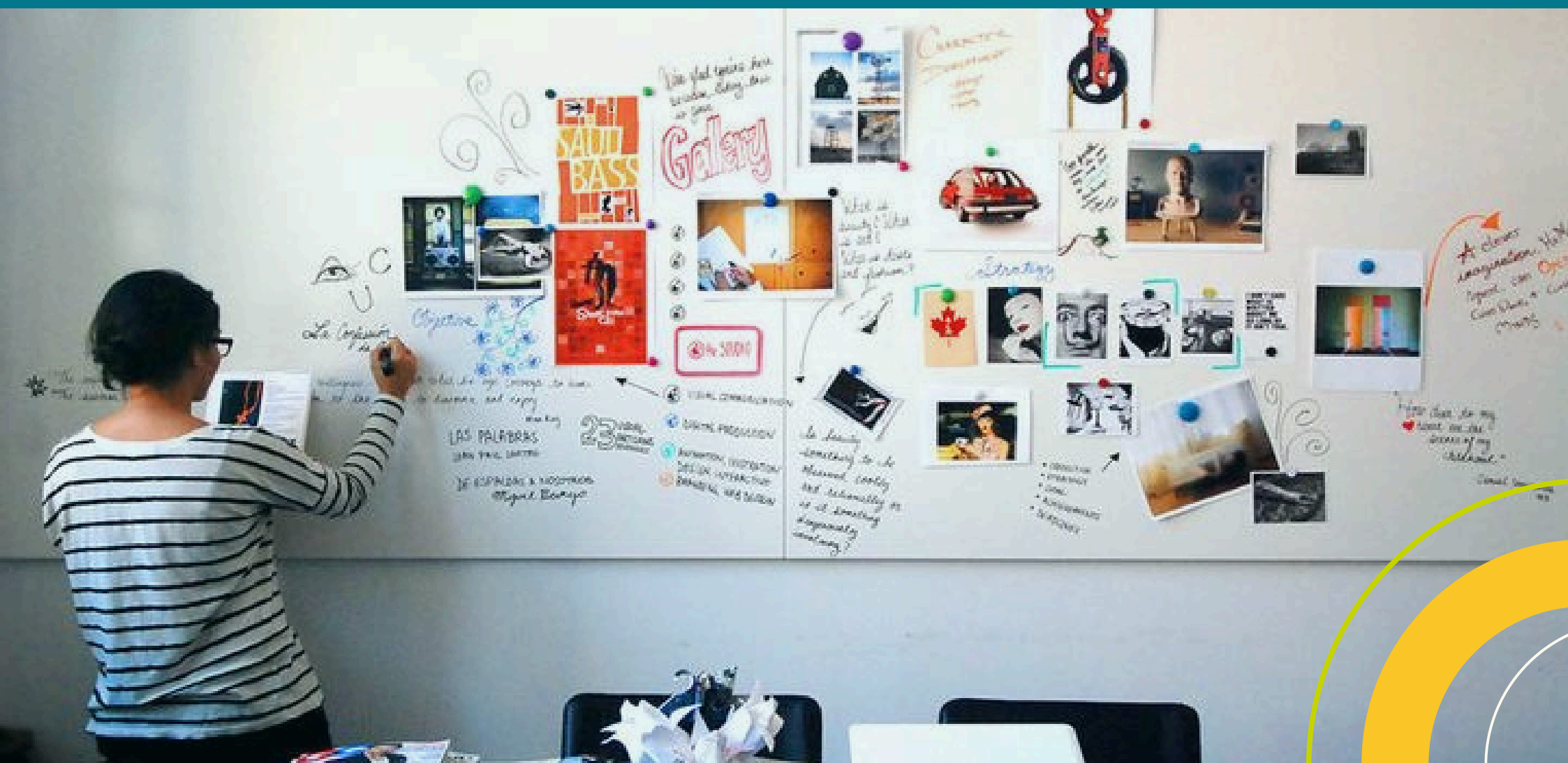


DIPLOMADO EN DIGITALIZACIÓN Y DERECHOS CULTURALES

Edición 2026



Máster online
Innovación y Liderazgo
Cultural en Iberoamérica

DIPLOMADO en DIGITALIZACIÓN Y DERECHOS CULTURALES



Inicio: 1 de junio 2026

Modalidad: Online (sesiones sincrónicas y asincrónicas)

Idioma: español

Coordinación Académica: José Luís Farías

Duración: 4 meses

Modalidad: 100% online

Créditos: 16 ECTS

Precio: 900 €

Certificación: Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y Fundación Ortega-Marañón

Introducción

La idea general de los 8 módulos es poder abrir la mente a los gestores culturales principalmente a través de ejemplos innovadores de los sectores de las ICC así como la transferencia de conocimiento desde otros sectores. No pretendemos dar soluciones ad hoc si no que se hagan preguntas con las herramientas que les presentaremos y tomen sus propias decisiones.

