

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura						
Código	502294					
Denominación (español)	Industrias Culturales					
Denominación (inglés)	Cultural Industries					
Titulaciones	Grado en Información y Documentación					
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación					
Módulo	Optativo					
Materia	Especialización práctica					
Carácter	Optativo	ECTS	6	Semestre	2º	
Profesorado						
Nombre		Despacho		Correo-e		
Felipe Zapico Alonso		51		fzapalo@unex.es		
Área de conocimiento	Biblioteconomía y Documentación					
Departamento	Información y Comunicación					
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)						
Competencias / Resultados de aprendizaje						
Competencias básicas						
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.						
Competencias generales						
CG1 - Conocimiento de la naturaleza de la información y de los documentos, de sus diversos modos de producción y de su ciclo de gestión, de los aspectos legales y éticos de su uso y transferencia, y de las fuentes principales de información en cualquier soporte.						
CG2 - Conocimiento de los principios teóricos y metodológicos para la reunión, selección, organización, representación, preservación, recuperación, acceso, difusión e intercambio de la información.						
Competencias específicas						
CE3 - Conocimiento de la realidad nacional e internacional en materia de políticas y servicios de información y de las industrias de la cultura.						

CE10 - Capacidad de usar y aplicar las técnicas, las normativas y otros instrumentos utilizados en la reunión, selección, organización, representación, preservación, recuperación, acceso, difusión e intercambio de la información.

CE12 - Capacidad para analizar, asesorar y formar a productores, usuarios y clientes de servicios de información, así como en los procesos de negociación y comunicación.

CE13 - Conocimiento de las técnicas necesarias para la obtención, tratamiento e interpretación de datos sobre el entorno de las unidades y servicios de información, y el estudio, la gestión y la evaluación de los procesos de producción, transferencia y uso de la información y de la actividad científica.

Competencias transversales

CT2 - Capacidad de uso y adaptación de diversas técnicas de comunicación oral y escrita con los usuarios de la información.

CT5 - Capacidad de organización y planificación del trabajo propio.

CT7 - Reconocimiento de la diversidad y la multiculturalidad en el trabajo en el servicio público.

CT8 - Razonamiento crítico en el análisis y la valoración de alternativas. CT10 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.

CT11 - Capacidad para la adaptación a cambios en el entorno.

CT12 - Capacidad para emprender mejoras y proponer innovaciones.

Contenidos

Industrias de la cultura. Tipos de Industrias Culturales: Editorial, Periodística, Televisiva, Radiofónica y Cinematográfica. Políticas culturales. Influencia social. Gestión económica.

Temario

Denominación del tema 1: Cultura e industrias culturales

Contenidos del tema 1: Concepto de cultura. Características de la cultura actual. Las políticas culturales. Concepto de industria cultural. Tipología. Características. Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Lectura crítica sobre informes oficiales con respecto a la industria cultural y la cultura en general.

Denominación del tema 2: La industria editorial

Contenidos del tema 2: Estructura organizativa de las empresas editoriales. Características del sector editorial. Influencia de la tecnología en el sector editorial: la lectura en otros soportes. La industria editorial en España. La edición independiente. La autoedición. Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Lectura crítica sobre estado de la edición en España en el momento actual.

Denominación del tema 3: La prensa

Contenidos del tema 3: Evolución histórica de la prensa. Tipos de prensa. Estructura organizativa de la empresa de prensa. Formas de financiación. Los grandes grupos de prensa. Influencia de la tecnología en la industria de la prensa. Prensa alternativa. Contra-información. Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Informe y discusión sobre la concentración de medios.

Denominación del tema 4: Cine, Fotografía y Televisión.

Contenidos del tema 4: El cine. La fotografía. La televisión. Industria, entretenimiento y

cultura. Descripción de las actividades prácticas del tema 4:
Denominación del tema 5: Cibercultura. Contenidos del tema 5: Movimientos culturales, del underground al mundo 2.0. Cultura colaborativa. Nuevas formas de financiación. Descripción de las actividades prácticas del tema 5:
Denominación del tema 6: Industrias de la Creatividad. Cultura de calle Contenidos del tema 6: Licencias para compartir. Altruismo cultural y creativo. Arte en las calles y en las redes. Descripción de las actividades prácticas del tema 6:

Actividades formativas

TEMA	TOTAL	Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)				TP	TA
		GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP		
1	9	1									0.75	10
2	8											8
3	8											8
4	8											8
5	8											8
6	8											8
7	8											8
8	15				1.5						0.75	10
9	21	1			3							15
10	8											8
11	8											8
12	8											8
13	8											8
14	8											8
15	8											8
Evaluación	10	1										10
Totales	150	3			4.5						1.5	141
		2% Presencialidad					98% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
- L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)
- O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)
- S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas:

- CST: Clase síncrona teórica.
- CSP: Clase síncrona práctica.
- CAT: Clase asíncrona teórica.
- CAP: Clase asíncrona práctica.

- TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS).
- TA: Trabajo autónomo del estudiante.

