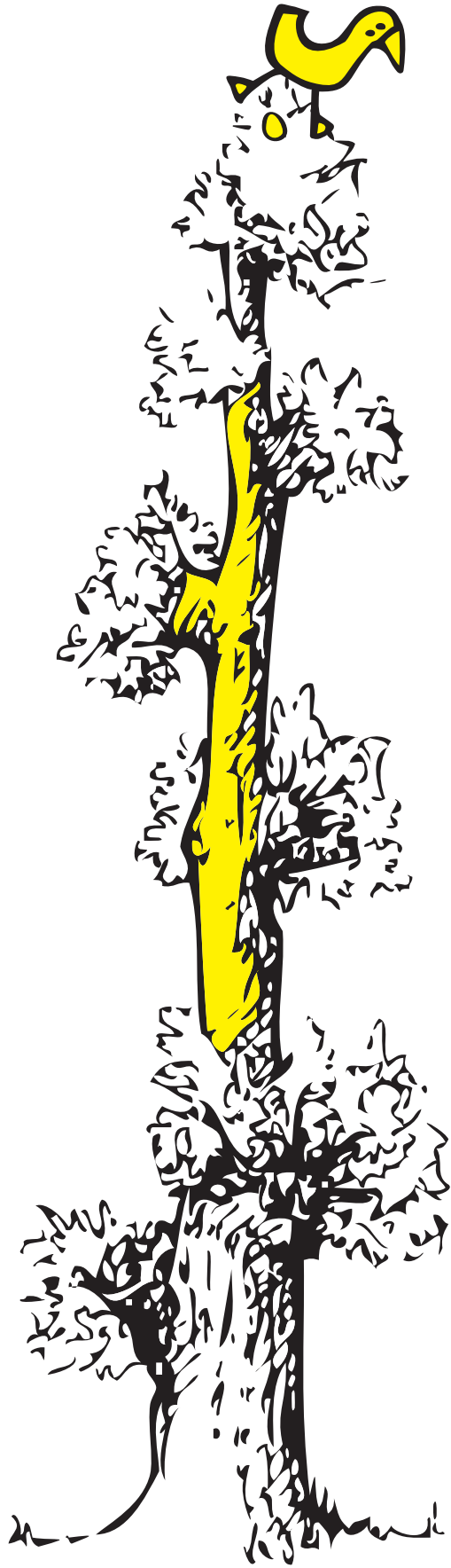




## LABORATORIO INNOVACIÓN CULTURAL: **E-CULTURA**

Proceso creativo para producir experiencias culturales



**Porque creemos firmemente que la mejor manera de aprender es haciendo, vemos en el laboratorio la herramienta óptima que permite afrontar el reto de formarse en un proceso creativo.**

**Porque todos aprenderemos mientras aportamos y todos aportaremos mientras aprendemos.**

**Durante este taller, tomaremos un caso real con una problemática real y a lo largo de las ocho sesiones llegaremos juntos a unas propuestas reales. Para ello, contaremos con el apoyo de un equipo profesional multidisciplinar con amplia experiencia (desde el diseño, la consultoría y la gestión) en el sector cultural.**

**Si eres un profesional o un estudiante relacionado con la industria cultural interesado en introducir la innovación y la creatividad en tus proyectos, sigue leyendo...**

**1**

presentación

**2**

programa y calendario

**3**

equipo docente

**4**

y más...

**1**

presentación

# objetivos

Desarrollar un proceso de aprendizaje activo sobre metodología para procesos creativos aplicada al ámbito de las industrias y las experiencias culturales. Esta metodología está basada en el método desarrollado por e-Cultura y se apoya en los conceptos del pensamiento de diseño, experiencia de usuario e innovación continua.

La metodología desarrollada por e-Cultura a partir de su propia experiencia acumulada (el propio método es el resultado del proceso de trabajo) representa una aportación especialmente interesante para todos aquellos que trabajan en proyectos que implican la creatividad, la colaboración y la innovación cultural.

Además, trabajando con el sector de las industrias culturales, sector industrial con mayor nivel de creatividad, pretendemos dinamizar un ámbito y método formativo que ayude a profesionales de todos los sectores a mejorar sus capacidades sintéticas, emocionales y empáticas requeridas y necesarias para la innovación en la actual sociedad.