Este Diplomado forma parte de los tres que configuran el Máster Online en Innovación y Liderazgo Cultural en Iberoamérica, impulsado por la OEI y la Fundación Ortega-Marañón. La realización de los tres diplomados no equivale a la obtención del máster: para ello será necesario cursar y superar el Trabajo Fin de Máster (TFM), cumpliendo además los requisitos académicos de acceso correspondientes (estar en posesión de una titulación universitaria).



Objetivo General

Fortalecer las competencias de los profesionales culturales para liderar, diseñar y ejecutar proyectos culturales y creativos con impacto económico y social, desde una perspectiva iberoamericana e innovadora.

Metodología

- 1 clase síncronas por módulo
- Encuentros profesionales en red

Evaluación

La evaluación del Diplomado está centrada en la aplicación práctica de los contenidos al proyecto cultural de cada participante. Desde el inicio del programa, cada alumno/a trabajará sobre un proyecto cultural propio — presente o potencial— que servirá como hilo conductor de su proceso formativo. Al finalizar cada módulo, se solicitará una breve entrega (1-2 páginas) en la que se apliquen los aprendizajes al proyecto personal.

Este enfoque permite que la experiencia de aprendizaje sea personalizada, coherente y orientada a la acción, favoreciendo la consolidación de competencias útiles y transferibles a contextos reales.

Además de estas entregas modulares, se valorará la participación activa en los foros, clases y debates.

Encuentros profesionales: espacios de conexión e inspiración

El Diplomado incluirá una serie de conversaciones abiertas con destacados agentes del sector cultural iberoamericano. En formato de charlas o talleres breves, estos espacios permitirán conocer proyectos inspiradores, dialogar con profesionales en activo y generar redes de contacto entre participantes y expertos.

Estos encuentros, de carácter no evaluable, funcionarán como espacios de conexión profesional y aprendizaje informal dentro del programa, favoreciendo el intercambio de ideas, la inspiración cruzada y la construcción de comunidad.





Módulo 1.

Inteligencia Artificial para la cultura

Docente responsable: Pedro Enríquez de Salamanca

Experto en Estrategia de Innovación e IA Generativa con una sólida trayectoria en el ecosistema Soulsight / Wander. Aplica enfoques de design thinking y metodologías human-centered para la innovación y la exploración de futuros híbridos. Especializado en el uso estratégico de la IA generativa y el metaverso, abordando tanto oportunidades disruptivas como riesgos inherentes para navegar la nueva era digital con visión estratégica y creativa.

Contenido del módulo

La Inteligencia Artificial Generativa ha revolucionado la innovación tecnológica en todos los sectores. Para la cultura esta nueva herramienta aporta grandes ventajas, pero inmensas dificultades y riesgos en el ámbito de los derechos culturales. En este módulo se analizan y responden a estos grandes desafíos.

Contenidos principales

Fundamentos de la IA

1

La IA como herramienta creativa

2

Derechos de autor y propiedad intelectual

3

IA, ética y derechos culturales

4

Regulación y futuro de la IA

5



Módulo 2. Innovación y atracción de nuevos públicos

Docente responsable: Sofía Hoffmann

Más de 15 años de experiencia en comunicación y publicidad. Ha trabajado para marcas como Mercado Libre, Unilever, Banco Galicia, Movistar, United Airlines o BASF. Además, fue estratega en la red de agencias de publicidad Wunderman, y Regional Manager para América Latina en TBWA, coordinando el trabajo de 16 agencias. Actualmente es Strategy & Project Lead en ROSAPARKS.

Contenido del módulo

¿Cómo generar nuevos públicos, dónde están y cómo entenderlos? ¿Con qué herramientas contamos? ¿Cómo fidelizo a mis usuarios? ¿Qué papel juega la tecnología y la innovación en todo esto?

