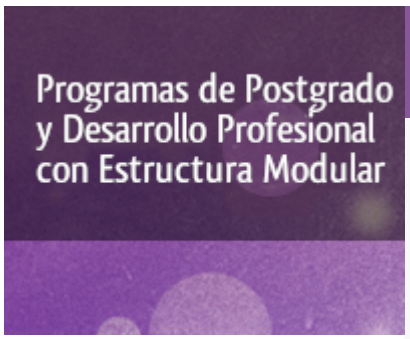

Curso académico 2023-2024

Plataforma docente

COMPETENCIAS DIGITALES PARA PROFESIONALES DE LA CULTURA Y LA CREACIÓN

del 3 de junio al 31 de diciembre de 2024 (fechas según módulos)

Características: material multimedia, actividades presenciales optativas, página web, curso virtual y guía didáctica.

Departamento

Lenguajes y Sistemas Informáticos

E.t.s. de Ingeniería Informática

Destinatarios

Este curso de **inmersión digital** está dirigido a personas con perfiles profesionales de la cultura y la creación, y será **gratuito** para quienes cumplan algunos de los siguientes criterios, ordenados de mayor a menor prioridad:

- Experiencia como profesional en el sector cultural y creativo
- Titulación en enseñanzas relacionadas con profesiones culturales (Enseñanzas artísticas del Régimen Especial, Bachiller, FP o Universidad)
- Interés en convertirse en profesional del sector cultural y creativo

Si fuese necesario, se apoyarán positivamente las solicitudes presentadas tanto por personas empadronadas en municipios de menos de 50.000 habitantes, como por personas mayores de 40 años. Además, se podría aplicar una cuota de género de 60% mujeres y 40 % hombres.

Las solicitudes se atenderán por orden de llegada. Asimismo, nos reservamos el derecho a poder solicitar documentación justificativa, en caso de que fuera necesario. Quienes hayan sido seleccionados sólo se podrán matricular en uno de los dos itinerarios del curso.

El curso tiene plazas limitadas de acceso (680), teniendo preferencia las personas que cumplan con los requisitos para obtener la subvención.

Dado que el proyecto se financia con Fondos Europeos (*Next Generation*), para obtener la gratuidad de la matricula es imprescindible residir en un país miembro de la Unión Europea. Serán anuladas todas las solicitudes de matrícula de quienes no

cumplan dicho requisito.

Las personas interesadas en matricularse deberán enviar una solicitud de matrícula. Se deberá rellenar el **formulario de solicitud de matrícula online**, y cumplimentar la **declaración responsable** de que cumple los requisitos de convocatoria RD 547/2023 tal como se indica en el apartado 9.1 de esta Web.

1. Presentación y objetivos

El curso pretende mejorar sus competencias digitales relacionadas con su ejercicio profesional actual o futuro, y cuenta con mecanismos necesarios para adecuar la formación a cada estudiante de acuerdo con sus conocimientos y habilidades digitales previas.

Es un curso gratuito cuya financiación corre a cargo de los Fondos Europeos *Next Generation* del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia a través del Ministerio de Cultura del Gobierno de España.

PROGRAMA:

Módulo 0: ***Competencias Digitales Generales*** (40 horas teóricas y 35 prácticas, como máximo)

Contenidos:

- La perspectiva de género en la cultura. La brecha digital en este sector. Causas y efectos
- Fundamentos básicos: Nociones sobre dispositivos digitales básicos, practicar con fallos habituales de conexión, impresoras, portátiles, móviles y tablets.
- Introducción a la creación de contenidos digitales. Formatos de archivos
- Introducción al tratamiento y medición de la información digital
- Las redes sociales, su manejo, gestión y normas. Las redes como herramientas de difusión y generación de actividad
- El metaverso, la identidad digital y las relaciones
- El potencial de las herramientas básicas de trabajo en red y colaborativo
- Introducción a las competencias digitales de seguridad, privacidad y propiedad intelectual
- El emprendimiento digital en el sector cultural

Objetivos:

- Conocer y adecuar los dispositivos digitales al objetivo del proyecto cultural
- Analizar la brecha digital del sector
- Cumplir las normas éticas de navegación, así como descubrir formas de navegación de forma privada
- Gestionar la información para su uso posterior
- Conocer herramientas básicas para la difusión digital transmedia
- Analizar tendencias culturales en buscadores
- Conocer las redes sociales más utilizadas en el sector

- Analizar contenidos digitales básicos de difusión
- Utilizar el trabajo colaborativo y gestión de proyectos aprovechando los recursos digitales

Módulo 1: *Competencias Digitales Específicas para la Gestión Digital de la Producción Cultural y Creativa* (50 horas teóricas y 75 prácticas, como máximo)

