

»BRAIN.CODE

*BDCC

Programa de IA Generativa para el sector cultural y creativo.

 **CREMEL**^{2.0}
CREATIVE MEDIA LAB

 Co-funded by
the European Union

ÍNDICE

1 Bienvenida

Página 3

2 Objetivos de aprendizaje

Página 4

3 Contenidos del programa

Página 5

4 Metodología

Página 6

5 Claustro docente

Página 8

6 Calendario del programa

Página 9

7 Contacto

Página 13

1. BIENVENIDA

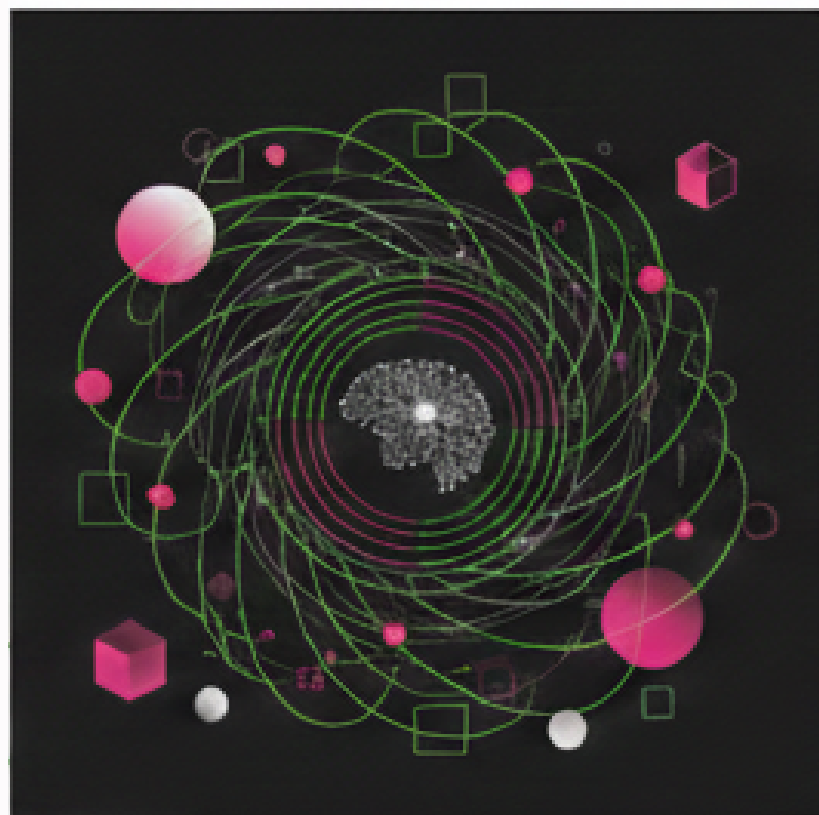
Estamos viviendo un momento de transformación en el que la Inteligencia Artificial Generativa comienza a integrarse en los procesos creativos y productivos del sector cultural y creativo. Estas tecnologías no sustituyen el talento humano, sino que actúan como un apoyo cognitivo que permite ampliar capacidades, organizar mejor el trabajo y explorar nuevas ideas sin perder el criterio profesional ni la autoría.

Este programa propone una aproximación práctica y aplicada a esa realidad. Aprenderás a utilizar la IA como un copiloto creativo y productivo para tareas habituales como la generación y desarrollo de ideas, la redacción y edición de contenidos, la organización de proyectos, la documentación y la toma de decisiones.

A lo largo del recorrido se combinarán dos ejes complementarios: la productividad con IA y la creatividad aumentada. Se trabajará cómo la IA puede apoyar procesos como la narrativa, el storytelling, la ideación visual y la experimentación conceptual, siempre desde una mirada crítica que preserve la identidad creativa y el control humano.

