



**CURSO DE
INNOVACION ABIERTA
EN LA GESTION DE
PROYECTOS CULTURALES**



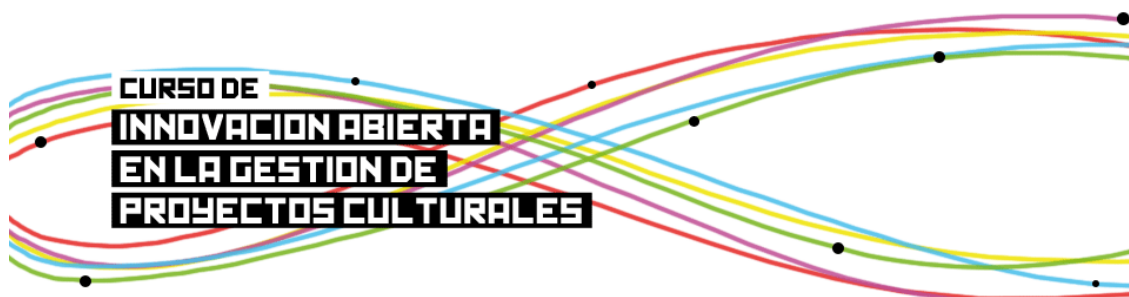
1 DATOS PRINCIPALES DEL CURSO

El [Curso de Innovación Abierta en la Gestión de Proyectos Culturales](#) está dirigido a todos aquellos profesionales que buscan actualizar sus conocimientos sobre gestión cultural de acuerdo con la realidad de Internet: abierta, social y muy productiva. 10 créditos ECTS, del 21 de febrero al 20 de junio de 2011. [¡Matrícula abierta!](#)

- Organización: El curso está organizado por la [UNED](#) y [ADICREA](#), con el apoyo de la Fundación de la UNED.
- Temporalización: 21 febrero – 20 junio 2011.
- Número de créditos: **10 ECTS UNED** (300 horas).
- Dedicación: Dependiendo de la familiarización con la temática, este curso puede requerir entre **2-3 horas de al día**, dedicadas a las lecturas propuestas, analizar los casos de estudio, participar en debates y cumplimentar las tareas prácticas.
- **Prácticas de estudio:** ADICREA ofrece becas para realizar prácticas de empresa online a los participantes con mejor expediente. Rumeneradas (600€/mes, duración de 4 meses). 1 plaza de prácticas por cada 50 estudiantes.
- Acreditación: Los estudiantes matriculados obtendrán un certificado de participación concedido por la UNED.
- Precio: 450 € (matrícula) + 150 € (materiales) IVA incluido.
- **Descuentos de hasta el 15%** por grupos de estudiantes de la misma empresa u organización.
- Posibilidad de **pago fraccionado** (dos pagos del 60% y 40% respetivamente).
- Becas y ayudas al estudio disponibles.
- **Formalización de matrícula** y dudas sobre pago fraccionado y becas a través de la [Fundación UNED](#):
C/ Francisco de Rojas, 2 2ª dcha. 28010 Madrid (España)
Tfnos.: (+34) **91.386.72.75/15.92** Fax: (+34) **91.386.72.79**
- Dudas sobre contenidos, metodología y facilitadores a través de <http://www.cultura-abierta.com>

2 ENFOQUE

El impacto de las tecnologías digitales configura un nuevo escenario social que afecta directamente a los actores y organizaciones del sector cultural. Este nuevo contexto **transforma el papel que venían asumiendo las instituciones y empresas culturales en el mundo analógico**, de manera que resultan profundamente modificadas tanto las prácticas relacionadas con la gestión de los proyectos como los procesos organizativos diseñados para su realización.



Determinados elementos clave en los proyectos culturales como, por ejemplo, su conceptualización, producción y distribución, precisan adaptarse a una nueva realidad en la que los públicos, los procesos y los canales de comunicación operan en una nueva dimensión caracterizada por la **creación colectiva, el intercambio de conocimiento entre iguales, la abundancia de recursos y la inmediatez en el acceso** a los contenidos.

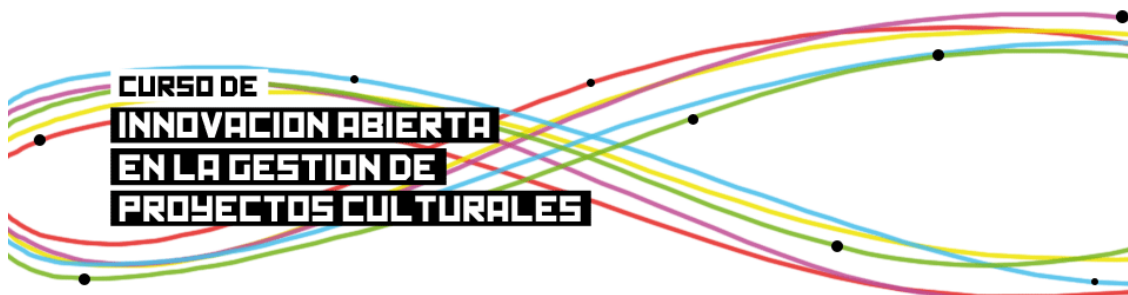
Para avanzar en la redefinición y correspondiente adaptación **al escenario digital de la gestión de proyectos culturales**, resulta indispensable la **planificación de estrategias de innovación** que garanticen cambios positivos en el funcionamiento de agentes y organizaciones. Esas estrategias deberían incluir la plena incorporación de **tecnologías digitales** abiertas en los procesos de producción, promoción y difusión cultural. De igual modo, deberán reformular los mecanismos de relación e intercambio con los diversos agentes interesados en los proyectos (stakeholders).