Contenidos:

- La empresa digital y modelos de negocio digitales principalmente culturales
- Servicios y su monetización en internet
- Comunicación y marketing no sexistas en lenguaje, imágenes y textos
- Innovación y liderazgo aplicando nuevas tecnologías al marketing
- Clientes digitales: inteligencia artificial, metaverso, realidad inmersiva; e-*commerce*, *streaming*
- Instrumentos de financiación: *fundraising*, *crowfunding*, micromecenazgo
- Gestiones profesionales y personales con la administración electrónica, certificado y firma electrónicos
- Estudio de caso para un planteamiento de estrategia digital global: Recogida de datos y su análisis, viabilidad y optimización de recursos digitales
- Producción y presentación pública de una propuesta práctica: presupuesto, gastos, ingresos, coordinación, local, equipamiento, diseño cartelería, imprenta, datos participantes, datos proveedores, colaboradores, personas invitadas, contactos de difusión, lista de medios generalistas y especializados, entre otras

Se presentarán casos de mujeres de éxito en el sector que sirvan como referentes en la gestión de contenidos culturales y creativos.

Objetivos:

- Diferenciar tipos de empresas digitales de ámbito cultural y su modelo de negocio de acuerdo con sus objetivos: generar beneficios económicos, obtener seguidores, buen posicionamiento en los buscadores, entre otros
- Dar visibilidad a la presencia digital
- Comunicar en entornos digitales a través del marketing digital
- Tipificar la financiación para empresas digitales
- Gestionar con las distintas Administraciones públicas y privadas relacionadas con un negocio o actividad cultural en internet (darse de alta de autónomos, gestionar cobros, pagar impuestos, entre otros)
- Crear o mejorar un negocio o actividad cultural a través de herramientas digitales
- Estudiar el potencial y limitaciones de lo digital
- Plantear estrategias digitales adaptadas a la actividad cultural

Módulo 2: *Competencias digitales específicas para la creación de contenidos culturales y creativos* (40 horas teóricas y 85 prácticas, como máximo)

Contenidos:

- Introducción a la web como un espacio para la comunicación, búsqueda y difusión cultural y creativa
- Creación de contenidos en las distintas redes sociales (por ejemplo, Facebook, LinkedIn, Instagram o TikTok)

- Fidelización y monetización de los contenidos culturales creados
- La creación de contenidos con un enfoque de no discriminación. Lenguajes no sexistas. Prácticas que evitar
- Cómo crear textos digitales: objetivo, redacción, audiencias y palabras clave. Estudio de caso como, por ejemplo, en un texto teatral, un guion audiovisual, un documento de artículo o capítulo o escritura poética
- Como crear videos, audio e imágenes digitales para redes sociales: iniciación a los guiones, parámetros de cámara, encuadre o luz, entre otros
- Introducción a las nuevas formas de difusión de contenidos multimedia en internet como gamificación, exposiciones virtuales, NFT e inteligencia artificial
- Recopilación y tratamiento de datos personales o de recursos en abierto (*creative commons*) para su uso en contenidos digitales
- Derechos y licencias de contenidos digitales propios y ajenos

Se presentarán casos de mujeres de éxito en el sector que sirvan como referentes en la creación y producción de contenidos culturales y creativos. Se intentará contar con este tipo de profesionales para que aborden temas formativos de mucha actualidad (inteligencia artificial, diseño 3D, redes de comunicación, etc) en las *masterclasses*.

Objetivos:

- Analizar la información en webs del sector cultural
- Organizar la información en una página web. Menú, imagen, video y audio
- Crear y difundir contenidos digitales en redes sociales, de forma real o simulada
- Conocer los derechos de autor en textos, imágenes y contenido multimedia del ámbito cultural y otros aspectos éticos
- Analizar y comprobar que los contenidos elaborados no sean sexistas

Módulo 3: *Trabajo final de curso* (15 horas teóricas y 110 prácticas, como máximo)

Objetivos:

- Diseñar un proyecto cultural y creativo con posible aplicación real
- Analizar la competencia documentando las herramientas digitales que se seleccionan
- Planificar la difusión a través de herramientas digítales que se adecuen al proyecto
- Conocer y aplicar una tipología de texto, imágenes y productos no sexista

Se deberá tener en cuenta el uso adecuado de lenguaje no sexista, la implementación del enfoque de género y la transversalidad de la igualdad de mujeres y hombres.

Otra Información

Será responsabilidad exclusiva del Equipo Docente la información facilitada en la siguiente relación de hipervínculos. En caso de detectarse alguna contradicción, prevalecerá la oferta formativa aprobada por el Consejo de Gobierno para cada convocatoria, así como del Reglamento de Formación Permanente y del resto de la legislación Universitaria vigente.

