

Sector: Artistas creativos e interpretativos

Código CIUO 08: 2659

Subsector: Gestión y producción de proyectos culturales y creativos

Fecha aprobación CD: setiembre 2026

Gestión de proyectos en Industrias Creativas

Perfil de ingreso

El curso Gestión de proyectos en Industrias Creativas (Curso 1) está dirigido a personas con experiencia en el sector cultural y creativo, capaces de acreditar su trayectoria mediante certificaciones laborales, referencias de proyectos, participación en iniciativas culturales o evidencia documentada de su práctica profesional. Se espera que las personas postulantes posean conocimientos básicos sobre herramientas digitales y la dinámica del mercado cultural. Se valorarán habilidades en comunicación, creatividad y trabajo colaborativo. Se reconocerán aprendizajes adquiridos en entornos formales, no formales e informales, alineados con estándares internacionales de certificación de competencias ocupacionales.

Perfil de egreso

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.

Resultados de aprendizaje

Nivel 3: Reconocen y previenen problemas de acuerdo con parámetros establecidos, identifican y aplican procedimientos y técnicas específicas,

esperados por nivel	seleccionan y utilizan materiales, herramientas y equipamiento para responder a una necesidad propia de una actividad o función especializada en contextos conocidos.
Competencias transversales	• Creatividad e innovación Nivel 2 • Pensamiento crítico Nivel 2 • Comunicación Nivel 2
Duración total curso:	104 horas.

Módulo 1: Desarrollo profesional en industrias creativas



Duración del módulo: 16 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 1.1 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.
UD 1.2 Identidad profesional y habilidades aplicables (Cápsula integrada)	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.

Módulo 2: Marco legal y fiscal para las industrias creativas

Duración del módulo: 18 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 2.1 Formas jurídicas y responsabilidades legales (Cápsula integrada)	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.
UD 2.2 Obligaciones tributarias y beneficios fiscales (Cápsula integrada)	Interpretar obligaciones y beneficios fiscales aplicables al sector.	Compara escenarios tributarios y aplica herramientas de gestión.	• Impuestos. • Regímenes simplificados. • Retenciones. • Beneficios. • Facturación digital.

Módulo 3: Comunicación y promoción cultural



Duración del módulo: 25 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 3.1 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.
UD 3.2 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.

Módulo 3: Comunicación y promoción cultural



Duración del módulo: 25 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 3.3 Narrativas y relatos culturales (Cápsula integrada)	Comunicar ideas creativas mediante relatos audiovisuales.	Diseña piezas comunicativas con identidad y coherencia.	• Teoría del relato. • Lenguaje audiovisual. • Herramientas multimedia. • Storytelling.

Módulo 4: Sostenibilidad económica de proyectos culturales



Duración del módulo: 20 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 4.1 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.
UD 4.2 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.

Módulo 5: Organización y gestión de proyectos creativos



Duración: 25 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 5.1 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.
UD 5.2 Ejecución	Aplicar herramientas para la planificación y gestión de proyectos culturales.	Evaluación de cronogramas y presupuestos.	• Implementación del proyecto personal, técnicas de gestión.

Módulo 5: Organización y gestión de proyectos creativos



Duración: 25 horas teórico prácticas.

Unidad didáctica	Objetivo de aprendizaje	Criterio de desempeño y/o evaluación	Contenido sugerido
UD 5.3 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.