

Máster Título Propio

Gestión Cultural

M G C



Máster Título Propio Gestión Cultural

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online
- » Dirigido a: **graduados, diplomados y licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las titulaciones del campo de las Ciencias Sociales y Humanidades**

Acceso web: www.techtitute.com/escuela-de-negocios/master/master-gestion-cultural

Índice

01

Bienvenida

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 6

03

¿Por qué nuestro programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Competencias

pág. 18

06

Estructura y contenido

pág. 22

07

Metodología

pág. 36

08

Perfil de nuestros alumnos

pág. 44

09

Impacto para tu carrera

pág. 48

10

Beneficios para tu empresa

pág. 52

11

Titulación

pág. 56

01

Bienvenida

La cultura ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos marcados por tecnologías más vanguardistas. Así, se han impulsado los eventos híbridos o los estrictamente online, al tiempo que ha sabido mantenerse la viveza del acto presencial. En este escenario de innovación y constante cambio, el sector cultural requiere de profesionales al tanto de las últimas novedades, capaces de potenciar y proteger el arte de cada rincón de una ciudad y a la vez fomentar el disfrute de las distintas disciplinas artísticas. En este contexto nace esta titulación 100% online, que ofrece al profesional el conocimiento más avanzado sobre la planificación, gestión, producción y comunicación de una actividad cultural con el que conseguirá proyectar su carrera hacia instituciones de mayor calado. Para ello, contará con atractivos recursos multimedia a los que podrá acceder las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet.



Máster Título Propio en Gestión Cultural
TECH Universidad Tecnológica



“

Este Máster Título Propio te aportará el conocimiento que necesitas para avanzar como gestor cultural y revolucionar el sector”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”

En TECH Universidad Tecnológica



Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

“Caso de Éxito Microsoft Europa” por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivideo interactivo.



Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

95%

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

+100.000

directivos capacitados cada año

+200

nacionalidades distintas



Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

+500

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.

TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



Análisis

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



Excelencia académica

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



Economía de escala

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.



Aprende con los mejores

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico”

03

¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.

02

Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.

03

Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.

04

Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.

05

Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.

06

Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.

07

Mejorar soft skills y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.

08

Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Universidad Tecnológica.

Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.

04 Objetivos

Este programa está diseñado para afianzar las capacidades en Gestión Cultural por parte de los profesionales que desean progresar en este sector. Así, al concluir los 12 meses de enseñanza universitaria, el alumnado estará capacitado para poner en valor el papel que desempeña la cultura en la sociedad, la conservación de la misma, así como la aplicación de las nuevas tendencias digitales en la producción, programación y difusión de eventos culturales. Los casos de estudio aportados en esta titulación acercarán al especialista a acciones y metodologías que podrá integrar en proyectos de envergadura.



“

Esta titulación te permitirá conocer los casos de éxito en diseño de eventos culturales”

**TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos.
Trabajan conjuntamente para conseguirlos.**

El Máster Título Propio en Gestión Cultural capacitará al alumno para:

01

Comprender las características de la Gestión Cultural en relación al sector turístico

04

Analizar las características de la demanda del turismo cultural de cada espacio

02

Gestionar el patrimonio cultural en los distintos espacios turísticos de acuerdo con los principios de la sostenibilidad

05

Conocer la gestión del patrimonio cultural en los diferentes espacios

03

Identificar y gestionar los planes existentes para proteger las colecciones de Bellas Artes

06

Aprender dentro del contexto de la cultura los conceptos, principios y teorías básicas de la comunicación cultural y las industrias

07

Comprender e interpretar la realidad en base a las habilidades y procedimientos culturales

10

Demostrar los procedimientos para promover las ideas culturales

08

Manejar fuentes, planificar proyectos y organizar diferentes métodos para resolver problemas

11

Entender la importancia y organización de los eventos híbridos

09

Aprender a diseñar y producir campañas o productos relacionados con la cultura

12

Conocer en profundidad las tendencias actuales en materia de organización de eventos

05

Competencias

El plan de estudios de esta titulación universitaria permitirá al profesional ampliar sus competencias y habilidades para la gestión adecuada y eficiente de eventos culturales. Para ello, dispone de recursos pedagógicos innovadores, que le llevarán a conocer las diferentes metodologías empleadas para la conservación del patrimonio, las últimas herramientas tecnológicas utilizadas para el diseño y difusión de eventos, así como las capacidades necesarias para potenciar el sector cultural en la sociedad.