Página web

2. Contenido y programa

2.1 Títulos

Tipo Título	Título	Créditos ETCS
CERTIFICADO DE ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL	Creación digital de contenidos culturales y creativos	10
CERTIFICADO DE ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL	Gestión digital de la producción cultural y creativa	10

2.2 Módulos del programa, calendario y precio

Código	Módulo	Créditos ETCS	Precio Módulo
0000	Competencias digitales generalesdel 3 de junio al 31 de diciembre de 2024.	0	0,00 €
0001	Competencias digitales específicas para la gestión digital de la producción cultural y creativadel 2 de septiembre al 31 de octubre de 2024.	5	190,00 €
0002	Competencias digitales específicas para la creación de contenido culturales y creativosdel 2 de septiembre al 31 de octubre de 2024.	5	190,00 €
0003	Trabajo fin de cursodel 1 de noviembre al 31 de diciembre de 2024.	5	190,00 €

2.3 Itinerario

2.3.1 Creación digital de contenidos culturales y creativos (CERTIFICADO DE ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL)

Para obtener la titulación **Creación digital de contenidos culturales y creativos** es necesario:
Aprobar los 10 créditos correspondientes a los módulos 0000, 0002 y 0003.

2.3.2 Gestión digital de la producción cultural y creativa (CERTIFICADO DE ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL)

Para obtener la titulación **Gestión digital de la producción cultural y creativa** es necesario:
Aprobar los 10 créditos correspondientes a los módulos 0000, 0001 y 0003.

2.3.3 Complemento al itinerario

El módulo 0000 NO es obligatorio

Este módulo tiene carácter general, no se contabilizará a la hora de obtener cualquier de los dos títulos, dado que es contenido extra adicional que se pone a disposición de los/as estudiantes durante el curso.

3. Metodología y actividades

La metodología propia de la UNED permite formarse a su ritmo, sin renunciar a la vida personal ni profesional. Para ello, el curso contará como elementos destacados:

A. Campus virtual: El curso se desarrolla de forma 100% online en el campus virtual de la UNED, activo 24/7, al que se accede a través de la plataforma educativa Ágora. Este espacio permite impartir y recibir formación (con apoyo y seguimiento tutorial durante todo el proceso de aprendizaje), gestionar y compartir documentos (de texto, audio y vídeo, HTML), e interactuar con el resto la comunidad educativa del curso. Docentes y estudiantes tendrán a su disposición una guía de uso y funcionamiento detallado sobre la plataforma al comienzo de la formación.

Entre los principales recursos y herramientas del aula virtual que estarán disponibles se encuentran:

- Guía docente (para planificar el estudio de los contenidos)
- Foros (espacios de participación, debate, resolución de dudas de contenidos, etc.)
- Webconferencias o videoclases (a cargo del profesorado del curso y de invitadas del sector cultural, referentes en los casos de éxito que se presenten)
- Documentos y materiales docentes descargables
- Espacios de evaluación y entrega de tareas y actividades, entre otras.

Quienes completen su formación, podrán realizar una encuesta de valoración sobre el contenido del curso y su método de impartición.

B. Contenidos innovadores y adaptados: Los contenidos, creados específicamente para el curso, combinan interactividad, videos y actividades, y están adaptados para profesionales de la cultura y la creación.

Adicionalmente, se ofrecerá la posibilidad de realizar actividades formativas adicionales, a través de *masterclasses*, para profundizar en contenidos y herramientas que resulten de especial interés. Estas sesiones quedarán grabadas para su visionado cuando se considere oportuno. La metodología es eminentemente práctica y aplicada, y viene acompañada de seguimiento personalizado.

C. Trabajo fin de curso (TFC): El trabajo consistirá en el diseño y desarrollo de un proyecto práctico acorde a sus intereses. Sirvan como ejemplos de proyectos: diseñar una galería virtual, una librería digital, actividades culturales online como talleres de lectura, conciertos de música o festivales de cine, creaciones artísticas colaborativas por internet, arte digital, montar una campaña de marketing de una/un artista, editar una página web con contenidos culturales, entre otros.

Para la realización del proyecto final, cada estudiante tendrá que seleccionar varias líneas de trabajo por orden de preferencia entre las ofertadas. Posteriormente, la comisión de coordinación del TFC asignará línea y tutor/a a cada estudiante.

El TFC puede requerir el uso de herramientas o aplicaciones adecuadas para su desarrollo. Cada estudiante recibirá una licencia de las herramientas que necesiten de entre las ofertadas en su edición. Tanto si estas herramientas son gratuitas como de pago, la UNED garantizará licencias suficientes para que cada estudiante acceda a las que precise.