# metodología

La metodología se basa en un proceso de aprendizaje activo, basado en "aprender haciendo", y se apoya en tres conceptos fundamentales:

1. **Centrada en las personas.**
2. **Construcción de experiencias culturales.**
3. **Continuo storytelling.**

Estos conceptos se aplican los 5 procesos básicos que constituyen el desarrollo de un proyecto:

- **PERCEPCION:** centrada en el usuario. Para ello, e-Cultura ha desarrollado herramientas y métodos de observación de la realidad, de las personas y su entorno.
- **IMAGINACION/FUTURIZACION:** se plantea la situación deseable en un Futuro a medio y largo plazo para poder identificar un objetivo realista del proyecto.
- **CREACIÓN:** momento de "Folio en blanco" donde utilizando diferentes herramientas elaboradas por e-Cultura se hace que el equipo de trabajo se enfrente con el momento de creatividad bajo las premisas fundamentales de la tolerancia y la multidisciplinaridad.
- **INNOVACION:** en este último estadio del proceso se materializa el resultado a través de prototipos y sus pruebas.
- **COMUNICACIÓN O STORYTELLING:** paralelamente a cada uno de los momentos del proceso creativo es necesario ir construyendo una historia que ayude a implicar tanto a los equipos de trabajo como a los usuarios finales y clientes.

El programa se organiza en una serie de 8 sesiones teóricas, prácticas y de puesta en común y debate de resultados. En conjunto estas sesiones presenciales tendrán una duración de **30 horas.**

Tras las dos primeras sesiones, entre cada una de las sesiones se habilitarán periodos para que los equipos de trabajo puedan desarrollar las distintas Fases de sus proyectos. En esos periodos, el equipo de profesores tutorizará el proceso dando apoyo a los estudiantes tanto mediante herramientas on line como con reuniones presenciales.

# herramientas

Todo el proceso de trabajo se documentará y quedará accesible en formato digital. Para ello se prefieren herramientas que sean sencillas y que o bien estén disponibles como servicios web (como del.icio.us, Flickr, pbwiki...; y que son susceptibles de restringir el acceso a los recursos si se desea trabajar "en privado"), o bien se puedan instalar en los servidores de IIArt a partir de software ya disponible (como mediawiki, wordpress...).

# aquiéncia dirigido

- Profesionales y estudiantes relacionados con todos los ámbitos el sector de las industrias culturales.

- Profesionales de otras industrias (tecnología, servicios, educación ...) interesados en introducir en sus organizaciones procesos creativos como parte de sus procesos de trabajo y desarrollo de proyectos.





**2**

programa y  
calendario

# grupo sábados

## 1ª Sesión (2 horas)

Sábado 14 de Marzo, de 12 a 14 hrs.

**INTRODUCCIÓN** | introducción al programa. Presentación del profesorado y estudiantes. Presentación teórica de la metodología. Recursos y herramientas. Referencias bibliográficas y recursos digitales.

## 2ª Sesión (4 horas)

Sábado 14 de Marzo, de 16 a 20 hrs.

**PROYECTOS** | identificación de casos de estudio: temas, recursos necesarios, estrategia de desarrollo. Formación de equipos de trabajo. Documentación y briefing inicial. Introducción a la Fase de observación. Metodología.

## 3ª Sesión (4 horas)

Sábado 21 de Marzo, de 10 a 14 hrs.

**OBSERVACIÓN** | análisis y discusión de los resultados de la Fase de observación. Desarrollo de un briefing ampliado.

## 4ª Sesión (4 horas)

Sábado 21 de Marzo, de 16 a 20 hrs.

**FUTURIZACIÓN** | taller de futurización a corto y medio/largo plazo. Análisis de escenarios.

## 5ª Sesión (4 horas)

Sábado 28 de Marzo, de 10 a 14 hrs.

**GENERACIÓN DE IDEAS** | taller para generación de ideas en dos Fases: 1) proceso de brainstorming y 2) debate, selección y mejora.

## 6ª Sesión (4 horas)

Sábado 28 de Marzo, de 16 a 20 hrs.

**PROTOTIPADO** | taller de diseño y desarrollo de prototipos (productos, servicios, modelos organizativos). Evaluación y mejora de prototipos.