De acuerdo con este enfoque, el **Curso de Innovación Abierta en la Gestión de Proyectos Culturales** pretende dotar a los participantes de las competencias necesarias para gestionar el cambio en sus organizaciones y proyectos culturales, a través del conocimiento de métodos y estrategias de innovación abierta que abarcan temáticas clave como:

- la incorporación de redes colaboración con los creadores y los públicos/usuarios;
- la aplicación de prácticas de comunicación 2.0;
- la flexibilización de la propiedad intelectual;
- la incorporación de procesos de producción basados en la remezcla;
- la introducción de métodos de prototipado en la provisión de productos/servicios;
- o la adaptación a los nuevos modelos de negocio digitales.

3 A QUIÉN VA DIRIGIDO

- Recién licenciados y titulados en ciencias sociales (empresa, artes y cultura, comunicación, educación, filosofía, sociología...) interesados en especializarse en entornos culturales.
- Gestores y directivos de empresas e instituciones del ámbito cultural.
- Profesionales interesados en profundizar en la aplicación de métodos innovadores en la gestión de proyectos y organizaciones.
- Expertos en redes sociales con un perfil de 'community manager' de instituciones culturales.
- Personas interesadas en el mundo de las nuevas tecnologías y entornos digitales aplicados al ámbito cultural.



4 OBJETIVOS

El curso se basa en cuatro pilares conceptuales: innovación abierta, proyectos culturales, comunicación 2.0 y gestión organizativa. En torno a ellos se plantean los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Proporcionar una visión completa sobre los cambios en el sector cultural motivados por la irrupción de las tecnologías digitales.
- Conocer los principales componentes de la innovación abierta y su aplicación en la gestión cultural.
- Dotar de habilidades prácticas a los profesionales y responsables de empresas/instituciones culturales en los temas objeto de estudio.
- Crear y rentabilizar políticas de innovadoras de gestión cultural en los ámbitos público y privado.
- Aplicar métodos de innovación abierta para adaptar los modelos organizativos y dinamizar acciones de divulgación y promoción cultural en escenarios digitales.
- Utilizar los procesos y tecnologías sociales para rentabilizar proyectos culturales.

5 PROGRAMA

Programa del curso

[Consultar el syllabus](#) para ver la distribución del programa en semanas.

Módulo 1: Innovación abierta y gestión cultural.

Duración: 7 semanas (4 ECTS).

- El paradigma tecno-social: de la tecnología como “herramienta” a los entornos híbridos.
- Aproximación a la innovación abierta.
- Prácticas socioculturales abiertas y expandidas.
- Innovación abierta en el ámbito cultural: conceptos, métodos y prácticas.
- Innovación organizativa y gestión cultural.
- Gestión 2.0 de proyectos culturales.
- Modelos de negocio y monetización de las prácticas culturales

Módulo 2: Enfoque “abierto” de proyectos culturales.

Duración: 5 semanas (3 ECTS).

- El diseño del proyecto cultural “abierto”.
- Definición del marco del proyecto con herramientas 2.0: clientes, competidores, grupos de interés y agentes de influencia.
- El papel de las redes sociales en la reputación y la generación de demanda.



- El impacto de Internet en los modelos públicos y privados. Distribución local & global.
- Desarrollo y puesta en marcha del plan de difusión online: estrategia y medición de resultados.

Módulo 3: Producción innovadora del proyecto cultural.

Duración: 5 semanas (3 ECTS).

- Redefinición de las fases del proceso de producción de un proyecto cultural.
- Apertura del proceso artístico y creativo.
- Prototyping: aspectos a considerar y escalabilidad del modelo.
- Herramientas para el diseño y la gestión de recursos/tiempo.
- Financiación de proyectos: buenas/malas prácticas y nuevos modelos de negocio.

Metodología

- El enfoque del curso es eminentemente práctico, con un alto componente aplicado en el trabajo de los contenidos.
- En el curso se tratarán una serie de temas ejemplificados en forma de casos de estudio reales.
- Los participantes desarrollarán su trabajo por medio de plataformas abiertas y descentralizadas que, en sí mismas, constituyen herramientas innovadoras para la gestión del conocimiento en la red.
- La puesta en práctica de las habilidades se realizará a través de casos prácticos especialmente diseñados para desarrollar los conocimientos adquiridos y adaptarse a los intereses de los participantes.
- Este curso tiene componentes sincrónicos y asincrónicos. La parte síncrona implica la posibilidad de interactuar con los expertos responsables de los casos de estudio. Por su parte, el componente asíncrono incluye foros de discusión (Google Groups), blogs y Twitter.

Tecnologías empleadas

Durante el curso se utilizarán varias tecnologías. Algunas promueven la interacción entre los participantes y otras se emplearán como herramientas de análisis. Esta es una lista parcial de las tecnologías que serán utilizadas:

- [EduFeedr](#)
- [Google Groups](#)
- [Twitter](#)
- [Delicious](#)
- [Many Eyes](#)
- [Gelphi](#)