

Denominación de la MATERIA Sectores de las industrias culturales y creativas	ECTS 12
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Anual. Primer curso	
Ámbito de conocimiento y carácter Ciencias Sociales y Jurídicas. FORMACIÓN BÁSICA (Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual)	
Resultados de Aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> - RAC8. Conocer el panorama de las industrias culturales y creativas siendo capaz de identificar las oportunidades y retos del sector. - RAC26. Identificar los principales factores y corrientes que intervienen en el sector y en los procesos de las industrias culturales y creativas. - RAC34. Interpretar discursos culturales y los compara con las preocupaciones y retos de la sociedad. - RAH22. Utilizar el pensamiento creativo y multimodal en el proceso de formalización de su aprendizaje. - RAH21. Exponer con claridad su punto de vista en debates en el aula, distinguiendo las ideas principales de las superficiales y argumentando con ejemplos adecuados. - RAP5. Comenzar a trazar la trayectoria académica y personal, adquiriendo compromisos concretos y cumpliéndolos con responsabilidad. - RAP12. Ser consciente de la producción cultural realizada en euskera en el contexto de globalización actual, y reflexionar sobre lo que puede aportar si los contenidos los genera en euskera. - RAP23. Identificar su cometido en el trabajo en equipo y actúa con responsabilidad en las tareas asignadas. 	
Metodologías ME1. Lección magistral. ME3. Análisis de casos. ME4. Aprendizaje cooperativo.	
Actividades formativas AC01. Desarrollo, redacción y presentación de trabajos individuales. AC02. Lectura de artículos científicos, libros e informes. AC04. Presentación de teoría y conceptos asociados a la materia por parte del profesorado. AC06. Trabajo individual de reflexión y desarrollo personal. AC12. Estudio de casos. AC14. Tutorización.	
Sistemas de evaluación EV1. Trabajos en grupo. EV2. Trabajos individuales. EV3. Exposiciones y presentaciones. EV4. Pruebas presenciales individuales. EV5. Asistencia y participación en las actividades formativas.	
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> - Aproximación al concepto teórico de las industrias culturales y creativas. 	

- Características, ramas y especificidades de las industrias culturales (audiovisuales, arte, música, moda, cine, espectáculo) y creativas (comunicación, publicidad, diseño, arquitectura, multimedia), e interrelaciones entre ellas.
- Impacto económico y simbólico de las industrias culturales en la sociedad. De lo local a lo global.
- El valor del pensamiento creativo en los sectores de las industrias culturales (entornos, contextos, métodos, modelos, experiencias).
- Análisis del ecosistema vinculado a las industrias culturales y creativas del contexto cultural vasco y sus problemáticas.
- Impacto tecnológico sobre las industrias culturales y creativas: paradigmas actuales, tendencias y consumo en la era digital.
- Innovación en la creación cultural colectiva y participativa.