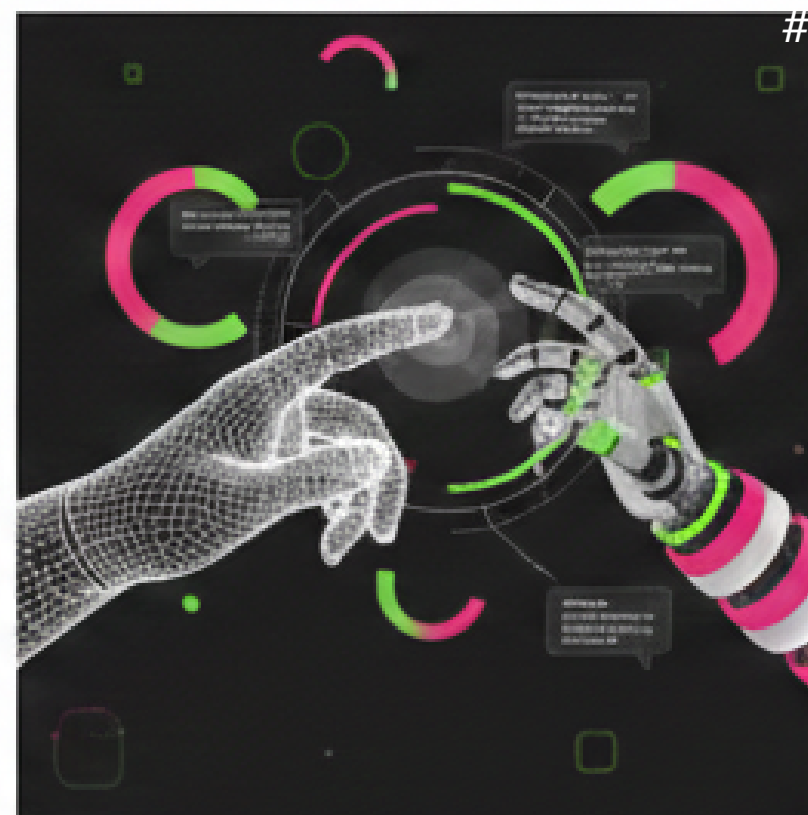
El programa integra fundamentos, práctica aplicada y espacios de acompañamiento, con el objetivo de desarrollar criterio, autonomía y capacidad de uso real. Más allá de conocer las posibilidades actuales de la IA generativa, se busca que los participantes puedan incorporarla de forma consciente, responsable y estratégica en su práctica profesional.

2. OBJETIVOS DEL PROGRAMA



Comprender el papel de la Inteligencia Artificial Generativa en los procesos creativos, organizativos y productivos del sector cultural y creativo. Identificar cómo la IA puede apoyar la generación y desarrollo de ideas, la narrativa, el storytelling, la ideación conceptual y la producción de contenidos, ampliando las posibilidades creativas sin sustituir el criterio ni la autoría humana.

Desarrollar la capacidad de interactuar de forma eficaz con sistemas de IA mediante instrucciones claras, estructuradas y reutilizables. Comprender los distintos tipos de interacción posibles con asistentes y agentes conversacionales, aprendiendo a guiar, validar y mejorar los resultados generados para integrarlos de manera coherente en el trabajo profesional.



Identificar oportunidades reales de aplicación de la IA generativa para mejorar la productividad y la organización del trabajo. Comprender cómo la IA puede apoyar tareas como la redacción, la síntesis de información, la planificación de proyectos y la toma de decisiones, contribuyendo a una mayor eficiencia y calidad del output sin perder control humano ni criterio profesional.

Conocer los fundamentos esenciales de la Inteligencia Artificial Generativa y su funcionamiento general. Entender qué es y qué no es la IA generativa, cómo producen resultados los modelos de lenguaje y cuáles son sus capacidades, límites y riesgos en contextos donde intervienen la creatividad, la reputación profesional y los derechos de autor.



3. CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Fundamentos y criterios

Analizaremos qué es y qué no es la Inteligencia Artificial Generativa, cómo funcionan los modelos y cuáles son sus capacidades y límites. Exploraremos las implicaciones éticas, de autoría y de uso responsable en contextos culturales y creativos.

Bloque 1

Bloque 2

Productividad con IA

Trabajaremos cómo utilizar la IA para apoyar tareas como la redacción, la síntesis de información y la organización de proyectos. Practicaremos técnicas de interacción con modelos para mejorar la eficiencia y la calidad del trabajo diario.