“

Perfeccionarás las competencias que necesitas para convertirte en un excelente gestor cultural tanto en el ámbito público como en el privado”

01

Dominar la digitalización del evento, las herramientas más utilizadas en la actualidad y nuevas tendencias

02

Poner en marcha diferentes metodologías de conservación del patrimonio

03

Gestionar adecuadamente información relevante o histórica

04

Dar valor al papel de los museos y galerías en la educación

05

Identificar qué tipo de público asiste a los diferentes tipos de eventos culturales



06

Saber programar en función de la oferta y el público

08

Conocer los distintos productos culturales



09

Comprender el papel de las organizaciones del tercer sector en la sociedad

07

Establecer de manera exitosa estrategias de comunicación

10

Saber planificar los recursos materiales y humanos necesarios para llevar a cabo un acto cultural

06

Estructura y contenido

El Máster Título Propio en Gestión Cultural es una excelente oportunidad para el profesional que desee progresar en este sector a través de una titulación impartida en modalidad exclusivamente online y a la que podrá acceder en cualquier momento del día, desde un ordenador, *Tablet* o móvil con conexión a internet. Una flexibilidad ideal para especialistas que deseen compatibilizar su ámbito laboral con una enseñanza universitaria que se sitúa a la vanguardia académica.



“

El sistema Relearning empleado por TECH te llevará a fluir de una manera mucho más sencilla por el contenido de este Máster Título Propio”

Plan de estudios

El Máster Título Propio en Gestión Cultural de TECH Universidad Tecnológica es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones en el sector de las artes.

El contenido de esta titulación está pensado para favorecer el desarrollo de las competencias directivas que permitan la toma de decisiones en un sector que está en constante cambio} y que busca atraer a diferentes públicos a través de la innovación.

Así, durante las 1.500 horas lectivas de esta enseñanza universitaria, el alumnado dispondrá de casos de estudio facilitado por especialistas conocedores del sector cultural. Ello permitirá acercar al alumnado a situaciones y metodologías que podrá introducir en su día a día profesional. Se trata, por tanto, de una auténtica inmersión en situaciones reales de negocio.

El alumnado que se adentre en este programa online profundizará a lo largo de 12 meses en la conservación del patrimonio cultural, la gestión de museos, galerías y exposiciones, la catalogación, las estrategias más efectivas para producir eventos de música y danza o la aplicación de las nuevas tecnologías para poder promocionar el mercado cultural.

Un plan de estudio diseñado para aportar al profesional el contenido más innovador y actual en un sector, que reclama cada vez más a personal altamente cualificado, con capacidad creativa para la gestión adaptándose a los nuevos tiempos marcados principalmente por el ámbito digital.

Este Máster Título Propio se desarrolla a lo largo de 12 meses y se divide en 10 módulos:

- Módulo 1** Conservación del patrimonio cultural
- Módulo 2** Gestión de museos, galerías y exposiciones
- Módulo 3** Documentación cultural: catalogación e investigación
- Módulo 4** Gestión cultural de la música y la danza
- Módulo 5** Gestión del turismo cultural
- Módulo 6** Marketing en el mercado cultural
- Módulo 7** Producción y dirección en Gestión Cultural
- Módulo 8** Tecnología y diseño para la promoción cultural
- Módulo 9** Diseño de eventos culturales
- Módulo 10** Planificación de eventos culturales



¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Máster Título Propio en Gestión Cultural de manera totalmente online. Durante los 12 meses que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.

Módulo 1. Conservación del patrimonio cultural

1.1. Teoría de la conservación y restauración del patrimonio histórico y artístico

- 1.1.1. ¿Cómo se conserva el patrimonio?
- 1.1.2. ¿Quién se encarga de su mantenimiento?
- 1.1.3. Pasos a seguir para su mantenimiento
- 1.1.4. Evolución histórica
- 1.1.5. Criterios actuales

1.2. Conservador del museo

- 1.2.1. Descripción de un conservador de museo
- 1.2.2. Pasos a seguir para ser un conservador de museo
- 1.2.3. Deontología
- 1.2.4. Funciones

1.3. Metodología para el diagnóstico del estado de conservación de los bienes culturales

- 1.3.1. ¿Qué son los BIC?
- 1.3.2. Bienes culturales o BIC
- 1.3.3. Guía de conservación de los BIC
- 1.3.4. Alteración y agentes de deterioro