4. Duración y dedicación

6 meses (**250 horas como máximo**)

Las horas teórico-prácticas lectivas varían en función del módulo, priorizándose, en todos los casos, el aspecto práctico.

Se recomienda una dedicación de 10 horas semanales como máximo, si bien esto dependerá de las circunstancias personales y/o profesionales de cada persona.

5. Material didáctico para el seguimiento del curso

5.1 Material obligatorio

5.1.1 Material en Plataforma Virtual

Todos los materiales y recursos digitales estarán disponibles gratuitamente en el curso virtual.

6. Atención al estudiante

Cada estudiante contará con el apoyo de:

- **Tutorización académica** en grupos reducidos para las dudas relativas a los contenidos y actividades del curso virtual dentro de la plataforma. La orientación y seguimiento personalizados durante todo el proceso de aprendizaje correrá a cargo de un equipo de reconocido prestigio, formado por profesionales del sector y profesorado UNED

- **Una dirección de email** para cuestiones más generales del curso de índole académico y/o docente: creativos@scc.uned.es

- **Soporte técnico** para cuestiones administrativas (ver apartado de *Matriculación*)

- **Soporte técnico** para incidencias técnicas del curso virtual/plataforma Ágora: 91 398 6699

7. Criterios de evaluación y calificación

El curso se calificará como APTO, NO APTO, o NO PRESENTADO. Se considerará APTO cuando:

- Se hayan trabajado los contenidos del módulo de especialización (módulo 1 o módulo 2, según itinerario)
- Se hayan superado satisfactoriamente las actividades prácticas obligatorias del curso
- Se haya entregado y superado el TFC

Cuando finalice el curso, se emitirán los certificados de las personas matriculadas que hayan superado la formación.

8. Equipo docente

Codirectores

Codirector - UNED

BARREIRO BILBAO, SILVIA CARMEN

Codirector - UNED

CAMINERO HERRAEZ, AGUSTIN CARLOS

Codirector - UNED

GARCIA SERRANO, ANA Mª

Codirector - UNED

PLAZA MORALES, LAURA

Codirector - UNED

RUIZ GOMEZ, LUIS MANUEL

Directores adjuntos

Director adjunto - Externo

MARTÍ TESTÓN, ANA

Colaboradores UNED

Colaborador - UNED

CAMINERO HERRAEZ, AGUSTIN CARLOS

Colaborador - UNED

CIGARRAN RECUERO, JUAN MANUEL

Colaborador - UNED

FERNANDEZ DE TEJADA MUÑOZ, VICTORIA

Colaborador - UNED

GARCIA SERRANO, ANA Mª

Colaborador - UNED

MAÑOSO HIERRO, MARIA CAROLINA

Colaborador - UNED

NAVIO MARCO, JULIO

Colaborador - UNED

PASTOR VARGAS, RAFAEL

Colaborador - UNED

PLAZA MORALES, LAURA

Colaborador - UNED

RODRIGUEZ SANTOS, MARIA ANGELES

Colaborador - UNED

RUIZ GOMEZ, LUIS MANUEL

Colaborador - UNED

RUIZ LARROCHA, ELENA

Colaborador - UNED

TOBARRA ABAD, MARIA DE LOS LLANOS

Colaboradores externos

Colaborador - Externo

MARTÍ TESTÓN, ANA

9. Matriculación

Del 3 de abril al 5 de mayo de 2024.

ATENCIÓN!!!

PLAZAS CUBIERTAS EN AMBAS TITULACIONES !!!!!! PLAZO DE MATRÍCULA CERRADO

En caso de que haga solicitud de matrícula y no queden plazas disponibles pasará a formar parte de una lista de reserva. Para obtener plaza es imprescindible que haya cumplimentado la Declaración Responsable. Formar parte de la lista de reserva no genera ningún derecho en la matrícula de ediciones posteriores. En caso de no obtener plaza en esta edición , deberá formalizar una solicitud de matrícula en tiempo y forma en siguientes ediciones.

Información de matrícula , dirigase a la siguiente dirección de correo electrónico.

culturalycreativo@fundacion.uned.es

Fundación UNED

C/ Guzmán el Bueno, 133 - Edificio Germania, 1ª planta

28003 Madrid

Teléfonos: +34913867275/1592

Para acceder a las instrucciones de matricula pinche en el siguiente enlace

9.1 En el momento de formalizar su matrícula deberá adjuntar una declaración responsable de que cumple los requisitos de convocatoria RD 547/2023 y que puede descargarse pinchando en el siguiente enlace

Cumplimentar la declaración responsable de que cumple los requisitos de convocatoria RD 547/2023 en el siguiente enlace

10. Responsable administrativo

Negociado de Institucionales.