Creatividad aumentada

Exploraremos la IA como apoyo al proceso creativo, desde la generación y desarrollo de ideas hasta la narrativa, el storytelling y la ideación conceptual. Analizaremos cómo ampliar perspectivas sin perder la identidad creativa ni el control humano.

Bloque 3

Bloque 4

Integración, criterio y cierre

Aplicaremos lo aprendido a casos propios, evaluaremos el valor real de la IA en términos de calidad y eficiencia y definiremos pautas de uso sostenible. Cerraremos el programa con una síntesis de aprendizajes y próximos pasos para su integración profesional.

Tutorías

Espacios colectivos con expertos para resolver dudas

Update Sessions

Sesiones de “complementary knowledge”

Cros - skills

- Pensamiento crítico aplicado al uso de Inteligencia Artificial Generativa
- Capacidad de análisis y síntesis de información compleja
- Creatividad estratégica y exploración de ideas con apoyo tecnológico
- Toma de decisiones basada en criterio y validación de resultados
- Comunicación clara y estructurada en entornos digitales
- Adaptabilidad a entornos tecnológicos en constante evolución
- Gestión del tiempo y organización del trabajo con apoyo de IA
- Aprendizaje autónomo y mejora continua
- Ética profesional y uso responsable de tecnologías emergentes

4. METODOLOGÍA

Tipo de programa

El programa combina sesiones presenciales y online en directo, impartidas por especialistas, con un enfoque práctico y aplicado al sector cultural y creativo. Las sesiones quedarán grabadas y disponibles en el Campus Brain.

Duración

40 horas | 10 semanas | 12 Sprint Classes (1,5 h)
4 Sesiones Presenciales (3 h) | 3 Update Sessions
5 tutorías (1 h)

Metodología

Basado en Aprendizaje Activo (aprender haciendo) y resolución de problemas complejos, casos de uso reales y simulados para facilitar el aprendizaje y la aplicación directa.

Campus Brain

En la plataforma de e-learning, encontrarás todo el material necesario para tus clases en directo, junto con recursos y herramientas para enriquecer tu experiencia. Además, podrás compartir dudas y hallazgos en el foro del Campus Brain. Las claves de acceso se enviarán por correo electrónico.

Workload

Presenciales 12 horas
+
Sprint Class 18 horas
+
Tutorships 5 horas
+
Update Sessions 5 horas

Workload total 40 horas

Sesiones presenciales

Las sesiones presenciales, que se realizan en la primera y en la última semana del programa, tienen una duración de 3 horas y están orientadas a un aprendizaje activo y participativo.

Sprint Class

Sesiones síncronas (en vivo y online), centradas en el aprendizaje activo mediante la interacción con mentores. Son sesiones dinámicas que promueven la participación y, especialmente, la aplicación inmediata de los conceptos aprendidos.

Tutorships

Experiencias formativas orientadas a la resolución de casos reales y dudas específicas, en colaboración con expertos multidisciplinares. Incluye espacios colectivos diseñados para debatir y planificar cómo aplicar los aprendizajes del programa en el día a día.

Update Sessions

Sesiones de actualización con expertos que abordan temas complementarios y relevantes, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje. Permiten a los participantes compartir sus experiencias y perspectivas, fomentando una comprensión más profunda de los conceptos tratados.

Certificación

Certificado y badge al final del programa.

5. CLAUSTRO DOCENTE



Alex Rayón Jerez

Es cofundador y CEO de la empresa Braind and Code que ofrece programas a medida y abiertos sobre una amplia gama de temas, como Inteligencia Artificial, Programación, Web, Ciberseguridad y Aplicaciones Móviles. Con un Doctorado en Ciencias de la Computación y Telecomunicaciones, Alex lidera la estrategia y visión de la empresa, enfocándose en hacer que la educación tecnológica sea accesible para todos. Además, es autor y editor de digitaldata.substack.com y realiza cursos, talleres y conferencias sobre tecnología, educación, emprendimiento e innovación. Su pasión por las tecnologías digitales lo ha llevado a convertirse en un referente en el sector.