1.4. Métodos de análisis y estudio de materiales y técnicas

- 1.4.1. Definición de método y técnica
- 1.4.2. Análisis científicos
- 1.4.3. Técnicas para estudiar el patrimonio histórico-artístico
- 1.4.4. Limpieza y consolidación de los BIC

1.5. Criterios de intervención en restauración y conservación I

- 1.5.1. Definición de criterios
- 1.5.2. Intervenciones de emergencia
- 1.5.3. Planes para proteger las colecciones de Bellas Artes
- 1.5.4. Planes para proteger las etnografías

1.6. Criterios de intervención en restauración y conservación II

- 1.6.1. Planes para proteger los restos arqueológicos
- 1.6.2. Planes para proteger las colecciones científicas
- 1.6.3. Planes para proteger otros elementos del patrimonio cultural inmaterial
- 1.6.4. Importancia de la restauración

1.7. Problemas para conservar las BIC

- 1.7.1. ¿Qué implica la conservación?
- 1.7.2. Problemas de conservación
- 1.7.3. Criterios para llevar a cabo una restauración del patrimonio cultural
- 1.7.4. Rehabilitación de los BIC

1.8. Conservación preventiva en el patrimonio cultura

- 1.8.1. Concepto
 - 1.8.1.1. ¿Qué es la conservación preventiva?
 - 1.8.1.2. ¿Qué es el Plan Nacional de Conservación Preventiva?
- 1.8.2. Metodologías
- 1.8.3. Técnicas
- 1.8.4. ¿Quién se encarga de la conservación?

1.9. Estudio del contexto de los bienes culturales y colecciones patrimoniales I

- 1.9.1. ¿Qué es la valoración de bienes culturales?
- 1.9.2. Materiales empleados en la conservación de los bienes materiales y las colecciones patrimoniales
- 1.9.3. Almacenaje
- 1.9.4. Exposición

1.10. Estudio del contexto de los bienes culturales y colecciones patrimoniales II

- 1.10.1. ¿Qué implica y quién se encarga del embalaje?
- 1.10.2. Embalaje de los bienes culturales y las colecciones patrimoniales
- 1.10.3. Transporte de los bienes culturales y las colecciones patrimoniales
- 1.10.4. Manipulación de los bienes culturales y las colecciones patrimoniales

Módulo 2. Gestión de museos, galerías y exposiciones
2.1. Museos y galerías

- 2.1.1. Evolución del concepto de museo
- 2.1.2. Historia de los museos
- 2.1.3. Tipologías basadas en el contenido
- 2.1.4. Contenidos

2.2. Organización de los museos

- 2.2.1. ¿Cuáles son las funciones de un museo?
- 2.2.2. El núcleo del museo: las colecciones
- 2.2.3. El museo invisible: los almacenes
- 2.2.4. El programa DOMUS: sistema integrado de documentación y gestión museográfica

2.3. Difusión y comunicación del museo

- 2.3.1. La planificación de las exposiciones
- 2.3.2. Formas y clases de exposiciones
- 2.3.3. Las áreas de difusión y comunicación
- 2.3.4. Museos y turismo cultural
- 2.3.5. La imagen corporativa

2.4. Gestión de los museos

- 2.4.1. El área de dirección y administración
- 2.4.2. Fuentes de financiación: públicas y privadas
- 2.4.3. Las asociaciones de Amigos de los Museos
- 2.4.4. La tienda

2.5. El papel del museo en la sociedad de la información

- 2.5.1. Diferencias entre museología y museografía
- 2.5.2. El papel del museo en la sociedad actual
- 2.5.3. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación al servicio del museo
- 2.5.4. Las aplicaciones para dispositivos móviles

2.6. El mercado del arte y los coleccionistas

- 2.6.1. ¿En qué consiste el mercado del arte?
- 2.6.2. El comercio del arte
 - 2.6.2.1. Circuitos
 - 2.6.2.2. Mercados
 - 2.6.2.3. Internacionalización
- 2.6.3. Las ferias de arte más importantes del mundo
 - 2.6.3.1. Estructura
 - 2.6.3.2. Organización
- 2.6.4. Las tendencias en el coleccionismo internacional

