



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES. MADRID

Cine y Gestión Cultural

GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA

CURSO 2026/2027



Universidad
Rey Juan Carlos

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Cine
<i>Docente</i>	Lara López

Presentación de la asignatura

Identificación de los diversos sectores culturales, sus características y componentes diferenciadores, así como los factores geográficos, de posicionamiento y venta para los distintos vectores de público. Soportes físicos y virtuales de exhibición y otros espacios polivalentes. Perspectiva ética y moral del arte, visión emprendedora y diseño de un plan de negocio.

Competencias

CG01	Utilizar diversas fuentes históricas, sociológicas, culturales y/o artísticas para la creación de proyectos audiovisuales.
CG03	Conocer los códigos éticos y deontológicos propios de la industria audiovisual.
CG05	Comprender, desde una perspectiva artística y técnica, los conceptos de la fotografía, la creación de la imagen cinematográfica y el lenguaje audiovisual.
CG06	Comunicar de forma verbal o escrita los objetivos y características de una obra audiovisual, tanto en español como en otra lengua extranjera (nivel B2 MCERL).
CG07	Conocer diferentes metodologías de estudio e investigación que capaciten para el continuo desarrollo e innovación de su actividad dentro de las industrias audiovisuales.
CG08	Desarrollar discursos críticos en el ámbito de la creación audiovisual atendiendo a los cambios culturales, sociales y artísticos.
CG09	Conocer el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional y sus contenidos.
CE01	Comprender la historia, la evolución y la aportación de la cinematografía desde los puntos de vista estético, social y ético.
CE02	Comprender las claves y especificidades de un proyecto audiovisual en sus diferentes formatos, géneros y tipologías.
CE04	Comprender la cinematografía de una manera abierta y multidireccional, desde las formas y formatos intrínsecamente relacionados con la industria del entretenimiento

	hasta aquellas manifestaciones expresivas que exploran estéticas de vanguardia y/o filosofías autorales.
CE05	Comprender la cinematografía con relación al panorama artístico y cultural contemporáneo.
CE06	Conocer los diferentes modelos de producción y su relación con las demandas del mercado audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Identificar los diversos sectores culturales, sus características y componentes diferenciadores, así como los factores geográficos, de posicionamiento y venta para los distintos vectores de público.
2. Diferenciar los soportes físicos y virtuales de exhibición, y vislumbrar el potencial transformador y de captación que pueden adquirir otros espacios polivalentes.
3. Incluir y cultivar la perspectiva ética y moral del arte, apostando por la interculturalidad, la inclusión social, la paridad, la accesibilidad y la sostenibilidad.
4. Desarrollar una visión emprendedora para la activación de nuevos métodos para acercar el arte y la cultura a la sociedad.
5. Diseñar un plan de negocio atendiendo a la viabilidad económica, el interés sociocultural y el respeto a la mirada estética del artista.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	1. Introducción a la gestión cultural. Concepto de marca. 2. Radiografía de los sectores culturales. 3. Tipos de audiencia. Educación, accesibilidad y valores éticos. 4. Los festivales de cine. 5. El cine, el museo y los centros de arte. Los museos digitales. 6. Cine y turismo. El cine y el espacio público. Cine y patrimonio cultural. Las rutas cinematográficas. Cine y gastronomía. 7. Los proyectos transmedia. 8. Los clúster y los laboratorios de creación para la dinamización cultural. 9. Introducción al derecho en la gestión cultural. Sociedad mercantil. Las cooperativas. La asociación como instrumento. Las fundaciones. 10. La comunicación cultural. El plan de marketing. Planes estratégicos. Nuevas ventanas de comunicación y exhibición. 11. Presupuesto y fuentes de financiación. Becas y licitaciones. El mecenazgo. 12. La administración y la gestión pública. Tipos de entidades. Lo privado y lo público.
----------------	--

Actividades formativas

AF1	Clases teóricas y teórico-prácticas.	30 horas
AF2	Ejercicios y prácticas en el aula/laboratorio.	3 horas
AF3	Diseño y ejecución de proyectos de creación artística (individuales o grupales).	3 Horas
AF4	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	12 horas
AF5	Búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	80 horas
AF6	Tutorías académicas.	6 horas
AF7	Evaluación.	6 horas
AF8	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	40 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.



Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de las pruebas escritas y de los trabajos tendrá en cuenta la corrección ortográfica, gramatical y expresiva. Los errores de ortografía, puntuación, acentuación y redacción podrán repercutir negativamente en la calificación, en función de su naturaleza, frecuencia y gravedad.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Para superar la asignatura, será imprescindible aprobar de forma independiente tanto la parte de Cine como la de Interpretación. Los ejercicios correspondientes a cada bloque estarán claramente diferenciados. En caso de que una de las dos partes no sea superada, no se podrá realizar la media ponderada, y el alumnado deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente de la parte no aprobada. Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

Pruebas (*)	Reevaluable/no reevaluable	Nota mínima si/no	Ponderación en %
-------------	----------------------------	-------------------	------------------

SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	Reevaluable	Si	40%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Reevaluable	Si	20%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales, informes periódicos, resolución de problemas.	No reevaluable	No	30%
SE5 Actitud y participación.	No reevaluable	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El alumnado que no haya superado la asignatura en la convocatoria ordinaria podrá acogerse a una de las siguientes modalidades de evaluación extraordinaria:

- **Modalidad 1: recuperación por criterios.** La evaluación se limitará exclusivamente a los criterios definidos reevaluables que no hayan sido superados en convocatoria ordinaria, cuya actividad de evaluación será de la misma naturaleza (examen, trabajo, etc.). Se mantendrá la nota obtenida en convocatoria ordinaria de los criterios no reevaluables (con nota mínima superada) para el cálculo ponderado de la nota en extraordinaria.
- **Modalidad 2: recuperación global.** Presentarse a una única actividad de evaluación que comprenda el 100% de la evaluación en convocatoria extraordinaria. Esta actividad tendrá la naturaleza que determine el docente: examen oral o escrito, entrega de dossier, entrega de trabajos teóricos y/o prácticos, etc.

El profesorado deberá comunicar en el muro de la asignatura en el campus virtual las modalidades 1 y 2 de evaluación en convocatoria extraordinaria, con una antelación mínima de 10 días respecto a la fecha de evaluación extraordinaria.

El alumnado deberá responder a dicha comunicación en el muro del campus virtual, eligiendo la modalidad 1 o 2, con una antelación mínima de 3 días respecto a la fecha de evaluación extraordinaria. En el caso de que algún estudiante no responda, el docente aplicará la modalidad 2 (actividad de evaluación que comprenda el 100% de la evaluación).

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Ander-Egg, E., & Aguilar Idáñez, M. J. (2000). *Cómo elaborar un proyecto: Guía para diseñar proyectos sociales y culturales*. Gestión 2000.
- Bonet, L., Castañer, X., & Font, J. (Eds.). (2001). *Gestión de proyectos culturales: Análisis de casos*. Ariel.
- Colbert, F., & Cuadrado, M. (2003). *Marketing de las artes y la cultura*. Ariel.
- Colombo, A., & Roselló Cerezuela, D. (Coords.). (2008). *Gestión cultural: Estudio de casos*. Ariel.
- Cooke, P., & Lazzeretti, L. (Eds.). (2008). *Creative cities, cultural clusters and local economic development*. Edward Elgar.
- Corsín Jiménez, A., & Estalella, A. (Eds.). (2016). *Pensar y hacer en común: Prácticas colaborativas en cultura y sociedad*. Traficantes de Sueños.
- Hallam, E., & Ingold, T. (Eds.). (2007). *Creativity and cultural improvisation*. Berg.
- Iordanova, D. (Ed.). (2013). *The film festival reader*. St Andrews Film Studies.
- Linares Palomar, R. (2012). *La promoción cinematográfica: Estrategias de comunicación y distribución de películas*. Fragua.
- Manovich, L. (2023). *Cultural analytics*. MIT Press.
- Martel, F. (2011). *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*. Taurus.
- Melgosa Arcos, F. J. (Coord.). (2016). *Turismo cinematográfico y desarrollo territorial*. Síntesis.
- Ranciére, J. (2011). *El espectador emancipado*. Ellago.
- Roselló i Cerezuela, D. (2014). *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. Ariel Patrimonio.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scheler, M. (1934). *El saber y la cultura*. Revista de Occidente.
- Vargas, A. (2016). *Cómo diseñar y vender un proyecto cultural*. Espacio Plano B.
- Wyatt, J. (1994). *High concept: Movies and marketing in Hollywood*. University of Texas Press.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- Avildsen, J. G. (Director). (1999). *American movie* [Película]. Harmony Films.
- Ade, M. (Directora). (2016). *Toni Erdmann* [Película]. Komplizen Film; Bavaria Film.
- Allen, W. (Director). (2008). *Vicky Cristina Barcelona* [Película]. The Weinstein Company; Mediapro.
- Banksy. (Director). (2010). *Exit through the gift shop* [Documental]. Paranoid Pictures; Wild Bunch.
- Bendjelloul, M. (Director). (2012). *Searching for Sugar Man* [Documental]. B-Reel Films.
- Brooker, C. (Creador). (2011–). *Black Mirror* [Serie de televisión]. House of Tomorrow; Endemol Shine UK.
- Carruth, S. (Director). (2004). *Primer* [Película]. ERBP.
- Cassavetes, J. (Director). (1998). *Festen (Celebración)* [Película]. Nimbus Film.
- Cuarón, A. G. (Director). (2018). *Roma* [Película]. Esperanto Filmoj; Participant Media; Netflix.
- DiCillo, T. (Director). (1995). *Living in oblivion* [Película]. The Independent Film Channel Productions.
- Guggenheim, D. (Director). (2006). *An inconvenient truth* [Documental]. Participant Productions.
- Hansen-Løve, M. (Directora). (2021). *Bergman Island* [Película]. CG Cinéma; Plattform Produktion.
- Iñárritu, A. G. (Director). (2006). *Babel* [Película]. Anonymous Content; Central Films.
- Kassovitz, M. (Director). (1995). *La haine* [Película]. Canal+; La Sept Cinéma.
- Myrick, D., & Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project* [Película]. Haxan Films.
- Östlund, R. (Director). (2017). *The square* [Película]. Plattform Produktion; Essential Filmproduktion.
- Ruttman, W. (Director). (1927). *Berlin: symphony of a great city* [Película]. Universum Film AG (UFA).