## 7ª Sesión (4 horas)

Sábado 4 de Abril, de 10 a 14 hrs.

**STORYTELLING** | taller para elaboración de estrategias de comunicación de los proyectos.

## 8ª Sesión (4 horas)

Sábado 4 de Abril, de 16 a 20 hrs.

**PRESENTACIÓN DE PROYECTOS** | sesión de presentación de resultados finales de los diferentes equipos. Evaluación de proyectos por un comité de evaluación con expertos invitados.

# grupo viernes

## 1ª Sesión (2 horas)

Viernes 13 de Marzo, de 12:00 a 14:00 hrs.

**INTRODUCCIÓN** | introducción al programa. Presentación del profesorado y estudiantes. Presentación teórica de la metodología. Recursos y herramientas. Referencias bibliográficas y recursos digitales.

## 2ª Sesión (4 horas)

Viernes 13 de Marzo, de 15:30 a 19:30 hrs.

**PROYECTOS** | identificación de casos de estudio: temas, recursos necesarios, estrategia de desarrollo. Formación de equipos de trabajo. Documentación y briefing inicial.

Introducción a la Fase de observación. Metodología.

## 3ª Sesión (4 horas)

Viernes 20 de Marzo, de 10 a 14 hrs.

**OBSERVACIÓN** | análisis y discusión de los resultados de la Fase de observación. Desarrollo de un briefing ampliado.

## 4ª Sesión (4 horas)

Viernes 20 de Marzo, de 15:30 a 19:30 hrs.

**FUTURIZACIÓN** | taller de Futurización a corto y medio/largo plazo. Análisis de escenarios.

## 5ª Sesión (4 horas)

Viernes 27 de Marzo, de 10 a 14 hrs.

**GENERACIÓN DE IDEAS** | taller para generación de ideas en dos Fases: 1) proceso de brainstorming y 2) debate, selección y mejora.

## 6ª Sesión (4 horas)

Viernes 27 de Marzo, de 15:30 a 19:30 hrs.

**PROTOTIPADO** | taller de diseño y desarrollo de prototipos (productos, servicios, modelos organizativos). Evaluación y mejora de prototipos.

## 7ª Sesión (4 horas)

Viernes 3 de Abril, de 10 a 14 hrs.

**STORYTELLING** | taller para elaboración de estrategias de comunicación de los proyectos.

## 8ª Sesión (4 horas)

Viernes 3 de Abril, de 15:30 a 19:30 hrs.

**PRESENTACIÓN DE PROYECTOS** | sesión de presentación de resultados finales de los diferentes equipos. Evaluación de proyectos por un comité de evaluación con expertos invitados.

**3**

equipo docente



## juanfreire (coordinador)

**Biólogo, profesor universitario y emprendedor.**

**Fellow de e-Cultura.** Desarrolla proyectos y consultoría sobre innovación y estrategia en redes y organizaciones, en especial explorando el papel de la tecnología y los modelos de código abierto en las redes sociales, las universidades, las empresas y las ciudades.

Más en <http://www.juanfreire.net>

## rafaelde ramón (coordinador)

**Experto en gestión y desarrollo cultural.**

Licenciado en Administración y Dirección de Empresas en la Universidad Complutense de Madrid. Especialización en Internacional Management en la School OF Business de Estocolmo (Suecia). Máster en Gestión de Bienes Artísticos y Culturales por la Università SDA Bocconi di Milano, Italia.

Director de Castelli e Ville, Milán-Italia, donde desarrolló proyectos en ámbito turístico y cultura entre los cuales: Dimoractive, Sistema Turístico de Producto Castelli e Ville, Ley Nacional para los Castillos y Villas Italianas abiertas al público, Festival Castelli e Ville in Musica (IV ediciones), puesta en valor de Porta Nuova, Concurso Artisti in Ville entre otros.

**Desde 2007 director de proyectos de e-cultura,** donde ha participado en proyectos como La Pepa Resiste- Consorcio para la Conmemoración del Bicentenario de la Constitución de 1812, Centro de Arte 2 de Mayo ( Comunidad de Madrid), Centro de Arte internacional de Galicia ( CAI- Xunta de Galicia), Plan de comunicación de los Centros Culturales AECl, Valorización del Castillo de Belmonte, Modelo innovador de creación de productos turísticos (Segitur), plan director del Monte Buciero- Santoña entre otros. Ha impartido cursos y ponencias en relación con al gestión cultural en masters y cursos, Foros jornadas diversas tanto en España como en el extranjero.