Elena García Aguirre

Es graduada en Derecho y Ciencias Políticas, con una trayectoria como docente en numerosos programas académicos. Master Online en IA e Innovación. Data Analyst y especialista en Power Platform. Actualmente es Project and Client Account Coordinator and Technical Trainer en Brain & Code, además de ejercer como docente en numerosos programas especializados en IA. Especialista en Automatización e integraciones con IA.



José Marín Castillo

Tiene una sólida trayectoria en marketing, diseño estratégico y gestión empresarial. Master en Marketing y Dirección comercial (Universidad del País Vasco), Especialista en Gestión de Marketing, Investigación de mercados y dirección de proyectos. Licenciado en Administración de Negocios Internacionales. Actualmente, es Head of Content en Brain and Code. Especialista en Inteligencia Artificial Generativa enfocada a la generación de imágenes, videos y textos. Docente en diferentes programas de Brain and Code enfocados en IA generativa.



Anartz Azumendi

Es graduado en Ingeniería Informática y en Ingeniería Electrónica, automática e industrial. Actualmente es Responsable de Tecnología en Brain & Code. Además, participa como docente en diversos programas especializados en inteligencia artificial, aportando una visión práctica y aplicada sobre el uso de tecnologías avanzadas en entornos profesionales.

5. CLAUSTRO DOCENTE



Clara Luis Mingueza

Formadora y divulgadora en Inteligencia Artificial, especializada en visión artificial y procesamiento del habla. Ingeniera de Sonido e Imagen con máster en IA, combina su perfil técnico con experiencia artística como cantante y actriz. Colabora con instituciones como Lumi Labs, ISDI y EAE Business School, impartiendo formación en IA Generativa aplicada al contenido audiovisual. Ha trabajado con modelos de lenguaje, generación de imágenes y herramientas como Midjourney, Runway o Adobe Firefly, explorando la intersección entre arte y tecnología.



Iván Fanego

CEO y fundador de AppCritic, el servicio especializado que ayuda a empresas a posicionarse, crecer y desarrollar a sus clientes con una mezcla agnóstica de Estrategia y Marketing de Contenidos, Construcción de Relaciones y Automatización. A partir de estas iniciativas, ha desarrollado conocimientos de aplicaciones de IAG en todos los entornos. Iván ha trabajado en empresas internacionales como Cruz Roja, ING, Good Rebels, Telefónica, BBVA, CEPSA o Sanitas.



Aritz González

Managing Director con una trayectoria internacional en marketing, ventas y patrocinio dentro de las industrias del entretenimiento, deporte, música, tecnología y cine. Ha trabajado en mercados como Bilbao y Los Ángeles, gestionando proyectos y colaborando con marcas globales como Heineken, Red Bull, MTV, Apple, Puma o Spotify. Profesional orientado al crecimiento, los retos y la creación de experiencias de alto impacto en sectores creativos y digitales.

5. CLAUSTRO DOCENTE



Lucía García Jimenez

Ingeniera con experiencia en calidad de software y fiabilidad de sistemas, especializada en el desarrollo y despliegue de productos de inteligencia artificial. Forma parte de Rauda AI como Forward Deployment Engineer, colaborando con clientes para diseñar e implementar soluciones de IA adaptadas a distintos sectores y flujos de trabajo. Su trayectoria combina ingeniería práctica y enfoque en resultados, transformando la tecnología en productos escalables y de alto impacto.



Raimundo Jorge Fernández Gómez

Creative & AI Director con más de 20 años de experiencia en creatividad publicitaria y producción audiovisual en España y Chile. Fundador de GenIA, donde integra IA generativa en procesos creativos, diseña workflows profesionales y desarrolla herramientas a medida para equipos y marcas. Lidera la innovación e integración de IA generativa en agencia (Coonic), conectando estrategia, creatividad y producción. Copywriter y guionista con proyectos premiados en publicidad, audiovisual e IA, y amplia trayectoria en branded content y narrativa. Perfil formador para empresas del sector creativo, con enfoque práctico y orientado a mejorar productividad sin perder esencia creativa. Formación en sociología, aportando visión estratégica y cultural a la comunicación.