Contenidos principales

1
Comprender a los públicos: de audiencia a comunidades

3
Estrategias de atracción

5
Innovación aplicada: diseño de experiencias culturales

2
Datos y herramientas para conocer a los públicos

4
Fidelización y construcción de comunidad



Módulo 3. Tecnologías para la creación cultural

Docente responsable: José Luís Farías

Director de Next Lab / Weird Market y fundador de la productora Paramotion Films. Especialista en innovación para animación, videojuegos y new media: formación, industria y producción. Impulsa Next Lab Generation (talleres, networking y transferencia de tecnología al proceso creativo). Participa en ecosistemas internacionales del sector (p. ej., ámbitos profesionales ligados a Annecy/MIFA).

Contenido del módulo

Análisis pormenorizado con casos prácticos y ejemplos de su aplicación, tanto dentro de las ICC como en otros sectores donde nos pueden dar pistas. Herramientas como el Big Data, blockchain, NFT, tokenización, gamificación, worlding, web 3.0, herramientas creativas disruptivas, XR, sistemas hápticos, nuevos espacios culturales (Sphere-Las Vegas),

Contenidos principales

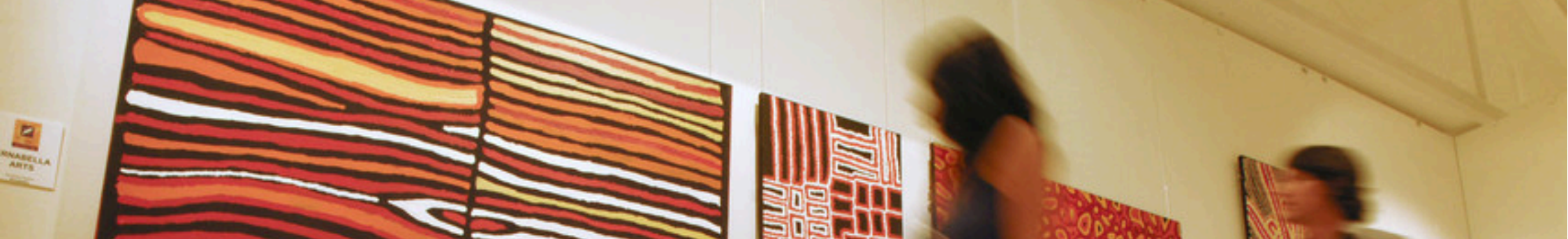
1 Ecosistema de tecnologías emergentes

2 Datos, algoritmos y personalización de la experiencia cultural

3 Blockchain, NFT y tokenización en las industrias culturales

4 Nuevas narrativas y formatos inmersivos

5 Cómo integrar estas tecnologías en proyectos culturales



Módulo 4. Implicaciones legales y éticas de la tecnología

Docente responsable: Francisco Menéndez

Abogado especializado en Derecho Audiovisual y aspectos legales relacionados con la IA, actualmente forma parte de Welaw Consulting. Ha asesorado a numerosas productoras, estudios y profesionales en coproducciones internacionales, gestionando los requisitos legales y administrativos. Especializado en estructuras de financiación como tax shelter y tax rebate. Ha asesorado a proyectos como Jíbaro (Love, Death & Robots), Sirat, The Windshield Wiper (ganador de un Oscar) entre otros. También ha sido coordinador académico del Máster en Gestión de la Industria Cinematográfica (UC3M) y colabora como ponente en instituciones de prestigio como la ESCAC.

Contenido del módulo

Para poder defender nuestros proyectos necesitamos también saber cuál es el discurso y sus voces autorizadas. Haremos también una reflexión sobre los retos éticos y de gobernanza cultural en un mundo donde las tecnologías avanzan más rápido que las legislaciones. Obligatoria lectura para este tema: Nexus de Yuval Noah Harari, del cual utilizaremos fragmentos en la parte de ética.

Contenidos principales

1 Marco legal de la cultura digital

2 Gobernanza tecnológica y poder en la cultura

3 Ética de la tecnología aplicada a la cultura

4 Derechos culturales en el entorno digital

5 Cómo defender proyectos culturales en la era tecnológica



Módulo 5. Tecnología para la gestión del Patrimonio

Docente responsable: Iñaki Arredondo

Iñaki es cofundador y CEO de Madpixel, líder en la digitalización de obras de arte en super alta resolución para museos de todo el mundo. Madpixel es el creador de Second Canvas, la plataforma para experimentar el arte que combina imágenes, storytelling, visión infrarroja, audio-guías... que ya es utilizada por museos como el Prado, Thyssen, la Galería Nacional de Dinamarca y Mauritshuis.