## clara de andrés (secretaría técnica)

**Humanista y antropóloga** (aunque suene pretencioso) con Formación e inquietudes específicas en el área de las industrias culturales. **Ha colaborado en proyectos de diseño urbano con participación ciudadana** en el Ayuntamiento de Turín (Italia).

# Félix Lozano

Co-Fundador, Presidente y Consejero Delegado de e-Cultura Net, S.A. Creativo, Consultor y Gestor Cultural desde 1988 con estudios en las especialidades de Dirección de Empresas (UPM), Economía Social y Cooperativa (Universidad Deusto, Bilbao) y Dirección Estratégica en la Era de la Información (MIT, Boston). Ha realizado varias estancias como Visiting Scholar en la Universidad de Stanford (USA). Formando parte del movimiento "design thinking to tackle social problems"; y en el Centro Europeo de la Economía de la Experiencia, desarrollado dentro del programa Prima Vera Research de la Universidad de Ámsterdam. En los últimos 10 años, ha compaginado la dirección estratégica de e-Cultura con la participación en la puesta en marcha de algunos grandes proyectos de innovación multidisciplinar, entre otros: Parque Cultural Almadén, Gabinete de Iniciativa Joven, Espacios para la Creación, Sociedad de la Imaginación, Cataluña Hoy, Marca Extremadura, e-burbulla -Fervedoiro de ideas-, Laboratorios de Innovación Cultural, Centro de Arte Internacional de Galicia (Cidade da Cultura), Ciudad de la Artes de Cáceres, Mercado Atlántico de Creación Contemporánea de Canarias.



# José María Lama

Escritor, historiador y consultor cultural.

Licenciado en Filosofía y Letras. Director técnico de e-Cultura. Ha participado en varios proyectos de desarrollo territorial y promoción cultural tanto institucionales, como asociativos y empresariales: Fue gerente del Centro de Desarrollo Comarcal de Tentudía; coordinador de Formación de la Federación Española de Universidades Populares; director de la Universidad Popular de ZaFra y coordinador técnico de la empresa de consultoría y Formación Taller ZaFra de Educación Popular.



# José María Gimeno

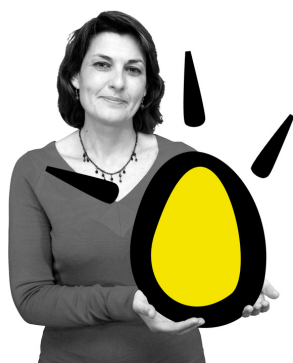
Socio Director de E-Cultura. Con una Formación de Licenciado en Ciencias Químicas por la Universidad de Zaragoza y Executive MBA por el Instituto de Empresa, ha ocupado diferentes cargos de responsabilidad en empresas del sector industrial (Farmacéutico) y de servicios (ingeniería y consultoría) en el área gerencial y de operaciones, con especial énfasis en la componente estratégica y de mejora de competitividad de las empresas. Desde E-cultura ha desarrollado proyectos en el área del turismo y la cultura orientados al desarrollo socio-económico de los territorios a través de la puesta en valor de sus recursos culturales.

Como proyectos más significativos en estos ámbitos podemos mencionar el Plan Director de la Mina de Almacén para la transformación de un espacio industrial en un parque cultural, la dinamización turística de la España Verde o el Plan Estratégico de Turismo Cultural en Brasov (Rumanía), aplicando los principios de la economía de la experiencia.

Colabora con el European Center For Experience Economy y es profesor invitado en el Executive Seminar que se imparte anualmente.

