

## FIȘA DISCIPLINEI INDUSTRII CULTURALE ȘI CREATIVE

### 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea „Hyperion” București
1.2. Facultatea	Facultatea de Științe Sociale, Umaniste și ale Naturii
1.3. Departamentul	Departamentul de Științe Sociale și ale Naturii
1.4. Domeniul de studii	Științe Politice
1.5. Ciclul de studii	Master
1.6. Programul de studii/Calificarea	Științe Politice
1.7. Forma de învățământ	Învățământ cu frecvență

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	<b>Industrii culturale și creative</b>	Codul disciplinei	MFDFM II.3.6			
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. univ. dr. Ioana ALEXE					
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. univ. dr. Ioana ALEXE					
2.4. Anul de studiu	2	2.5. Semestrul	1	2.6. Tipul de Verificare	2.7. Regimul disciplinei	Disciplină opțională

### 3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	1	3.3. seminar / laborator / proiect	1
3.4. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5. curs	14	3.6. seminar / laborator	14
<b>Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)</b>					<b>ore</b>
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					40
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare/proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat (consiliere profesională)					5
Examinări					2
Alte activități					0
<b>3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)</b>					<b>97</b>
<b>3.8. Total ore pe semestru</b>					<b>125</b>
<b>3.9. Numărul de credite</b>					<b>5</b>

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Nu este cazul

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală cu minim 25 locuri, dotată cu tablă și instrumente de scris (cretă sau marker).
5.2. de desfășurare a seminarului / laboratorului	Sală cu minim 25 locuri, dotată cu tablă și instrumente de scris (cretă sau marker).

### 6.1. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale / esențiale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Înțelegerea conceptelor de industrie culturală și industrie creativă</li> <li>- Analiza ecosistemului industriilor culturale și creative (ICC) la nivel european</li> <li>- Evaluarea politicilor publice europene și naționale de sprijin pentru ICC</li> <li>- Aplicarea instrumentelor de management și antreprenoriat în sectorul cultural și creativ</li> </ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gândire critică și analitică</li> <li>- Creativitate și inovare</li> <li>- Comunicare profesională și lucru în echipă</li> <li>- Capacitatea de elaborare și gestionare a proiectelor culturale</li> </ul>

### 6.2. Rezultatele învățării

Cunoștințe	<p><b>La finalul cursului, masteranzii vor demonstra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cunoașterea aprofundată a conceptelor, modelelor și teoriilor privind industriile culturale și creative (ICC).</li> <li>- Înțelegerea cadrului economic, instituțional și legislativ care reglementează sectorul cultural și creativ la nivel european și global.</li> <li>- Cunoașterea mecanismelor de producție, distribuție și consum cultural în economiile creative contemporane.</li> </ul>
Aptitudini	<p><b>La finalul cursului, masteranzii vor fi capabili să:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizeze funcționarea piețelor culturale și creative și impactul acestora asupra dezvoltării economice și sociale.</li> <li>- Elaboreze proiecte și strategii de dezvoltare în domeniul industriilor culturale și creative.</li> <li>- Evalueze politici publice și modele de finanțare destinate sectorului cultural și creativ.</li> </ul>
Responsabilități și autonomie	<p><b>La finalul cursului, masteranzii vor demonstra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autonomie în conceperea și gestionarea proiectelor culturale și creative complexe.</li> <li>- Responsabilitate profesională și etică în utilizarea resurselor și în implementarea inițiativelor culturale.</li> <li>- Capacitatea de a contribui la dezvoltarea sustenabilă a sectorului cultural și creativ în contexte instituționale și internaționale.</li> </ul>

