nuevo modelo económico basado en el conocimiento
- Cultivar conocimiento estimulando el talento
- El desafío de las universidades para el talento futuro
- La tecnología humaniza la educación
- Uso ético y responsable de datos
- Marca personal como emprendimiento

6. NETWORKING CON CREATIVIDAD, EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

- La identificación del valor
- El valor de una profesión con valores
- La tecnología permite expandir las prácticas artísticas
- La interacción como clave del futuro digital
- Los blogs de moda: un escaparate online de posicionamiento
- La identidad digital
- Networking: concepto

7. NUEVOS HORIZONTES y DIVERSOS MEDIOS EN LA ERA DIGITAL

- 10 ámbitos para una cultura digital
- Las artes escénicas (la danza y la performatividad vía streaming)
- La globalización de las TIC
- Cibercultura: tecnologías de proximidad
- Nuevo ecosistema empresarial: laboratorios ciudadanos de proyectos culturales
- Story telling
- Las Industrias Culturales en la era digital
- Consideraciones finales

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): TRABAJO TEÓRICO SOBRE ENTREVISTA ONLINE/PRESENCIAL Y UNA COMPRENSIÓN DE LECTURA ASIGNADA

Trabajos reflexivos del alumnado sobre las dos entrevistas que llevaremos a cabo a lo largo de la asignatura de manera online o presencial y sobre un artículo de relevancia y actualidad. Consistirá en realizar en diversos momentos tres trabajos escritos con rigor académico donde se demuestre el desarrollo de las ideas principales comentadas y discutidas por los/las especialistas invitados al curso así como, se valorarán las intervenciones desarrolladas por el alumnado durante esas entrevistas

Actividad Dirigida 2 (AD2): EXPOSICIONES, MICROS Y DISEÑO DIGITAL

Cada estudiante realizará a lo largo del curso dos exposiciones utilizando cualquier recurso tecnológico sobre los temas: Personal Branding (exposición) y Emprendimiento Social (Micro) donde cada estudiante expondrá de cara a su futuro, conceptos críticos, ilustraciones temáticas e ideas creativas sobre sus intereses personales en el diseño digital y en la necesidad de contribuir por un mejor entorno social.

Actividad Dirigida 3 (AD3): ELABORAR UN BLOG PERSONAL A LO LARGO DEL CURSO

Realización de un BLOG PERSONAL a través de cualquier plataforma gratuita en la web donde se irán incluyendo en cada clase las entradas o post requeridos vinculados a los temas estudiados. Estas entradas van acompañadas de una reflexión crítica sobre el tema y de la ilustración correspondiente que se solicite. Este BLOG es orgánico y crece con el curso siendo a su vez un espacio para el intercambio entre todo el cuerpo de estudiantes así como el lector externo.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Bustamante E. (Ed.) (2011). *Industrias culturales: Amenazas sobre la Cultura Digital*. Barcelona: Gedisa.
- Choza J. (2015) *Filosofía del arte y la comunicación. Teoría del Interfaz*. Sevilla: Themata.
- Picq P. (2019) *La nueva era de la humanidad: el transhumanismo explicado a una adolescente*. Barcelona: Libros de vanguardia.
- Rodríguez J. (2019) *Primitivos de una nueva era*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Zallo Elguezaba R. (2016) *Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder*. Barcelona: Gedisa.

Bibliografía complementaria

- Chad U. (2012) *Aprender en todas partes. Cómo las estrategias de contenido móvil están transformando la capacitación*. Nashville: Rock Bench.
- Díaz S. y Lozano J. (Eds.) (2013). *Vigilados: WikiLeaks o las nuevas fronteras de la información*. Madrid: Biblioteca Nueva,
- Eagleton, T. (2006) *La estética como ideología*, Madrid: Trotta.
- Martínez-Cortiña R. (2019) *(Tu) Nación digital*. León: Eolas Ediciones.
- Molini, E. (2012) *Libro sobre participación genuina o El arte de pensar, decidir y trabajar juntos*. Disponible en <http://molini.es>
- Ries E. (2013) *El Método Lean Startup: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua*. Barcelona: Deusto.

- Tegmark, M. (2017) *Vida 3.0. Qué significa ser humano en la era de la inteligencia artificial*. Barcelona: Taurus.

Bibliografía aportada por el profesor en el Campus

- Martinell A. *Las interacciones en la profesionalización en gestión cultural*. Cátedra UNESCO. Universidad de Girona 277
- Megías Quirós I. y Rodríguez San Julián E. (2014) *Jóvenes y comunicación: la impronta de lo virtual*. Madrid: CRS; FAD.
- García Canclini N. y Martinell A. (coords). (2009) *Pensamiento Iberoamericano, El Poder de la Diversidad Cultural. N4 2ª Época, Revista Bianual*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID). Fundación Carolina.
- Bustamante, E. *Industrias culturales y cooperación iberoamericana en la era digital*.
- Paz, C. *Iberescena: una mirada transnacional*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Chile 265

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. Leyson Orlando Ponce Flores
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Filosofía (Estética y Teorías del Arte). Universidad de Salamanca y Valladolid (Sobresaliente Cum Laude) Máster en Estudios Avanzados de Filosofía (Estética y Teorías del Arte). Universidad de Salamanca Máster en Gestión, Desarrollo y Políticas Culturales. Universidad de Girona Posgrado en Composición Coreográfica <i>Aufbaustudium</i> de la Folkwang University of Arts en Essen, Alemania. Licenciado en Artes. Universidad Central de Venezuela
Correo electrónico	lponce@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Leyson Ponce Flores es venezolano/español. Doctor en Filosofía (Estética y Teorías del Arte) por las Universidades de Salamanca y Valladolid, (2013/2018), Mención SOBRESALIENTE CUM LAUDE. Acreditado por la ANECA (2020) como Doctor Contratado y Profesor en Universidad Privada. Máster en Estudios Avanzados de Filosofía del Arte de la Universidad de Salamanca (2012/2013) y Máster en Gestión, Desarrollo y Políticas Culturales por la Universidad de Girona (2002/2005). Posgrado en Composición Coreográfica (<i>Aufbaustudium</i>) de la Folkwang University of Arts en Essen, Alemania (1992/1994) Licenciado en Artes por la Universidad Central de Venezuela. Posee una larga trayectoria en la investigación coreográfica, la gestión académica y la dirección de asociaciones culturales. Durante veinte años fue Codirector Artístico de la Compañía Dramo en Venezuela (1996/2016).

	<p>Profesor Honorario de la Universidad Nacional Experimental de las Artes en Venezuela 2011 y Director General de Desarrollo de los Docentes (2008/2016). Profesor de las asignaturas: Metodología de la investigación performativa, Metodología de la investigación y Gestión de proyectos e Industrias Culturales.</p> <p>Es profesor en la Universidad Nebrija y el Centro Universitario de las Artes TAI de Madrid en el área de la composición coreográfica, la educación corporal y la investigación performativa. Ha impartido clases en la Universidad de las Artes de Venezuela y ha sido invitado por la Universidad Nacional de Costa Rica, Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Central de Ecuador, Instituto Superior de las Artes en La Habana, Cuba y The Opera Atelier en Miami USA entre otras.</p> <p>Ha participado en congresos nacionales e internacionales y ha publicado artículos especializados en la danza y la investigación performativa.</p> <p>Es coreógrafo e intérprete invitado desde 2015 de Provisional Danza en Madrid que dirige Carmen Werner (Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes 2020 y Premio Nacional de Danza 2007) en España.</p> <p>https://www.leysonponce.es</p>
--	--