# ignacioescobar

Mi nombre es Ignacio pero mis amigos me llaman Nacho. Mucha gente cree que soy un tipo raro. ¿Un tipo raro? Yo no lo creo. A mí lo que me parece raro es que haya tantísima gente a la que le guste algo tan aburrido como ver a los demás jugar al Fútbol, me parece raro que la gente fume, que se le de tanta importancia al dinero. Que la gente apenas se ría, que nos preocupemos tanto por lo que puedan pensar de nosotros los demás. Raro que la gente firme hipotecas a 30 años, o se contraten seguros para pagar tu propio entierro. Raro me parece que haya gente que utiliza un cuarto de estar para no estropear su salón, que se haga cola en el supermercado para pagar y luego haya que cargar con pesadas cajas de leche y detergente y muchas bolsas hasta casa, o que haya gente que coma chopped para presumir de un coche nuevo que apenas puede pagar. Raro es pensar que el trabajo es lo más importante. Raro también, que haya personas que quieran ser presidente de su comunidad de vecinos... No, en serio. Raro me parece que nos dejemos impresionar por la televisión y queramos vivir la vida de los demás, olvidándonos y dejando sin disfrutar bien la nuestra. Y es que, en mi opinión... **las cosas sencillas que nos pasan cada día son, sin duda, las más importantes.** ¿Soy un tipo raro? ¿Tu que crees? [nacho@e-cultura.net](mailto:nacho@e-cultura.net)



# mercedesmora

**Arqueóloga y museóloga. Especializada en gestión y desarrollo del Patrimonio cultural.** Desde 2001 trabaja en e-Cultura en el área de Patrimonio, actividad que compagina con la Dirección territorial en Andalucía.



# beatrizgarcía

Historiadora del Arte, Magíster en Museografía y Exposiciones.

**Desde hace 8 años su trayectoria profesional se ha desenvuelto en el campo de la cultura y el patrimonio,** desarrollando proyectos de museología, exposiciones y puesta en valor de los recursos culturales de un territorio.

**Actualmente es directora de e-Burbulla** desde donde ha desarrollado el Plan Director del Centro de Arte Internacional de Cidade da Cultura.

# elena lozón de cantelmí

Psicóloga. **Polivalente desarrollo profesional en el mundo de la consultoría, abordando ámbitos como los recursos humanos, la calidad y la mejora de gestión de las organizaciones a través de modelos reconocidos internacionalmente.**

Participación en proyectos de Consolidación de la industria cultural, diseño de Modelos de gestión para museos e instituciones culturales, Planes Directores (Parque Minero de Fontao-Galicia) o Diagnósticos sectoriales (Sector musical-Galicia), entre otros.



# conchita herrero

**Especialista en Calidad y Gestión Turística.** Licenciada en CC. Empresariales por la Universidad Complutense de Madrid, Master en Gestión de Calidad por la Escuela de Organización Industrial, en Madrid, y Master en Gestión de Turismo Internacional por la Universidad de Deusto, en San Sebastián.

Ha trabajado en Red Eléctrica de España, Novotec Consultore, Soluciona Consultoría y e-Cultura, ocupando diferentes perfiles como consultor de proyectos de calidad y gestión turística. Ha participado en proyectos tanto para el sector público (Secretaría de Estado de Turismo de España, Instituto de Calidad Turística Española, Federación Española de Municipios y Provincias, Direcciones Generales de Turismo de Cantabria, Castilla la Mancha y Madrid, entidades provinciales y municipales de turismo de Sevilla, Madrid, Gijón, Cáceres, etc-), como para empresas turísticas privadas (ConFortel Hoteles, Sol Meliá, RaPael Hoteles, Viajes El Corte Inglés o Viajes 2000). Tiene una amplia experiencia en el ámbito del Sistema de Calidad Turístico Español (SCTE), en cuyo desarrollo ha participado en varios proyectos desde 1998.



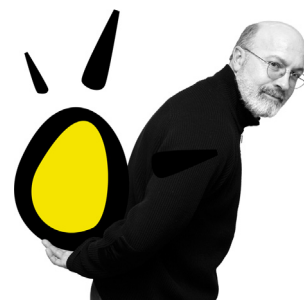
**Ha impartido cursos y ponencias en relación con el sector turístico en masters y cursos, Foros y jornadas diversas.**

También ha publicado diferentes artículos relacionados con este sector en medios especializados nacionales.

