



Innovación cultural: *Design Thinking* con inteligencia artificial. 2ª edición

Código del curso: 2026cc45

Enlace web: <https://www.upo.es/formacionpermanente/cursos-de-verano/innovacion-cultural-design-thinking-con-inteligencia-artificial-2a-edicion>

Fecha: Del 13 al 15 de julio de 2026

Duración: 22,5 horas

Eurocréditos: 3 ECTS

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

Formato: Presencial

Dirección y docencia del curso: 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, Gemini, 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 profesionales y estudiantes de gestión cultural, mediación, patrimonio, museos, bibliotecas, artes escénicas, música, festivales, industrias creativas y proyectos comunitarios; así como a perfiles de comunicación, educación, producción, emprendimiento o consultoría cultural, así como a todas aquellas personas interesadas en la materia que necesiten actualizarse en metodologías de innovación y en el uso práctico y responsable de la IA. No se requieren conocimientos técnicos previos en IA.

Programa

Lunes 13 de julio

- | | |
|----------------------------|--|
| 09,30 a 10,00 horas | Recepción y entrega de documentación. |
| 10,00 a 10,30 horas | Inauguración del curso.

Presentación inicial. Contexto en 2026 de la innovación cultural y descripción de las fases de <i>Design Thinking</i> (DT). |
| 10,30 a 11,00 horas | Descanso. |
| 11,00 a 12,30 horas | “Introducción a la innovación cultural + Fases de DT”.

- Casos de éxito en el sector cultural.

- Repaso general de empatía, definición, ideación, prototipado y testeo. |
| 12,30 a 14,00 horas | Fase 1: “Empatía”.

- Técnicas analógicas (observación, entrevistas, mapas de empatía, <i>journeys</i>) y su complementariedad con IA. |

- Investigación secundaria 2026: tendencias, *benchmarking*, conversación social y datos abiertos.

- Ejercicio grupal inicial: definir usuarios, contexto y plan de investigación.

16,00 a 18,00 horas Fase 2: “Definición”.

- Convertir hallazgos en *insights* y áreas de oportunidad accionables.

- Clústeres, patrones y redacción de retos (*How might we* / ¿Cómo podríamos...?).

- Apoyo con IA: síntesis, contraste de hipótesis y control de sesgos.

18,00 a 20,00 horas “Introducción a la inteligencia artificial (IA) – Parte I”.

- 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 14 de julio

09,00 a 10,00 horas “Introducción a la inteligencia artificial (IA) – Parte II”.

- Ecosistema 2026: copilotos, asistentes de investigación y generación multimodal (texto, imagen, audio, vídeo).

- Herramientas habituales (según disponibilidad): ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot, Perplexity, NotebookLM, Canva, etc.

- Diseño de *prompts* orientados a tareas, criterios de calidad y verificación de resultados.

10,00 a 10,30 horas Fase 3: “Ideación (enfoque teórico)”

-Divergencia y convergencia: *brainstorming*, *brainwriting* y combinatorias.

- Cómo co-crear con IA sin perder criterio: ampliar opciones, detectar sesgos y aterrizar propuestas.

- Criterios para seleccionar ideas: valor para el usuario, viabilidad y sostenibilidad.

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 *post-its*, rotuladores, cartulinas y Miro/IA.

- Interacción rápida y selección de conceptos prometedores con *feedback* en tiempo real.

12,30 a 14,00 horas **“Trabajo en equipos: Refinamiento de ideas”.**

- Priorización y definición de una propuesta por equipo (tarjeta de concepto + *storyboard*).

- Preparación de *inputs* para prototipado: atributos, hipótesis y plan de test.

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* cruzado y mejoras: alinear lo analógico y digital, documentando decisiones y aprendizajes.

- Preparación del guión de testeo.

4

Miércoles 15 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”.**

- Incorporación de resultados del testeo y revisión de la propuesta de valor.

- Preparación de la puesta en común final (materiales físicos, *slides* y narrativa).

- 10,30 a 11,00 horas** Descanso
- 11,00 a 12,30 horas** **“Presentación y puesta en común de los proyectos”.**
- Exposición de prototipos y aprendizaje del proceso.
 - Debate sobre la viabilidad real, escalabilidad y condiciones de implementación.
 - Registro de próximos pasos y recomendaciones de mejora
- 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.
 - Posibles planes de seguimiento.
- 14,00 a 14,30 horas** Clausura del curso y entrega de diplomas.

Financian



Colabora



Junta de Andalucía
Consejería de Cultura y Deporte

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

6

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