2.7. Las galerías de arte

- 2.7.1. Cómo planificar una galería de arte
- 2.7.2. Funciones y constitución de las galerías de arte
- 2.7.3. Hacia una nueva tipología de galerías
- 2.7.4. Cómo se gestionan las galerías
 - 2.7.4.1. Artistas
 - 2.7.4.2. Marketing
 - 2.7.4.3. Mercados
- 2.7.5. Diferencias entre museos, salas de exposiciones y galerías

2.8. Los artistas y sus exposiciones

- 2.8.1. El reconocimiento del artista
- 2.8.2. El artista y su obra
- 2.8.3. Los derechos de autor y la propiedad intelectual
- 2.8.4. Galardones y oportunidades
 - 2.8.4.1. Certámenes
 - 2.8.4.2. Becas
 - 2.8.4.3. Premios
- 2.8.5. Las revistas especializadas
 - 2.8.5.1. Crítico de arte
 - 2.8.5.2. Periodista cultural

2.9. Los motivos de la cultura

- 2.9.1. Lo que la cultura representa
- 2.9.2. Lo que la cultura ofrece
- 2.9.3. Lo que la cultura necesita
- 2.9.4. Fomentar la cultura

2.10. Bases para una museografía didáctica en los museos de arte

- 2.10.1. Las exposiciones y museos de arte: el hecho diferencial
- 2.10.2. Algunas evidencias y opiniones sobre todo ello: de Boadella a Gombrich
- 2.10.3. El arte como un conjunto de convenciones

- 2.10.4. El arte inscrito en tradiciones culturales muy concretas
- 2.10.5. El arte en los museos y en los espacios de presentación del patrimonio
- 2.10.6. El arte y la didáctica
- 2.10.7. La interactividad como recurso didáctico en los museos de arte

Módulo 3. Documentación cultural: catalogación e investigación

3.1. Documentación de un museo

- 3.1.1. ¿Qué es la documentación de un museo?
- 3.1.2. ¿Cuál es la documentación de un museo?
- 3.1.3. Museos como centro de recogida de documentación
- 3.1.4. Documentación relacionada con los objetos museísticos

3.2. Gestión de la información y su aplicación práctica

- 3.2.1. Descripción de la gestión de la información
- 3.2.2. Surgimiento y desarrollo de la gestión de la información
 - 3.2.2.1. Siglo XX
 - 3.2.2.2. Actualidad
- 3.2.3. Herramientas para aplicar la gestión de la información
- 3.2.4. ¿Quién se puede encargar de la gestión de la información

3.3. Sistema documental I

- 3.3.1. Contenido documental de archivo
 - 3.3.1.1. Archivo en la gestión documental
 - 3.3.1.2. Importancia de los archivos documentales
- 3.3.2. Funciones del personal encargado del archivo documental
- 3.3.3. Instrumentos documentales
 - 3.3.3.1. Registro
 - 3.3.3.2. Inventario
 - 3.3.3.3. Catálogo

3.4. Sistema documental II

- 3.4.1. Documentación
 - 3.4.1.1. Gráfica
 - 3.4.1.2. Técnica
 - 3.4.1.3. De restauración
- 3.4.2. Movimientos y fondos documentales
- 3.4.3. Documentación administrativa y archivo

3.5. Normalización documental

- 3.5.1. Herramientas de control terminológico
 - 3.5.1.1. Listas jerárquicas
 - 3.5.1.2. Diccionarios
 - 3.5.1.3. Tesoros
- 3.5.2. Normas de calidad
- 3.5.3. Aplicación de las TIC

3.6. Investigación en los museos

- 3.6.1. Marco teórico
- 3.6.2. Documentación versus investigación
- 3.6.3. Procesos de la gestión de la información

3.7. Plataformas de difusión de colecciones y proyectos

- 3.7.1. Transmisión de los conocimientos
- 3.7.2. Redes sociales
- 3.7.3. Medios de comunicación

3.8. La educación en el contexto del patrimonio y los museos

- 3.8.1. Didáctica de los museos
- 3.8.2. Papel de los museos y galerías en la educación
- 3.8.3. Marco teórico de los aprendizajes
 - 3.8.3.1. Formal
 - 3.8.3.2. No formal
 - 3.8.3.3. Informal

3.9. Mediación y experiencias participativas

- 3.9.1. Educación para la igualdad y la integridad
- 3.9.2. Propuestas de concienciación y respeto al medioambiente
- 3.9.3. Sociomuseología

