

Curso 2025 -2026

SOM Academy

Centro autorizado superior de Arte Dramático

Centro privado Autorizado

GUÍA DOCENTE DE EMPRENDIMIENTO EN LAS ARTES ESCÉNICAS_OPTATIVA (3 créditos)

Titulación

TÍTULO SUPERIOR DE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS DE LA COMUNIDAD
DE MADRID

GRADO EN ARTE DRAMÁTICO

PROYECTO PROPIO DEL CENTRO (Orden 602/2022)

(Decreto 32/2011 de 2 de junio)

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: JUNIO 2025

TITULACIÓN: TÍTULO SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO
ASIGNATURA: EMPRENDIMIENTO EN LAS ARTES ESCENICAS (OPTATIVA)

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	OE.ITM	
Carácter	OPT	
Especialidad/itinerario	Interpretación/Teatro Musical	
Materia	Interpretación	
Periodo de Impartición	Semestral 1º/2º	
Número de créditos	3	
Número de horas	Totales: 75	Presencialidad: 60 (80%)
Departamento	Interpretación	
Prelación / requisitos previos	Sin requisitos previos	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Marín Valiño, Ignacio_ Profesor titular	grado@somescuelademusicales.com

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico del departamento	Grupos
Margallo Martínez, Olga_ Jefa del departamento de Interpretación	olgamargallo@somescuelademusicales.com	4º único

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora

CT2. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT3. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT4. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo

CT5. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT6. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT7. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

CG1. Fomentar la autonomía y autorregulación en el ámbito del conocimiento, las emociones, las actitudes y las conductas, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información, en el desarrollo de las ideas y argumentos de una forma crítica y en su capacidad para automotivarse y organizarse en los procesos creativos.

CG2. Comunicar, mostrando la capacidad suficiente de negociación y organización del trabajo en grupo, la integración en contextos culturales diversos y el uso de las nuevas tecnologías.

Competencias específicas

CE1. Interaccionar con el resto de lenguajes que forman el espectáculo.

CE2. Estudiar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto por lo que se refiere a la metodología de trabajo como a la renovación estética.

CE2. Desarrollar proyectos artísticos con iniciativa personal, aplicando conocimientos de gestión, comunicación y legislación.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los elementos básicos del emprendimiento en artes escénicas.
- Analizar las características del sector desde una perspectiva emprendedora.
- Aplicar herramientas básicas de planificación y gestión de proyectos.
- Elaborar un plan de negocio viable en grupo
- Presentar con claridad un proyecto escénico emprendedor.
- Evaluar críticamente propuestas propias y ajenas.
- Trabajar en equipo y de forma autónoma para desarrollar iniciativas emprendedoras.

6. CONTENIDOS

A. Temario de la asignatura

BLOQUE	TEMA
I.- "Introducción al Emprendimiento en las Artes Escénicas"	Tema 1. "Concepto de emprendimiento en el ámbito artístico"
	Tema 2. "Análisis del sector de las artes escénicas en España"
	Tema 3 "Oportunidades y desafíos para emprendedores"
	Caso de Estudio: "La creación de una compañía de teatro independiente"
II.- "Desarrollo de Proyectos Escénicos"	Tema 4 "Ideación y conceptualización del proyecto"
	Tema 5 "Análisis estratégico del proyecto"
	Tema 6 "Desarrollo del proyecto"
	Actividad Práctica: "Taller grupal: diseño del proyecto escénico"
III.- "Planificación Presupuestaria"	Tema 7 "Estimación de costes y de recursos humanos"
	Tema 8 "Estimación de ingresos. Introducción al Ticketing, crowdfunding, subvenciones y patrocinios"
	Tema 9 "Elaboración de presupuestos"
	Actividad Práctica: "Taller grupal: Plan de negocio del proyecto escénico "
IV.- "Comunicación y Marketing en Artes Escénicas"	Tema 10 "Creación de una marca en el ámbito artístico (Branding)"
	Tema 11 "Estrategias de marketing digital para las Artes Escénicas"
	Tema 12 "Gestión de redes sociales y comunicación"
	Tema 13 "Comercialización del proyecto"
	Actividad Práctica: " Taller grupal: campaña de marketing del proyecto escénico"
V.- "Derecho y Legislación en las Artes Escénicas"	Tema 14" Formas jurídicas para emprender: ¿Cuál es la más adecuada para tu negocio?"
	Tema 15 "Propiedad intelectual, normativa laboral y otras legislaciones pertinentes"
	Tema 16 "Innovación y nuevas tecnologías aplicadas a las Artes Escénicas"

VI.- "Innovación y Sostenibilidad en las Artes Escénicas"	Tema 17 "Sostenibilidad social y medioambiental en la producción artística"
	Caso de Estudio: "Integración de innovación y nuevas tecnologías en el proyecto"
VII.- "Conclusiones y presentación del proyecto"	Tema 18 "Técnicas de Pitch"
	Tema 19 "Técnicas para obtener y realizar feedback constructivo"
	Actividad Práctica: "Presentación pública y evaluación del proyecto escénico desarrollado"

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	a: 30 horas
Actividades prácticas	a: 10 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Jornadas, seminarios, etc.)	a: 7 horas
Realización de pruebas	a: 3 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 15 horas
Preparación del alumno para clases prácticas	b: 10 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 75. horas

8. METODOLOGÍA Y PLAN DE SEGUIMIENTO

La metodología que se propone es activa y participativa. Basada en una dinámica eminentemente práctica que facilite la aplicación de los conceptos teóricos, estudiados en el aula, en los ejercicios prácticos propuestos. El método de aprendizaje será:

INDIVIDUAL. Mediante el estudio del material teórico y la investigación individual de casos, se pretende acercar al alumnado a un conocimiento crítico y a la resolución de problemas prácticos que faciliten el descubrimiento propio, la asimilación y la aplicación de contenidos teóricos y técnicos que le sean de utilidad en su desarrollo profesional.