# javier moreno

Asesor en comunicación de e-Cultura Net, S.A. Periodista. **Experto en comunicación institucional, gabinetes de prensa, comunicación local y cultural.**

Director de varias emisoras de RNE. Aficionado a los tebeos(cómics), ha dirigido cursos y programas de radio sobre esta materia. En e-Cultura Net, S.A., ha trabajado en la comunicación de proyectos como la Sociedad de la Imaginación, Marca Extremadura, Marca Vitoria-Gasteiz, el Encuentro de Extremadura en el Mundo, el Expotren de Extremadura o el congreso Lugares de Cultura. Creatividades para o desenvolvemento, celebrado en Santiago de Compostela.



# andrés belvis

Analista programador. **Experto en el desarrollo de recursos multimedia para la presentación del patrimonio, especialmente en entornos museísticos y expositivos.**

En e-Cultura.Net, S.A. desarrolla su labor como programador web (Flash, Javascript, Perl, PHP, ASP), programador de CD's interactivos (DIRECTOR, FLASH), administrador de sistemas, desarrollador de aplicaciones para la red intranet de la empresa (Vbasic, VBA, ASP, ADO, SQL Server), mantenimiento de Virtual Hostings, I+D recursos multimedia aplicado a la museística. Ha desarrollado con anterioridad investigaciones para el departamento de Física del Aire y Física del Estado Sólido de la Universidad de Extremadura, y ha ejercido como técnico de sonido en diferentes empresas.



# mariam núñez más

**Experta en Comunicación y Gestión Cultural. Licenciada en Periodismo por la Universidad de La Habana, Cuba.**

**Coordinación y redacción de la Revista Museomanía**

Su principal ámbito de desarrollo profesional ha sido la televisión donde ha ejercido como periodista, corresponsal nacional, jefe de redacción, guionista, directora de programas, etc. Paralelamente ha desempeñado responsabilidades en otros medios de comunicación como presentadora de programas de radio y miembro del consejo editorial de varias revistas culturales. Durante seis años fue presidenta de la Asociación de Jóvenes Creadores. **Formó parte del equipo Fundador del Canal**

**Educativo-cultural de la Televisión Cubana** en el que ejerció de subdirectora de información. En España ha colaborado con revistas y programas de radio orientados al arte y la integración multicultural. Postgraduada en la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños, La Habana, Cuba. Diplomada en Dirección y Producción Audiovisual por el Instituto Internacional de Entrenamiento de Radio y Televisión, (RNTC) Holanda. Miembro de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC) participó en varios Congresos de Cultura y Desarrollo y obtuvo la Beca Nacional 'Chicuelo' otorgado por el Instituto de Cine, Radio y Televisión. Ha colaborado en la elaboración del plan director del Centro de Arte Internacional de Galicia, Plan director de la Ciudad de la Cultura de Cáceres, entre otros.



# pituespeso

**Experta en Desarrollo y Planificación Turística,** es la directora de desarrollo internacional de e-Cultura Net, S.A. Ha desarrollado proyectos de planificación turística en Rumania, Camboya, Laos, China y EEUU entre otros. En el campo de la Formación de profesionales, **ha liderado las últimas dos ediciones del Encuentro Iberoamericano** sobre gestión turística del Patrimonio Cultural en Guatemala y Colombia. Además imparte el curso on-line "Imaginación y Creatividad en el Diseño de Productos Turísticos" para la Red de Expertos Iberoamericanos de Turismo.

**4**

y más ...

# lecturas recomendadas

## 1. HUMAN FACTORS

Bill Moggridge. Designing Interactions. MIT Press, Boston, 2006.  
<http://www.designinginteractions.com/>

## 2. EXPERIENCIAS

B. Joseph Pine II & James H. Gilmore. The Experience Economy. Harvard Business School Press, Boston, 1999.

## 3. FUTURIZACIÓN Y STORYTELLING

Rolf Jensen. Dream Society. McGraw-Hill, 1999.

## 4. GENERAR IDEAS

Andrew Hargadon. How Breakthroughs Happen. Harvard Business School Press, Boston, 2003.  
<http://andrewhargadon.com/hbh.html>

## 5. PROTOTIPAR

Michael Schrage. Serious Play. Harvard Business School Press, Boston, 1999.