6. CALENDARIO DEL PROGRAMA

BLOQUE	SESIÓN	MODALIDAD	FECHA	HORA
1	SC1. De dónde venimos, dónde estamos y hacia dónde vamos / Cómo “razona” un modelo y por qué importa. Docente: Alex Rayón	Presencial	09/03/2026	9:30 - 12:30
1	SC2. Ética, autoría y uso responsable en contextos creativos. / La IA como copiloto creativo y productivo. Docente: Aritz González	Presencial	13/03/2026	9:30 - 12:30
2	SC3. Ingeniería de prompting aplicada I. Docente: Elena García	Online	17/03/2026	9:30 - 11:00
2	SC4. Ingeniería de prompting aplicada II. Docente: Anartz Azumendi	Online	20/03/2026	9:30 - 11:00
2	SC5. Escritura asistida y edición de contenidos. Docente: Ivan Fanego	Online	24/03/2026	9:30 - 11:00
2	SC6. Análisis y síntesis de información. Docente: Elena García	Online	27/03/2026	9:30 - 11:00

BLOQUE	SESIÓN	MODALIDAD	FECHA	HORA
2	SC7. Organización del trabajo y gestión de proyectos. Docente: Lucía García Jimenez	Online	31/03/2026	9:30 - 11:00
2	SC8. Productividad personal con IA. Docente: Elena García	Online	07/04/2026	9:30 - 11:00
3	SC9. IA como herramienta de exploración creativa. Docente: Clara Luis Minguez	Online	10/04/2026	9:30 - 11:00
3	SC10. Narrativa, storytelling y guiones asistidos. Docente: Elena García	Online	14/04/2026	9:30 - 11:00
3	SC11. Ideación visual y conceptual (sin foco técnico). Docente: Clara Luis Minguez	Online	17/04/2026	9:30 - 11:00
3	SC12. Creatividad colaborativa con IA. Docente: Aritz González	Online	21/04/2026	9:30 - 11:00
3	SC13. Experimentación creativa controlada. Docente: Anartz Azumendi	Online	24/04/2026	9:30 - 11:00

BLOQUE	SESIÓN	MODALIDAD	FECHA	HORA
3	SC14. Integrar IA en el proceso creativo completo. Docente: Elena García	Online	28/04/2026	9:30 - 11:00
4	SC15. Productividad personal. Diseño de casos de uso propios / Medición de valor y calidad del output. Docente: José Marín	Presencial	05/05/2026	9:30 - 12:30
4	SC16. Riesgos, límites y buenas prácticas / Síntesis, hoja de ruta y próximos pasos. Docente: Alex Rayón	Presencial	11/05/2026	9:30 - 12:30

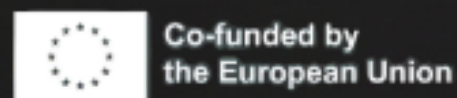
UPDATE SESSIONS	MODALIDAD	FECHA	HORA
Sesión de actualización 1. Docente: Raimundo Jorge Fernández Gómez	Online	27/03/2026	11:00 - 12:30
Sesión de actualización 2. Docente: Elena García	Online	24/04/2026	11:00 - 12:30
Sesión de actualización 3 Docente: José Marín	Online	15/05/2026	11:00 - 12:30

TUTORÍAS	MODALIDAD	FECHA	HORA
TSC1: Dudas de participantes. Docente: Elena García	Online	24/03/2026	11:00 - 12:00
TSC2: Dudas de participantes. Docente: Anartz Azumendi	Online	14/04/2026	11:00 - 12:00
TSC3: Dudas de participantes. Docente: Elena García	Online	21/04/2026	11:00 - 12:00
TSC4: Dudas de participantes. Docente: Anartz Azumendi	Online	28/04/2026	11:00 - 12:00
TSC5: Dudas de participantes. Docente: José Marín	Online	12/05/2026	11:00 - 12:00

Las fechas son orientativas y pueden estar sujetas a pequeños cambios

Muchas gracias

»BRAIN.CODE



Contáctanos:

admisiones@brainandcode.tech



»BRAIN.CODE

[Brainandcode.tech](https://brainandcode.tech)