Metodologías docentes	
	• Explicación en clase de los temas programados • Utilización de material docente en diferentes tipos y formatos. • Discusión de los contenidos. • Aplicación práctica de los conocimientos teóricos a través de los laboratorios, talleres, etc. • Análisis y resolución de problemas prácticos propuestos.
Sistemas de evaluación	
ev	A. Modalidad Evaluación continua. Consistirá en actividades de evaluación continua (60%) y examen final (40%). Actividades de evaluación continua: 60%, actividades prácticas desarrolladas bajo las condiciones y plazos que se establezcan a lo largo del semestre. Una vez finalizado el plazo de entrega, las actividades de evaluación continua no son recuperables en ninguna de las convocatorias (ordinaria y extraordinaria) de la asignatura; Examen final: 40%, examen con cuestiones de carácter teórico. Será preciso aprobar el examen para sumar la evaluación continua. B. Modalidad Evaluación global. El 100% de la evaluación de la asignatura se basará, exclusivamente, en un único examen final, que englobará los contenidos teórico-prácticos de la asignatura y que se realizará en la fecha oficial de cada convocatoria. El examen final estará formado por cuestiones de carácter teórico (50% del examen) y por cuestiones de carácter práctico (50% del examen). Para aprobar el examen final será necesario superar cada una de las cuestiones planteadas por separado, obteniendo en cada una de ellas una calificación equivalente al aprobado). Según la normativa de evaluación vigente de la UEx, el estudiante comunicará al profesor por el Campus Virtual su elección por la evaluación final.
Resultados de aprendizaje	
	• Extraer el significado de industria cultural aplicado a: editoriales, prensa, televisión, cine, publicidad, radio, mercados culturales e internet. • Habilidad para manejar bases de datos específicas de gestión documental en medios audiovisuales.
Bibliografía (básica y complementaria)	
	Atlas ilustrado de grafiti y arte urbano. Susaeta: Madrid, 2011 BOLAÑO, César. Industria cultural, información y capitalismo. Barcelona: Gedisa, 2013. BUSTAMANTE, E., ZALLO, R. Las industrias culturales en España. Madrid: Akal, 1988 BUSTAMANTE, E. (coordl). Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación: las industrias culturales en la era digital. Barcelona: Gedisa, 2003 BUSTAMANTE, E. Comunicación y cultura en la era digital. Barcelona: Gedisa, 2002 CASTRO HIGUERAS, Antonio. Las industrias culturales y creativas y su índice de potencialidad: las ciudades de Sevilla, Málaga y Córdoba como casos de estudio.

Salamanca: Comunicación Social, 2017.

GARCÍA GRACIA, M. I. La dimensión económica de la industria de la cultura y el ocio en España. Madrid: McGraw-Hill, 2007

GUBERN, R. Historia del cine. Barcelona: Lumen., 1998. Informe mundial sobre la cultura. Madrid: UNESCO, 1999

Informe mundial sobre la cultura: cultura, creatividad y mercados. Madrid: Fundación Santa María, 1998

Informe mundial sobre la comunicación y la información. Madrid: UNESCO, 2003

HERSCOVICI, A. Economie de la culture et de la communication. Paris: L'Harmattan, 1994

ORIHUELA, Antonio. Pop, poesía y contracultura en España. Berenice: Córdoba, 2013.

GOFFMAN, Ken. La contracultura a través de los tiempos: de Abraham al acid-house. Barcelona: Anagrama, 2005.

Graffiti: Arte urbano de los cinco continentes. Gustavo Gili: Barcelona, 2010.

Graffiti y arte urbano: murales, firmas, plantillas y pegatinas. FKG: Barcelona, 2011.

PIMENTEL, M. Manual del editor: cómo funciona la moderna industria editorial. Córdoba: Berenice, 2007

POTTER, Patrick. Banksy: usted representa una amenaza tolerable y si no fuera así ya lo sabría. Buenos Aires: La marca editora, 2017.

LASUEN, J., ARANZADI, J. El crecimiento económico y las artes. Madrid: Fundación Autor, 2002

SARDAR, Ziauddin; LOON, Borin von. Estudios culturales, una guía gráfica: todo lo que necesitas saber en 100 imágenes. Barcelona: Paidós, 2001.

SOUGEZ, M-L. Historia de la fotografía. Madrid: Cátedra, 1999.

SÚAREZ, Mario. Los nombres esenciales del arte urbano y del graffiti español. Lunweg: Madrid, 2011.

SCHWANITZ, Dietrich. La cultura: todo lo que hay saber. Barcelona: Taurus, 2016.

Treinta años de políticas culturales en España: participación cultural, gobernanza e industrias culturales. Joaquim Rius-Ulldemolins y Juan Arturo Rubio Arostegui, editores. Valencia: Universidad de Valencia, 2016.

THROSBY, D. Economía y cultura. Cambridge: Cambridge University Press, 2001

Ultimate street art a celebration of graffiti and urban art. Monsa: Barcelona, 2009.

World culture report: cultural diversity and pluralism. Paris: UNESCO, 2000

VOGEL, H. La industria de la cultura y el ocio: un análisis económico. Madrid: Fundación Autor, 2004

ZAFRA, Remedios. El entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital. Barcelona: Anagrama, 2017.

ZALLO, R. Economía de la cultura y la comunicación. Madrid: Akal, 1988
Sougez, Marie-Loup. Historia de la fotografía. Madrid: Cátedra, 1999.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

La asignatura cuenta con un aula en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura en la que se encuentran incluidos los principales recursos digitales (temas, presentaciones, cuestionarios, casos prácticos, etc.) para el correcto seguimiento de la misma y realización de la evaluación continua como se indica en las recomendaciones