### 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Formarea competențelor de analiză, evaluare și gestionare a industriilor culturale și creative în context european, cu accent pe modele de afaceri, politici publice și mecanisme de finanțare.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Definirea și delimitarea industriilor culturale și creative (ICC)</i></li> <li>- <i>Analiza cadrului european de reglementare și finanțare a ICC (Europa Creativă, FEDR)</i></li> <li>- <i>Înțelegerea lanțului valoric în industriile culturale și creative</i></li> <li>- <i>Evaluarea impactului economic și social al ICC</i></li> <li>- <i>Dezvoltarea abilităților de proiectare și management al inițiativelor culturale și creative</i></li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1. Curs INDUSTRII CULTURALE ȘI CREATIVE	Metode de predare	Observații
1. Introducere: industrii culturale și creative – definiții, delimitări și evoluție	Prelegere, conversație euristică	
2. Industria culturală în teoria critică: de la Adorno și Horkheimer la dezbaterile contemporane	Prelegere, prezentare PowerPoint	
3. Clasificarea industriilor culturale și creative: modele europene și internaționale	Prelegere, prezentare PowerPoint	
4. Lanțul valoric în ICC: creație, producție, distribuție, consum	Prelegere, conversație euristică	
5. Economia creativă: impactul economic și social al ICC	Prelegere, prezentare PowerPoint	
6. Politici europene pentru ICC: Europa Creativă 2021–2027	Prelegere, analiză documente	
7. Finanțarea ICC: fonduri europene, parteneriate public-privat, crowdfunding	Prelegere, prezentare PowerPoint	
8. Industriile audiovizualului: cinema, televiziune, streaming	Prelegere, prezentare PowerPoint	
9. Industriile muzicale și editoriale în era digitală	Prelegere, conversație euristică	
10. Design, arhitectură și modă ca industrii creative	Prelegere, prezentare PowerPoint	
11. Industria jocurilor video și a conținutului digital	Prelegere, prezentare PowerPoint	
12. ICC în România: cadru legislativ, actori și potențial	Prelegere, prezentare PowerPoint	
13. Antreprenoriatul cultural și modelele de afaceri în ICC	Prelegere, conversație euristică	
14. Sinteză: viitorul industriilor culturale și creative în Europa	Conversație euristică, argumentare	
8.2. Seminar/laborator	Metode de predare	Observații
1. Discuție introductivă: ce sunt industriile culturale și creative?	Discuție introductivă	
2. Analiza comparativă: modele de clasificare a ICC (UNCTAD, UNESCO, DCMS)	Analiză comparativă	
3. Studiu de caz: industria cinematografică europeană vs. Hollywood	Studiu de caz	
4. Analiza programului Europa Creativă – subprograme și rezultate	Analiză documente	
5. Studiu de caz: festivalurile culturale ca motoare economice	Studiu de caz	
6. Workshop: elaborarea unui plan de afaceri pentru o inițiativă creativă	Workshop practic	
7. Studiu de caz: industria jocurilor video – de la nișă la mainstream	Studiu de caz	
8. Analiza ecosistemului ICC din România: hub-uri creative, incubatoare	Analiză / conversație euristică	
9. Dezbateri: digitalizarea și viitorul industriilor creative	Dezbateri	
10. Studiu de caz: impactul AI asupra industriilor creative	Studiu de caz / dezbateri	
11. Prezentări intermediare ale proiectelor	Prezentări și feedback	
12. Analiza drepturilor de proprietate intelectuală în ICC	Analiză / conversație euristică	
13. Prezentări finale ale proiectelor	Prezentări și feedback	

14. Sinteză și dezbateri finale	Dezbateri / Recapitulare
Bibliografie	
<b>A. Bibliografie obligatorie</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Adorno Theodor W., Horkheimer Max, <i>Dialectica Iluminismului</i>, Editura Polirom, 2005.</li><li>• Caves Richard E., <i>Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce</i>, Harvard University Press, 2000.</li><li>• European Commission, <i>Creative Europe Programme (2021–2027) – documente oficiale</i>. Alexe Ioana, <i>Industria culturale și creative</i>, Curs universitar, Universitatea Hyperion din București.</li><li>• Flew Terry, <i>The Creative Industries: Culture and Policy</i>, Sage, 2012.</li><li>• Hesmondhalgh David, <i>The Cultural Industries</i>, Sage, 2019.</li><li>• Howkins John, <i>The Creative Economy: How People Make Money from Ideas</i>, Penguin, 2013.</li><li>• Throsby David, <i>Economics and Culture</i>, Cambridge University Press, 2001.</li></ul>	
<b>B. Bibliografie suplimentară</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Europa Creativă România – <a href="https://europacreativa.ro">https://europacreativa.ro</a></li><li>• Eurostat Cultural Statistics – <a href="https://ec.europa.eu/eurostat">https://ec.europa.eu/eurostat</a></li><li>• Florida Richard, <i>The Rise of the Creative Class</i>, Basic Books, 2012.</li><li>• KEA European Affairs, <i>The Economy of Culture in Europe</i>, Studiu pentru Comisia Europeană, 2006.</li><li>• Landry Charles, <i>The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators</i>, Earthscan, 2008.</li><li>• UNCTAD Creative Economy – <a href="https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme">https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme</a></li><li>• UNCTAD, <i>Creative Economy Report</i>, Națiunile Unite, 2010.</li><li>• UNESCO, <i>Re Shaping Cultural Policies: Advancing Creativity for Development</i>, 2018.</li></ul>	

**9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului**

Conținuturile disciplinei „Industria culturale și creative” sunt elaborate în concordanță cu standardele academice din domeniul economiei culturii, al managementului cultural și al politicilor publice, și sunt corelate cu programele și strategiile europene privind industriile culturale și creative (Europa Creativă, Agenda Europeană pentru Cultură, strategii UNCTAD/UNESCO). Disciplina răspunde nevoilor mediului profesional (management cultural, antreprenoriat creativ, administrație publică, organizații internaționale, industrii creative), prin formarea competențelor de analiză și gestionare a sectorului cultural și creativ.

10. Evaluare			
Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs	Înțelegerea noțiunilor predate – răspunsurile date în examen	Colocviu	70%
10.5. Seminar/ laborator	Calitatea proiectelor / participării la seminar	Prezentarea proiectelor	30%
10.6. Standard minim de performanță:			
La examenul final nota obținută trebuie să fie cel puțin 5. Pentru obținerea notei 5 sunt necesare următoarele:			

- Prezență la curs;
- Participarea activă la seminar.

### 11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)



Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

.....

Semnătura titularului de seminar

.....

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....