

INFORMATICA APLICADA A LA GESTIÓN CULTURAL Y DE INDUSTRIAS CREATIVAS

Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación artística y cultural

Descripción del Curso

Este curso, perteneciente a la Licenciatura en educación artística y cultural, tiene como objetivo formar profesionales capaces de gestionar, producir y distribuir productos culturales con un marco sólido de derechos, licencias y preservación digital. Se estructura en cuatro unidades que integran fundamentos teóricos, marcos legales y prácticas aplicadas a la gestión de la propiedad intelectual, la selección de licencias adecuadas y la preservación a largo plazo de archivos culturales. La Unidad 3, Derechos de autor, licencias y preservación digital en productos culturales, aborda, de manera específica, cómo proteger la creatividad y la integridad de las obras, licenciar su uso de forma ética y garantizar la sostenibilidad de los archivos culturales en entornos digitales, mediante metadatos, estándares y buenas prácticas. El curso enfatiza un aprendizaje activo y aplicado, con análisis de casos, debates, y ejercicios prácticos que conectan la teoría con escenarios reales de producción, distribución y acceso a la cultura. Dirigido a estudiantes mayores de 17 años, sin restricción de edad, el programa busca desarrollar una visión crítica y responsable sobre propiedad intelectual, gestión de derechos y sostenibilidad digital, promoviendo la reflexión sobre el impacto social, cultural y ético de las decisiones en estos ámbitos. A lo largo de las cuatro unidades, los estudiantes explorarán marcos legales vigentes, principios éticos y herramientas técnicas para proteger, licenciar y preservar expresiones culturales en diversas plataformas y contextos. Al finalizar, serán capaces de aplicar los principios aprendidos en la creación y difusión de productos culturales, garantizando su acceso, longevidad y respeto a los derechos de autor y licencias correspondientes.

Competencias

- Comprender y aplicar principios de derechos de autor, atribuciones y licencias relevantes para obras culturales.
- Analizar opciones de licenciamiento y distribución respetando marcos legales y principios éticos.
- Diseñar e implementar prácticas de preservación digital, incluyendo metadatos y estándares que aseguren accesibilidad y longevidad de archivos.
- Evaluar impactos sociales y culturales de las decisiones de propiedad intelectual, fomentando la ética profesional y la responsabilidad social.
- Comunicar de forma clara conceptos legales y de gestión de derechos a audiencias diversas y a equipos interdisciplinarios.
- Aplicar herramientas y recursos técnicos para proteger, licenciar y preservar productos culturales en entornos digitales.

Requerimientos

- Interés y disposición para trabajar con conceptos de derechos de autor, licencias y preservación digital.
- Conocimientos básicos en áreas de educación artística, cultura o tecnologías de la información.
- Acceso a internet y a dispositivos compatibles para trabajo colaborativo y entrega de tareas.
- Tiempo estimado de dedicación semanal para lecturas, análisis de casos y actividades prácticas (aproximadamente 4–6 horas/semana).
- Participación activa en debates, foros y revisión de casos prácticos; capacidad de lectura y expresión en español.
- Realización de al menos un proyecto práctico que integre derechos de autor, licencias y preservación digital en un producto cultural.

Unidades del Curso

Unidad 1: UNIDAD 1: Gestión de procesos culturales y herramientas informáticas

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las fases y actores involucrados en la gestión de colecciones, exposiciones, eventos y audiencias.
- Evaluar herramientas informáticas (gestión de contenidos, inventario, CRM, gestión de eventos) según criterios de funcionalidad, interoperabilidad y costo.
- Aplicar un marco de análisis para seleccionar herramientas que optimicen flujos de trabajo y la difusión de proyectos culturales.

Contenidos Temáticos

1. **Mapa de procesos de gestión cultural** — Descripción breve de cómo identificar flujos, datos y roles en colecciones, exposiciones, eventos y audiencias.
2. **Herramientas y plataformas para gestión cultural** — Revisión de plataformas para colecciones (inventarios), exposiciones (catálogos), difusión y CRM de audiencias.
3. **Criterios de selección y análisis de impacto** — Criterios de costo, interoperabilidad, escalabilidad y oportunidad de mejora.