3.10. Departamentos de educación y acción cultural

- 3.10.1. Historia
- 3.10.2. Estructura
- 3.10.3. Funciones

Módulo 4. Gestión cultural de la música y la danza**4.1. Conceptualizaciones y fuentes**

- 4.1.1. Relaciones en la gestión cultural
 - 4.1.1.1. Economía
 - 4.1.1.2. Sociología
 - 4.1.1.3. Arte
- 4.1.2. La escasez de *Databases* y encuestas fiables
- 4.1.3. Fuentes
 - 4.1.3.1. Páginas web
 - 4.1.3.2. Crítica
 - 4.1.3.3. Prensa (todos los tipos)

4.2. Música y danza

- 4.2.1. Artes
 - 4.2.1.1. En el tiempo
 - 4.2.1.2. En el espacio
- 4.2.3. Recursos humanos para desarrollar la música y la danza
- 4.2.4. El disco y el vídeo
- 4.2.5. Resumen de los géneros a nivel mundial

4.3. Fuentes de financiación

- 4.3.1. Esbozos históricos
- 4.3.2. Subvenciones para las artes del tiempo de canon clásico en los últimos 70 años
- 4.3.3. Reflexiones sobre los modelos
- 4.3.4. Música y danza de canon no clásico

4.4. Tipos de organizaciones y recursos humanos

- 4.4.1. Cuestiones de principio
 - 4.4.1.1. Entidades productoras
 - 4.4.1.2. Entidades programadoras
 - 4.4.1.3. Entidades mixtas
- 4.4.2. Orquestas sinfónicas
 - 4.4.2.1. Figura del gerente
 - 4.4.2.2. Figura del director musical

- 4.4.3. Orquestas de cámara
- 4.4.4. Compañías de ópera
- 4.4.5. Compañías de ballet
- 4.4.6. Auditorios
- 4.4.7. Festivales
- 4.4.8. Bandas musicales más importantes a nivel mundial

4.5. Las infraestructuras

- 4.5.1. Tipologías
 - 4.5.1.1. Teatros
 - 4.5.1.2. Museos
 - 4.5.1.3. Estadios
 - 4.5.1.4. Coliseos
 - 4.5.1.5. Otros
- 4.5.2. Tamaños y aforos
- 4.5.3. Ubicación y transportes

4.6. El público

- 4.6.1. ¿Qué tipo de público se da en las músicas y las danzas?
- 4.6.2. Relación entre la oferta y el público
- 4.6.3. La variable del tipo de consumo
- 4.6.4. La variable de la edad
- 4.6.5. La variable educativo-cultural
- 4.6.6. La variable socioeconómica

4.7. Los precios y sus principales problemas

- 4.7.1. Organización de la oferta
 - 4.7.1.1. Ciclos
 - 4.7.1.2. Temporadas
 - 4.7.1.3. Abonos
 - 4.7.1.4. Programas
 - 4.7.1.5. Funciones
- 4.7.2. Ámbito público y privado en relación a los precios
- 4.7.3. De Madona al canto gregoriano

4.8. La elección de los repertorios nichos saturados contra los nichos abandonados

- 4.8.1. Problemáticas
- 4.8.2. Antes el artista que su arte
- 4.8.3. ¿Se da un exceso de formatos y repertorios?
- 4.8.4. ¿Influyen negativamente los agentes de opinión?
- 4.8.5. El perfil de los programadores
- 4.8.6. El gusto personal y la cultura musical de los programadores
- 4.8.7. ¿Hay soluciones?

4.9. Elementos necesarios

- 4.9.1. Gestión musical y de danza
- 4.9.2. Los políticos
- 4.9.3. Agencias y agentes de conciertos
- 4.9.4. La crítica musical
- 4.9.5. Radio y televisión
- 4.9.6. Discográficas y videográficas

4.10. La gestión del patrimonio musical y los derechos de autor

- 4.10.1. Materiales escritos y derechos de autor
 - 4.10.1.1. Musicales
 - 4.10.1.2. Coreográficos
 - 4.10.1.3. Derechos de autor
- 4.10.2. Repertorios históricos
 - 4.10.2.1. Problemas de las ediciones
 - 4.10.2.2. Facilidades de las autoediciones