Saura, C. (Director). (1999). *Goya en Burdeos* [Película]. Lolafilms.
Simón, C. (Directora). (2017). *Verano 1993* [Película]. Inicia Films; Avalon.
Smith, C. (Director). (1999). *American movie* [Documental]. JAB Films.
Stevens, F. (Director). (2016). *Before the flood* [Documental]. RatPac Documentary Films.
Thater, D. (Artista). (2013). *The sympathetic imagination* [Instalación audiovisual]. Diana Thater Studio.
Trier, J. (Director). (2021). *The worst person in the world* [Película]. Oslo Pictures. (*si la quisieras añadir en futuro bloque festivalero*)
Vinterberg, T. (Director). (1998). *Festen* [Película]. Nimbus Film.
Yang, E. (Director). (1991). *A brighter summer day* [Película]. Kailidoscope.
Zwigoff, T. (Director). (2006). *Art school confidential* [Película]. United Artists.

TRANSMEDIA INTERACTIVO

Barlow, S. (Director). (2015). *Her story* [Videojuego interactivo]. Sam Barlow.
Barlow, S. (Director). (2019). *Telling lies* [Videojuego interactivo]. Annapurna Interactive.
CD Projekt Red. (Desarrollador). (2022). *Cyberpunk 2077: Edgerunners* [Videojuego y serie]. CD Projekt; Studio Trigger.
Quantic Dream. (2018). *Detroit: become human* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
RTVE. (2015–2020). *El ministerio del tiempo* [Serie de televisión]. Onza Partners; Cliffhanger TV.
SKAM. (2015–2017). *Skam* [Serie de televisión]. NRK.
HBO. (2023–). *The last of us* [Serie de televisión]. PlayStation Productions; Naughty Dog; HBO.

SITIOS WEB DE INTERÉS

Festival de Cannes - <https://www.festival-cannes.com>
Festival de San Sebastián - <https://www.sansebastianfestival.com>
Festival de Málaga - <https://festivaldemalaga.com>
Berlinale - <https://www.berlinale.de>
European Film Academy - <https://www.europeanfilmacademy.org>
European Audiovisual Observatory - <https://www.obs.coe.int>
ICAA - <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine.html>
Film Commission Spain - <https://www.shootinginspain.info>
Artnet - <https://www.artnet.com>
El Cultural - <https://elcultural.com>
Caiman Cuadernos de Cine - <https://www.caimanediciones.es>
OECD (cultura y economía creativa) - <https://www.oecd.org/culture>
European Commission (cultura y medios) - <https://culture.ec.europa.eu>
Cultura España - <https://www.cultura.gob.es>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Papel, bolígrafo o cualquier dispositivo para tomar apuntes.

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se detallarán durante el curso.