# direcciones y recursos de internet

1. Centro europeo de Economía de la Experiencia. <http://www.experience-economy.nl/>

2. Core77. Design Magazine & Resource. <http://www.core77.com/blog/>

3. IDEO. <http://www.ideo.com/>

4. Design Thinking, Tim Brown, IDEO. <http://designthinking.ideo.com/>

5. Noise Between Stations, Victor Lombardi. <http://noisebetweenstations.com/>

6. Blog de Seth Godin. [http://sethgodin.typepad.com/seths\\_blog/](http://sethgodin.typepad.com/seths_blog/)

7. Participle. <http://www.participle.net/>, <http://www.participle.net/blog/>

8. Pasta & Vinegar, Blog de Nicolas Nova. <http://liftlab.com/think/nova>

9. NussbaumDesign, Blog de Bruce Nussbaum en Business Week.  
<http://www.businessweek.com/innovate/NussbaumOnDesign/>

10. Conectando que es Gerundio. Blog de Ramón Sangüesa.  
<http://fluxchange.typepad.com/ramonsanguesa/>

11. Metacool, Blog de Diego Rodríguez, IDEO y Universidad de Stanford.  
<http://metacool.typepad.com/metacool/>

12. Near Future Laboratory. <http://www.nearfuturelaboratory.com/>

13. Future Perfect, Jan Chipchase. <http://www.janchipchase.com/>

# método iart

Los diferentes programas del IIArt pueden realizarse de Forma independiente o pueden sumarse y combinarse dando lugar a Cursos Superiores y/o Másteres.

Esto permite que cada estudiante, de Forma individual, elabore su propio perfil académico en Función de sus necesidades y expectativas (elección libre de materias – modelo anglosajón).

Este programa puede completarse con otros cursos hasta Formar los siguientes Másteres y Cursos Superiores:

**“Máster en Gestión de Arte y Patrimonio Cultural”**, constituido por un total de 444 horas lectivas.

**“Máster en Museografía y Gestión de Exposiciones”**, constituido por un total de 444 horas lectivas.

**“Especialista en Patrimonio y Turismo Cultural”**, constituido por un total de 192 horas lectivas.

**“Experto en Museografía”**, constituido por un total de 444 horas lectivas.

## modalidades formativas

Programa disponible únicamente en “Modalidad Presencial”.

## certificados y diplomas

Este programa da lugar a “Certificado de Asistencia” o a “Certificado de Aprovechamiento”.

**Para poder optar al “Certificado de Asistencia” es necesario:**

- Una asistencia mínima al 80%, no aceptándose justificación alguna para las ausencias.
- La entrega, antes del tercer día de clase, bien al Profesor, bien a la Secretaría del IIArt, de la “Ficha de Alumno”, correctamente cumplimentada.

**Para poder optar al “Certificado de Aprovechamiento” es necesario:**

- Una asistencia mínima al 80%, no aceptándose justificación alguna para las ausencias.
- La entrega, antes del tercer día de clase, bien al Profesor, bien a la Secretaría del IIArt, de la “Ficha de Alumno”, correctamente cumplimentada.
- La superación de los trabajos o pruebas establecidos por el Cuadro Docente, variable en Función del Grado o Nivel del Curso.

En todo caso, los gastos de expedición están incluidos en el precio del curso.

Los Certificados y Diplomas se expiden a la Finalización del Curso correspondiente previa solicitud expresa realizada por el ALUMNO a través del Formulario correspondiente de la sección “Alumni” de [www.iart.es](http://www.iart.es)

Para más detalles y requisitos, se recomienda consultar la “Normativa de Evaluación” del IIArt y el punto “Solicitud de Certificados, Diplomas y Títulos” de la sección “Alumni” de [www.iart.es](http://www.iart.es)

# documentación -material pedagógico

El material pedagógico constituye una de las propuestas de valor y uno de los elementos diferenciales más destacados e importantes de la Formación impartida en el IIArt.

**Está elaborado por profesores altamente cualificados** (ver Equipo Docente) y supervisado por un Consejo Asesor dirigido por la Jefatura de Estudios y la propia Dirección del IIArt.

**Este material está conformado por:**

- “Notas Técnicas”, de elaboración propia.
- “Documentos adicionales”, de elaboración propia o externa.