- 4.10.3. Repertorios clásicos
 - 4.10.3.1. Problemas con los costes
 - 4.10.3.2. Problemas con las escasas recaudaciones
- 4.10.4. Repertorios de estreno en cánones populares urbanos y jazz
- 4.10.5. Los archivos musicales de repertorio inédito, manuscrito o escrito
- 4.10.6. Las fonotecas
- 4.10.7. El peculiar caso de las danzas

Módulo 5. Gestión del turismo cultural

5.1. Introducción al patrimonio cultural

- 5.1.1. Turismo cultural
- 5.1.2. Patrimonio cultural
- 5.1.3. Recursos turísticos culturales

5.2. La sostenibilidad como referencia en el turismo y patrimonio cultural

- 5.2.1. Concepto de sostenibilidad urbana
- 5.2.2. Sostenibilidad turística
- 5.2.3. Sostenibilidad cultural

5.3. Capacidad de acogida y su aplicación en destinos turísticos

- 5.3.1. Conceptualización
- 5.3.2. Dimensiones de la capacidad de acogida turística
- 5.3.3. Estudio de casos
- 5.3.4. Enfoques y propuestas para el estudio de la capacidad de acogida turística

5.4. El uso turístico del espacio

- 5.4.1. Flujos de visitantes y espacios turísticos patrimoniales
- 5.4.2. Pautas generales de movilidad turística y uso del espacio
- 5.4.3. Turismo y espacios patrimoniales: efectos y problemas derivados de los flujos turísticos

5.5. Los retos de la gestión del espacio

- 5.5.1. Estrategias de diversificación de la utilización turística del espacio
- 5.5.2. Medidas de gestión de la demanda turística
- 5.5.3. La puesta en valor del patrimonio y el control de accesibilidad
- 5.5.4. Gestión de visitantes en espacios patrimoniales con modelos de visita complejos. Estudios de casos

5.6. Producto turístico cultural

- 5.6.1. El turismo urbano y cultural
- 5.6.2. Cultura y turismo
- 5.6.3. Transformaciones en el mercado de los viajes culturales

5.7. Las políticas de conservación del patrimonio

- 5.7.1. Conservación vs. Explotación del Patrimonio
- 5.7.2. Normativa internacional
- 5.7.3. Políticas de conservación

5.8. Gestión de recursos culturales en el espacio turístico

- 5.8.1. Promoción y gestión del turismo urbano
- 5.8.2. Gestión turística del patrimonio
- 5.8.3. Gestión pública y gestión privada

5.9. Empleabilidad en el turismo cultural

- 5.9.1. Las características de la empleabilidad en el turismo cultural
- 5.9.2. Estudio y perfiles en el turismo cultural
- 5.9.3. El guía turístico y la interpretación del patrimonio

5.10. Estudio de casos de éxito en la gestión del patrimonio cultural en el ámbito turístico

- 5.10.1. Estrategias de desarrollo cultural y turístico del patrimonio local
- 5.10.2. La gestión asociativa de un proyecto público

- 5.10.3. Análisis de los visitantes como instrumento de gestión cultural
- 5.10.4. Políticas locales de dinamización turística y grandes atractivos culturales
- 5.10.5. Planificación y gestión turística local en una ciudad Patrimonio de la Humanidad

Módulo 6. Marketing en el mercado cultural

6.1. La cultura fuera de la industria

- 6.1.1. El mercado del arte
 - 6.1.1.1. Entorno de la industria cultural y creativa: el lugar de las organizaciones culturales en la sociedad
 - 6.1.1.2. El impacto económico global de la industria cultural y creativa
- 6.1.2. El patrimonio cultural y las artes escénicas
 - 6.1.2.1. El patrimonio cultural y las artes escénicas en la sociedad
 - 6.1.2.2. El patrimonio cultural y las artes escénicas en los medios de comunicación

6.2. Las industrias culturales

- 6.2.1. El concepto de industria cultural
 - 6.2.1.1. La industria editorial
 - 6.2.1.2. La industria musical
 - 6.2.1.3. La industrial del cine

6.3. El periodismo y el arte

- 6.3.1. Nuevas y viejas formas de comunicación
 - 6.3.1.1. Inicios y evolución del arte en los medios
 - 6.3.1.2. Nuevas formas de comunicación y escritura

6.4. La cultura en el mundo digital

- 6.4.1. La cultura en el mundo digital
- 6.4.2. La omnipresencia de lo visual. Controversias de la era digital
- 6.4.3. La transmisión de la información a través de videojuegos
- 6.4.4. El arte colaborativo

6.5. La estructura mediática

- 6.5.1. El sector audiovisual y de la prensa
 - 6.5.1.1. El impacto en la cultura de los grandes grupos mediáticos
 - 6.5.1.2. Plataformas en directo, un desafío para los medios convencionales
- 6.5.2. El sector del periodismo cultural
 - 6.5.2.1. El mercado cultural en un mundo global. ¿Hacia la homogeneización o la diversificación?