Contenido del módulo

Las nuevas herramientas tecnológicas son instrumento crucial para poner en valor el Patrimonio Cultural. Conocer las herramientas a disposición de los gestores culturales facilita la creación de nuevos productos y servicios ligados al legado cultural de los territorios.

Contenidos principales

1
Transformación digital del patrimonio cultural

2
Digitalización, documentación y conservación avanzada

3
Experiencias inmersivas y mediación del patrimonio

4
Plataformas digitales y difusión del patrimonio

5
Diseño de productos y servicios patrimoniales



Módulo 6. Innovación no sólo tecnológica

Docente responsable: Paloma Aragón

Especializada en Productividad Personal y Gestión de Proyectos, disfruta convirtiendo el caos en estructura sin perder el toque humano. Durante los últimos 8 años ha trabajado para PlayStation ayudando a startups a lanzar sus productos al mercado. Apasionada de la organización y la eficiencia, con experiencia en ayudar a las personas a trabajar mejor (y sobre todo con menos dolores de cabeza).

Contenido del módulo

Herramientas y metodologías que vienen de otros sectores tecnológicos y de innovación que nos pueden ayudar a dar un vuelco en nuestra forma de crear y acometer. Hablaremos de metodologías Agile, Scrum, Design Sprint, MAD entre otras. Analizaremos también la innovación en fórmulas organizativas como sociedades REAL y la innovación que se está dando en el cooperativismo.

Contenidos principales

Más allá de la tecnología

1

Metodologías ágiles aplicadas a proyectos culturales

2

Diseño centrado en las personas

3

Innovación organizativa: nuevas formas de estructura cultural

4

Aplicación práctica: rediseñar proyectos y organizaciones culturales

5



Módulo 7. Innovación en Financiación Cultural

Docente responsable: Lucrecia Cardoso

Es Licenciada en Ciencias Políticas (UBA). Fue Secretaria de Desarrollo Cultural y Viceministra del Ministerio de Cultura de la Nación durante el periodo 2019-2023. Fue Vicepresidenta y luego Presidenta del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales durante el 2012-2015. Es Directora del Observatorio del Sector Audiovisual e infocomunicacional. Dirige el posgrado "Producción y gestión de la comunicación audiovisual" en la Universidad de La Plata y coordina el grupo de trabajo de CLACSO "El impacto de la era digital en el sector audiovisual en América Latina", también se desarrolla como Consultora para CAF (Banco de desarrollo para América Latina y el caribe) en temas de Cultura y Economía Creativa.

Contenido del módulo

Estrategias innovadoras de financiación cultural utilizando herramientas digitales, crowdfunding y análisis de datos para la captación de audiencias y fondos.

Contenidos principales

1
Nuevos modelos de financiación cultural

2
Diseño estratégico de proyectos culturales sostenibles

3
Innovación en políticas culturales y convocatorias

4
Alianzas y colaboración: ecosistemas culturales

5
Herramientas prácticas para activar financiación e impacto



Módulo 8. La innovación y sus aplicaciones a la cultura

Docente responsable: Henar León

Profesional con más de 20 años de experiencia en innovación, transformación digital y desarrollo de proyectos para incorporar tecnologías emergentes en educación, editorial, audiovisual, museos y otras industrias culturales y creativas. Planificación y desarrollo de contenidos transmedia con videojuegos como canal principal. Jefa de Innovación y Subvenciones en PRISA Audio y project manager en WePod (podcasting europeo).

Contenido del módulo

Es fundamental conocer el marco general y nociones de cómo y por qué la tecnología está transformando nuestra sociedad. Haremos una exploración de cómo la digitalización está cambiando la planificación, promoción y acceso a proyectos culturales.

Contenidos principales

1
Conceptos claves y transformación digital

2
Tecnologías emergentes aplicadas a la cultura

3
Nuevas fórmulas de planificación y gestión cultural en entornos digitales

4
Estrategias de comunicación

5
Acceso y derechos culturales

