



<b>Módulos formativos sugeridos para: Gestión de proyectos en Industrias Creativas</b>
<b>Código CIUO-08: 2659 – Artistas creativos e interpretativos no clasificados bajo otros epígrafes</b>
Sector: Artistas creativos e interpretativos
Subsector: Gestión y producción de proyectos culturales y creativos
<b>Perfil de Ingreso:</b>  El curso Proyección Internacional para Industrias Creativas (Curso 2) está dirigido a personas que hayan aprobado el Curso 1: Gestión de proyectos en Industrias Creativas o que cuenten con experiencia comprobable equivalente en la gestión de proyectos culturales, emprendimientos creativos o comercialización de productos culturales. Las personas que postulen deberán demostrar sus conocimientos mediante certificaciones previas, referencias laborales, portafolios de trabajo o participación en iniciativas del sector. Se espera que las personas postulantes posean conocimientos básicos sobre herramientas digitales y la dinámica del mercado cultural. Se reconocerán aprendizajes adquiridos en entornos formales, no formales e informales, alineados con estándares internacionales de certificación de competencias ocupacionales.
<b>Perfil de egreso:</b> Al finalizar el curso, la persona egresada contará con las competencias necesarias para diseñar, gestionar y ejecutar proyectos culturales con un enfoque estratégico y sostenible. Aplicará metodologías ágiles para estructurar modelos de negocio en industrias creativas, desarrollar estrategias de financiamiento y comercialización, y posicionar productos y servicios en mercados locales y nacionales. Poseerá competencias en liderazgo, gestión de equipos y resolución de problemas en contextos culturales y creativos. Además, será capaz de evaluar oportunidades dentro del ecosistema de la economía creativa, adaptándose a nuevas tendencias del sector. Contará con autonomía en la planificación y ejecución de proyectos, así como en la toma de decisiones estratégicas para el desarrollo de su actividad profesional. La certificación del curso acreditará las competencias adquiridas con base en evidencia de desempeño y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en entornos reales, según corresponda a industria cultural e industria creativa.
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS POR NIVEL</b> Nivel 3 Reconocen y previenen problemas de acuerdo con parámetros establecidos, identifican y aplican procedimientos y técnicas específicas, seleccionan y utilizan materiales, herramientas y equipamiento para responder a una necesidad propia de una actividad o función especializada en contextos conocidos.
<b>Competencias transversales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Creatividad e innovación</li><li>• Pensamiento crítico</li><li>• Comunicación</li></ul>



Matriz de Estructura formativa para: Gestión de Proyectos en las Industrias Creativas					
Módulo	Unidad Didáctica	Objetivo de aprendizaje(s)	Criterios de desempeño y/o evaluación	Contenidos sugeridos	Duración
M1. Desarrollo profesional en industrias creativas	UD1. Proyección de trayectoria profesional	Definir metas profesionales y diseñar una hoja de ruta para el desarrollo personal y ocupacional	Presenta una planificación estratégica clara, contextualizada y viable	Trayectorias profesionales, oportunidades de crecimiento, visión de futuro	8 h
	UD2. Identidad profesional y habilidades aplicables ( <i>Cápsula integrada</i> )	Reconocer competencias propias y diseñar una propuesta de valor personal	Construye su perfil profesional con base en fortalezas y oportunidades	Diagnóstico de habilidades, construcción de identidad, presentación profesional	8 h
M2. Marco legal y fiscal para las industrias creativas	UD3. Formas jurídicas y responsabilidades legales ( <i>Cápsula integrada</i> )	Analizar formas jurídicas y sus implicancias fiscales y laborales. Conocer los beneficios legales.	Elabora una propuesta legal y tributaria adecuada al proyecto	Normativa para cada sector. Permisos de trabajo. Tipos de empresas, deberes laborales, seguridad social, contratos.	10 h
	UD4. Obligaciones tributarias y beneficios fiscales ( <i>Cápsula integrada</i> )	Interpretar obligaciones y beneficios fiscales aplicables al sector	Compara escenarios tributarios y aplica herramientas de gestión	Impuestos, regímenes simplificados, retenciones, beneficios, facturación digital	8 h
M3. Comunicación y promoción cultural	UD5. Fundamentos de Marketing cultural	Aplicar herramientas de promoción para visibilizar proyectos creativos	Diseña propuestas con segmentación, identidad y estrategias de difusión	Mezcla de Marketing, promoción, segmentación de Mercado, estudio de públicos, investigación de mercado para consumo cultural.	10 h
	UD6. Herramientas digitales para la promoción	Utilizar medios digitales para promover propuestas culturales	Ejecuta acciones concretas en entornos digitales con impacto medible	Redes sociales, posicionamiento en buscadores, análisis de resultados	10 h



	UD7. Narrativas y relatos culturales ( <i>Cápsula integrada</i> )	Comunicar ideas creativas mediante relatos audiovisuales	Diseña piezas comunicativas con identidad y coherencia	Teoría del relato, lenguaje audiovisual, herramientas multimedia. Storytelling.	5 h
M4. Sostenibilidad económica de proyectos culturales	UD8. Fuentes de financiamiento y presupuesto.	Identificar apoyos económicos y elaborar propuestas viables	Simula una solicitud de fondos con presupuesto fundamentado	Fondos públicos y privados, patrocinio, mecenazgo, presupuestación básica	10 h
	UD9. Gestión de Derechos, propiedad intelectual y monetización.	Reconocer los marcos legales aplicables a la producción cultural y diseñar estrategias básicas de monetización a partir de los derechos de autor y propiedad intelectual.	Identifica correctamente los derechos que protegen su producción cultural, propone formas de registro y uso, y plantea un modelo simple de explotación comercial o circulación de su obra, adecuado al contexto del curso.	Tipos de derechos de autor y conexos. Licencias libres y restrictivas. Estrategias de monetización cultural. Registro de obras. Modelos básicos de circulación comercial y digital. Casos aplicados según sector creativo.	10 h.
M5. Organización y gestión de proyectos creativos	UD10. Planificación participativa de proyectos	Aplicar metodologías participativas para planificar y ejecutar proyectos	Desarrolla una hoja de ruta con herramientas de organización colaborativa	Tableros visuales, cronogramas, seguimiento y evaluación del impacto. Plan de proyecto. incubadora.	10 h
	UD11. Ejecución	Aplicar herramientas para la planificación y gestión de proyectos culturales	Evaluación de cronogramas y presupuestos	Implementación del proyecto personal, técnicas de gestión.	5 h
	UD.12 Evaluación del proyecto. Proyecto integrador final.	Evaluar el impacto de proyectos culturales implementados	Evaluación mediante portafolios y análisis de resultados	Tipos de evaluación, como medir. Qué indicadores se usan Metodologías de evaluación.	10