- GRUPAL. A través de la aplicación de una metodología de aprendizaje por proyectos, se propondrá la investigación y desarrollo de ideas para generar un proyecto de emprendimiento propio dentro del ámbito de la escena, así como la generación de materiales para el desarrollo de un plan de producción viable. En este proceso se pondrán en marcha metodologías cooperativas, expositivas e interactivas para el aprendizaje práctico de la materia.

Actividades teóricas

Análisis de casos de estudio

En las actividades teóricas destaca la reflexión crítica en el aula sobre las herramientas que facilitan el emprendimiento aprendidas y su funcionalidad aplicada a la materia.

Actividades prácticas	Trabajo por proyectos en grupo.
	Talleres de ideación, desarrollo y presentación.
	Actividades colaborativas y simulaciones.
	Presentación pública y feedback grupal. invitado/a.
	Presentación final del proyecto, evaluación y feedback grupal de alumnos, e invitados
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia a congresos, charlas coloquio y encuentros profesionales.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Control de asistencia.
	Participación activa y constructiva en clase.
Actividades prácticas	Elaboración y presentación de 3 trabajos Relacionados con aspectos del programa que han sido desarrollados y ejercitados en las clases).
	Presentación grupal final del proyecto (pitch): y feedback de las fortalezas y debilidades del estudiante que permitan identificar el nivel de desempeño en cada aspecto evaluado. Se espera que el alumno/a demuestre habilidades de pensamiento emprendedor, planificación y comunicación usando las diferentes estrategias, entre ellas las herramientas tecnológicas estudiadas y otras que desee usar.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Participación activa en la dinámica de las charlas coloquio y encuentros profesionales.

Para aprobar la asignatura, los alumnos tendrán que seguir la evaluación continua, presentando los trabajos solicitados por el profesor, que se corresponden con los bloques de contenidos teórico-prácticos de la asignatura y realizar una presentación.

El alumno que supere el 20% de falta de asistencia a las clases, perderá la posibilidad de evaluación continua y tendrá que superar un examen teórico-práctico, además de entregar los mismos trabajos que los alumnos anteriores para aprobar la asignatura.

Observación:

- **El proyecto grupal se estructura en tres entregas parciales:**
 - **Fase de ideación (10%)**
 - **Plan de negocio (15%)**
 - **Presentación pública final (15%)**

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente en las clases. • Organizar adecuadamente del proceso de trabajo. • Aplicar adecuadamente las herramientas y procedimientos en cada caso.
Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> • Razonar y argumentar las líneas de trabajo empleadas de manera personal. • Exponer y presentar con corrección y calidad. • Cumplir los plazos en la presentación de trabajos. • Mantener una actitud respetuosa frente al trabajo y al grupo. • Ser responsable tanto individual como grupalmente. • Participar constructivamente. • Presentar los proyectos con claridad, estructura y una buena planificación. • Utilizar efectivamente recursos visuales e innovadores. • Comunicarse hábil y persuasivamente.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en dichas actividades.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Elaboración de trabajos y presentaciones	50%
Asistencia a charlas-coloquio y otras actividades	10%
Examen práctico: presentación-evaluación de proyecto	40%
Total	100%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Examen teórico-práctico	100%
Total	100%

9.3.3 Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Examen teórico-práctico	100%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Esta ponderación, así como la correspondiente adaptación curricular en función del tipo de discapacidad del estudiante en cuestión, serán establecidas por la o el profesor-tutor correspondiente con la supervisión del coordinador de la especialidad o itinerario.

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

CRONOGRAMA

Dado que cada estudiante elegirá la práctica según sus posibilidades e intereses personales no se puede establecer una cronología.

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

A determinar en cada práctica concreta.

11.1. Bibliografía general

A determinar en cada práctica concreta.

Título	Producción y Distribución de Artes Escénicas
Autor	María Ángeles Marchirant
Editorial	Artezblai

Título	Marketing de las Artes Escénicas
Autor	Philip Kotler; Joanne Scheff
Editorial	Fundación Autor

Título	Planificación, Producción y Promoción Teatral
Autor	Gregoria Navarrete de Luis; Teresa Valentín-Gamazo
Editorial	Junta de Andalucía

Título	Producción de Espectáculos y Eventos. Planificación y Gestión.
Autor	Mar López
Editorial	Ed. UOC

11.2. Bibliografía complementaria.

Título	Artes Escénicas y Derechos de Autor
Autor	Cristina Soler
Editorial	Ed. Reus

Título	Marketing Digital para Dummies
Autor	Isra García: Victor Ronco
Editorial	Planeta

Título	El Espíritu Creativo
Autor	Daniel Goleman
Editorial	B de Bolsillo

11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	artezblai.com
Dirección 2	https://academiadelasartesescenicas.es/
Dirección 3	fundacionsgae.org

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

A determinar en cada práctica concreta.