Actividades

- **Actividad 1: Mapeo de procesos culturales** — Los estudiantes, en equipos, mapearán los procesos de una institución cultural y proponen herramientas para cada etapa. Puntos clave: identificación de fases, flujos de datos, responsables y tiempos. Aprendizaje: capacidad de analizar procesos y proponer soluciones tecnológicas adecuadas.
- **Actividad 2: Taller de herramientas para gestión** — Exploración práctica de plataformas para gestión de colecciones, CMS y CRM; se documentarán ventajas, limitaciones y criterios de selección.

- **Actividad 3: Estudio de caso y recomendación** — Se presentará un caso real o simulado y se elaborará una recomendación de 2-3 herramientas con justificación, costo estimado y plan de implementación.

Evaluación

La evaluación de la unidad se realizará mediante:

- Producto de análisis de procesos culturales y selección de herramientas (40%)
- Informe de selección de herramientas y plan de implementación (40%)
- Participación y evidencia de aprendizaje en actividades prácticas (20%)

Unidad 2: UNIDAD 2: Diseño de estrategias de difusión digital para proyectos culturales

Objetivos de Aprendizaje

- Definir objetivos de difusión y segmentar audiencias relevantes para proyectos culturales.
- Diseñar y planificar campañas en redes sociales y email marketing, considerando presupuesto y alcance.
- Analizar métricas y extraer decisiones para optimizar campañas y contenidos.

Contenidos Temáticos

1. **Fundamentos de difusión digital para cultura** — Alcance, participación, influencia y buenas prácticas de comunicación cultural en entornos digitales.
2. **Planificación de campañas en redes sociales** — Definición de público, contenidos, formatos y calendario editorial.
3. **Email marketing y analítica web** — Gestión de listas, permisos, automatización, UTM y análisis de datos para la toma de decisiones.

Actividades

- **Actividad 1: Definición de objetivos y público objetivo** — En equipos, se definirán objetivos SMART y perfiles de audiencia para un proyecto cultural, justificando la elección de canales.
- **Actividad 2: Diseño de calendario editorial** — Creación de un calendario de contenidos para redes y correo electrónico durante 6 semanas, con indicadores de rendimiento.
- **Actividad 3: Construcción de una campaña piloto** — Desarrollo de una campaña en redes sociales y una newsletter piloto, con criterios de segmentación y métricas de éxito.
- **Actividad 4: Análisis de datos y toma de decisiones** — Revisión de datos de campañas simuladas o reales, interpretación de KPI y propuesta de ajustes para mejorar resultados.

Evaluación

La evaluación de la unidad se realizará mediante:

- Plan de difusión y segmentación (40%)
- Diseño de calendario editorial y campaña piloto (30%)
- Informe de analítica y decisiones de mejora (20%)
- Participación y evidencia de aprendizaje (10%)

Unidad 3: UNIDAD 3: Derechos de autor, licencias y preservación digital en productos culturales

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar derechos de autor, atribuciones y licencias aplicables a obras culturales.
- Analizar opciones de licenciamiento y distribución respetando marcos legales y principios éticos.
- Aplicar prácticas de preservación digital, metadatos y estándares para garantizar accesibilidad y longevidad de los archivos.

Contenidos Temáticos

1. **Marco legal de derechos de autor y licencias para proyectos culturales** — Conceptos clave, tipos de licencias y obligaciones.
2. **Licencias y uso de obras** — Cómo seleccionar licencias adecuadas y gestionar permisos para distribución.
3. **Preservación digital, metadatos y estándares** — Prácticas de preservación, formatos, metadatos y estándares para archivos culturales.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de casos de derechos de autor** — Estudio de casos reales y simulados para identificar derechos, licencias y posibles infracciones; discutir alternativas legales.
- **Actividad 2: Selección de licencias para una obra** — Elegir licencias apropiadas para diferentes tipos de obras y justificar la elección en un informe.
- **Actividad 3: Plan de preservación digital** — Elaboración de un plan básico de preservación para una colección digital, incluyendo formatos, metadatos y respaldo.
- **Actividad 4: Debate ético y cumplimiento legal** — Debate guiado sobre dilemas éticos y cumplimiento normativo en distribución y reutilización de contenidos culturales.

Evaluación

La evaluación de la unidad se realizará mediante:

- Identificación de derechos y selección de licencias (40%)
- Plan de preservación digital y metadatos (40%)

- Participación y defensa de decisiones en debates y actividades (20%)