Todo el material pedagógico se pone a disposición del alumno en un área privada alojada en [www.iart.es](http://www.iart.es), a la que el alumno accede mediante usuario y contraseña. Una vez en ella, el alumno podrá descargar el material y trabajarlo off line.

**El material pedagógico del IIArt es un material multiFormato:**

- Formato digital: las “Notas Técnicas” (y los “Documentos adicionales”) se encuentran alojadas, en Formato PDF, en el área privada correspondiente, a la que el alumno accede a través de “usuario” y “contraseña”.
- Formato papel: las “Notas Técnicas” (y los “Documentos adicionales”) pueden imprimirse y almacenarse en los archivadores correspondientes dando lugar a un “Manual” (el alumno puede adquirir los archivadores a través de la Librería de [www.iart.es](http://www.iart.es) o personalmente en la Secretaría del IIArt).

**En su conjunto, el material pedagógico del Curso tiene un doble valor:**

- Desde un punto de vista estático, es una excelente obra de consulta.
- Desde un punto de vista dinámico, es un completo programa de trabajo.

## plazos y formalización de la matrícula

**El plazo de matrícula finaliza cuando se cubran las plazas** de cada uno de los cursos. Los cursos se completarán por riguroso orden de formalización de la matrícula.

Los Cursos Monográficos se abonan en un solo plazo o en un máximo de 2 plazos. En el caso de acogerse a la modalidad de pago fraccionado:

**El primer pago** deberá realizarse mediante tarjeta (de crédito o de débito); mediante transferencia bancaria o mediante ingreso en efectivo en cualquier sucursal del Grupo Banco Santander (CC: 0049 – 1182 – 38 – 2010376912); o mediante pago en metálico en la Secretaría del Instituto. En tanto que fecha, el primer pago podrá realizarse en cualquier momento del año.

**El segundo pago** deberá realizarse mediante la misma opción de pago que la utilizada para abonar el primer pago. En tanto que fecha, el segundo pago se realizará 30 días después del primer pago o, como muy tarde, el primer día de clase.

La Falta de asistencia del alumno a una o más clases de un curso no lo exime del pago del curso completo. El importe abonado en concepto de matrícula no será devuelto, salvo por la no convocatoria del curso.

**Para ingresos desde Fuera de España:**

- Código IBAN: ES66 0049 – 1182 – 38 – 2010376912
- Código SWIFT: BSCHESMM

**Para “Becas y Descuentos”, consultar la sección correspondiente de [www.iart.es](http://www.iart.es)**

# nota

Es intención de la Dirección del **Instituto Superior de Arte** que los cambios o modificaciones de horarios o ponentes sobre esta planificación sean los mínimos posibles. En caso de cambios, los alumnos recibirán con la mayor antelación posible una nota de la Dirección comunicándoles el cambio producido y el motivo del mismo.

La Dirección del **Instituto Superior de Arte** se reserva el derecho a alterar esta programación, modificar el contenido del curso o cambiar profesores, siempre que lo aconseje el mejor cumplimiento de los objetivos docentes o cuando circunstancias imponderables lo requieran.

El **Instituto Superior de Arte** acogerá las sugerencias de los alumnos que considere de interés para el perfeccionamiento de los cursos y demás actividades que se organicen.

# información del curso

## Duración:

Grupo Viernes: del 13 de Marzo al 3 de Abril de 2009.  
Grupo Sábado: del 14 de Marzo al 4 de Abril de 2009.

Nº horas: 30.

## Horario:

Grupo Viernes: Viernes, de 10 a 14 y de 15:30 a 19:30 hrs.  
Grupo Sábado: Sábados, de 10 a 14 y de 16 a 20 hrs.

## Precios:

- . General: un pago de 1.800 € o dos pagos de 900 €.
- . Antiguos Alumnos (descuento del 20%): un pago de 1.440 € o dos pagos de 720 €.
- . Miembros de instituciones y empresas colaboradoras del IIArt (Instituto de Empresa, Banco Santander, Christie's...), (descuento del 10%): un pago de 1.620 € o dos pagos de 810 €.

En el precio del programa están incluidos los almuerzos.



**e-cultura**  
sobre todo, imaginación



Con el apoyo de:

**[ecosistema urbano]**  
[www.ecosistemaurbano.org](http://www.ecosistemaurbano.org)