



Innovación Cultural: Design Thinking con inteligencia artificial

Código del curso: 2025cc32

Enlace web: <https://www.upo.es/formacionpermanente/cursos-de-verano/innovacion-cultural-design-thinking-con-inteligencia-artificial>

Fecha: Del 14 al 16 de julio de 2025

Duración: 22,5 horas. 3 ECTS

Tarifa: 80,00 €*
* El coste del certificado-diploma de aprovechamiento es de 10,00 € (en concepto de gestión de expediente y emisión)

Formato: Presencial

* **Reconocimiento estudiantes UPO:** 2 ECTS

Dirección y docencia: D. Francisco Miguel López Hidalgo. Agencia Andaluza de Instituciones Culturales.

Resumen del contenido del curso

Este programa formativo profundiza en la aplicación de la metodología Design Thinking en el ámbito cultural, con especial atención a las fases de empatía, definición, ideación, prototipado y testeo, al tiempo que incorpora herramientas de Inteligencia Artificial para potenciar la eficiencia, la creatividad y la toma de decisiones en cada etapa. Sus principales objetivos incluyen comprender y aplicar los fundamentos del DT, explorar soluciones de IA relevantes para la generación de ideas y el análisis de datos, integrar estas técnicas en la gestión cultural, diseñar propuestas de proyectos reales y fomentar la colaboración en equipos multidisciplinares. Para ello, el programa combina exposiciones teóricas con ejercicios prácticos y el uso de plataformas colaborativas como Miro, además de herramientas de IA como ChatGPT, Copilot, Canva, Claude, Perplexity etc. El trabajo en equipo con casos reales facilita la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, mientras el asesoramiento y el feedback continuo ayudan a refinar los prototipos y asegurar su adecuación a las necesidades del sector. Al finalizar, los participantes habrán adquirido habilidades para abordar los desafíos del sector cultural con una visión innovadora, aprovechando el potencial de la IA en el desarrollo y gestión de proyectos.

Dirigido a

El curso se dirige a todas las personas interesadas en innovar en el ámbito cultural, incluidas gestoras y gestores culturales, creadoras y creadores, emprendedoras y emprendedores, estudiantes, docentes y profesionales de sectores afines que deseen integrar metodologías de Design Thinking e Inteligencia Artificial en sus proyectos, así como a todas aquellas personas interesadas en la materia.

Programa

Lunes 14 de julio

- | | |
|----------------------------|--|
| 09,30 a 10,00 horas | Recepción y entrega de documentación. Bienvenida e introducción general al curso (objetivos y dinámica). |
| 10,00 a 10,30 horas | Presentación inicial. Contexto de la innovación cultural y descripción de las fases de Design Thinking (DT). |
| 10,30 a 11,00 horas | Descanso. |
| 11,00 a 12,30 horas | "Introducción a la Innovación Cultural + Fases de DT". <ul style="list-style-type: none">- Casos de éxito en el sector cultural.- Repaso general de Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo. Fase 1: "Empatía". |
| 12,30 a 14,00 horas | <ul style="list-style-type: none">- Uso de herramientas analógicas (mapas de empatía, paneles de prioridades, observación directa) y su posible complementariedad con IA para explorar tendencias y datos de públicos.- Ejercicio grupal inicial. |
| 16,00 a 18,00 horas | Fase 2: "Definición". <ul style="list-style-type: none">- Cómo convertir hallazgos de la etapa de empatía en oportunidades concretas.- Técnicas como "How Might We" (analógicas) y análisis asistido por IA para refinar problemáticas |
| 18,00 a 20,00 horas | "Introducción a la Inteligencia Artificial (IA) – Parte I". <ul style="list-style-type: none">- Conceptos básicos de IA y su relación con la innovación en proyectos culturales.- Ejemplos reales de cómo integrar la IA con metodologías de trabajo manual/analógico. |

Martes 15 de julio

- 09,00 a 10,00 horas** **"Introducción a la Inteligencia Artificial (IA) – Parte I".**
Introducción a la IA – Parte II
- Exploración de herramientas generativas (como ChatGPT, Copilot, Canva, Claude, Perplexity) y análisis de datos.
 - Diseño y creación de prompts para optimizar la interacción con distintas IA (texto, imagen y otros formatos).
- 10,00 a 10,30 horas** **"Fase 3: Ideación (enfoque teórico)"**
- Principios de brainstorming y técnicas analógicas (post-its, lluvias de ideas en papel).
 - Cómo la IA (y el uso eficaz de prompts) puede complementar la generación de ideas innovadoras en cultura.
- 10,30 a 11,00 horas** Descanso.
- 11,00 a 12,30 horas** **"Fase 3: Ideación (práctica con IA y herramientas analógicas)".**
- Dinámica grupal para generar soluciones, combinando pizarras, rotuladores, cartulinas y Miro/IA generativas.
 - Selección de conceptos más prometedores mediante retroalimentación en tiempo real.
- 12,30 a 14,00 horas** **"Trabajo en equipos: Refinamiento de ideas".**
- Uso de la plataforma colaborativa Miro o tableros físicos para priorizar.
 - Definición de objetivos claros para cada prototipo y preparación de recursos para la siguiente fase.
- 16,00 a 18,00 horas** **"Fase 4: Prototipado".**
- Introducción a prototipos rápidos analógicos (cartón, papel, materiales simples) y digitales.
 - Integración de la IA y prompts adecuados en la maquetación (búsqueda de referencias, generación de contenidos, etc.).
- 18,00 a 20,00 horas** **"Taller de Prototipado en Grupos".**
- Creación de prototipos con asesoramiento docente.
 - Feedback mutuo para alinear lo obtenido en analógico y digital, aprovechando la IA y la formulación de prompts para contrastar o ampliar ideas.

Miércoles 16 de julio

09,00 a 10,00 horas **"Fase 5: Testeo".**

- Estrategias para validar los prototipos (entrevistas, pruebas de uso, encuestas en papel/digital).
- Uso de la IA para procesar la retroalimentación y detectar patrones o mejoras específicas.

10,00 a 10,30 horas **"Ajustes finales y preparación de presentaciones".**

- Integración de la información obtenida en la fase de testeo.
- Organización de la puesta en común final (materiales físicos, diapositivas, etc.).

10,30 a 11,00 horas Descanso

11,00 a 12,30 horas **"Presentación y puesta en común de los proyectos".**

- Exposición de prototipos ante el grupo.
- Recogida de impresiones y debate sobre la viabilidad real de las propuestas (apoyándose en IA generativas si procede).

12,30 a 14,00 horas **Conclusiones y cierre del curso.**

- Revisión global de las 5 fases y de cómo la IA y las herramientas analógicas se integran.
- Clausura oficial y posibles planes de seguimiento.

14,00 a 14,15 horas Clausura del curso y entrega de diplomas.

Patrocinan



Colabora



Junta de Andalucía

Consejería de Cultura y Deporte

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

5

Contacto

Sede Olavide en Carmona - Rectora Rosario Valpuesta

C/ Ramón y Cajal, 15. 41410 - Carmona (Sevilla)

954 144 355 / 608 234 949

www.upo.es/olavideencarmona

olavideencarmona@upo.es