6.6. Introducción al Marketing

- 6.6.1. Las 4 P's
 - 6.6.1.1. Aspectos básicos del Marketing
 - 6.6.1.2. El Marketing Mix
 - 6.6.1.3. La necesidad (o no) del Marketing en el mercado cultural
- 6.6.2. El Marketing y el consumismo
 - 6.6.2.1. El consumo de la cultura
 - 6.6.2.2. La calidad como factor transversal en los productos informativos

6.7. Marketing y valor: el arte por el arte, el arte dentro de programas ideológicos y el arte como producto del mercado

- 6.7.1. El arte por el arte
 - 6.7.1.1. El arte de las masas. La homogeneidad del arte y su valor
 - 6.7.1.2. ¿Se crea el arte para los medios o los medios transmiten el arte?

- 6.7.2. El arte dentro de programas ideológicos
 - 6.7.2.1. Arte, política y activismo
 - 6.7.2.2. Simbolismo básico dentro del arte
- 6.7.3. El arte como producto de mercado
 - 6.7.3.1. El arte en la publicidad
 - 6.7.3.2. Gestión cultural para un desarrollo exitoso de la obra

6.8. El Marketing de las principales industrias culturales

- 6.8.1. Tendencias actuales de las principales industrias culturales
 - 6.8.1.1. Las necesidades de los consumidores/as representadas en las empresas
 - 6.8.1.2. Productos culturales de éxito en los medios de comunicación

6.9. La investigación como herramienta central del Marketing

- 6.9.1. La recopilación de datos del mercado y de los consumidores/as
 - 6.9.1.1. La diferenciación en relación con la competencia
 - 6.9.1.2. Otras estrategias de investigación

6.10. El futuro del Marketing cultural

- 6.10.1. El futuro del Marketing cultural
 - 6.10.1.1. Las tendencias del Marketing cultural
 - 6.10.1.2. Los productos culturales con mayor potencia en el mercado

Módulo 7. Producción y dirección en Gestión Cultural

7.1. Instrumentos para la gestión de organizaciones culturales I

- 7.1.1. La gestión cultural
- 7.1.2. Clasificación de los productos culturales
- 7.1.3. Objetivos de la gestión cultural

7.2. Instrumentos para la gestión de organizaciones culturales II

- 7.2.1. Organizaciones culturales
- 7.2.2. Tipología
- 7.2.3. UNESCO

7.3. Coleccionismo y mecenazgo

- 7.3.1. El arte de coleccionar
- 7.3.2. Desarrollador del gusto por el coleccionismo a lo largo de la historia
- 7.3.3. Tipos de colecciones

7.4. El papel de las fundaciones

- 7.4.1. ¿En qué consisten?
- 7.4.2. Asociaciones y fundaciones
 - 7.4.2.1. Diferencias
 - 7.4.2.2. Semejanzas
- 7.4.3. Ejemplos de funciones culturales a nivel mundial

7.5. Desarrollo cultural en las organizaciones del tercer sector

- 7.5.1. ¿Qué son las organizaciones del tercer sector?
- 7.5.2. Papel de las organizaciones del tercer sector en la sociedad
- 7.5.3. Redes

7.6. Instituciones y organismos públicos

- 7.6.1. Modelo de organización de la política cultural en Europa
- 7.6.2. Principales instituciones públicas en Europa
- 7.6.3. Acción cultural de los organismos internacionales europeos

7.7. Patrimonio cultural

- 7.7.1. La cultura como marca de un país
- 7.7.2. Políticas culturales
 - 7.7.2.1. Instituciones
 - 7.7.2.2. Figuras
- 7.7.3. La cultura como patrimonio de la humanidad

7.8. Difusión del patrimonio cultural

- 7.8.1. ¿Qué es el patrimonio cultural?
- 7.8.2. Gestión pública
- 7.8.3. Gestión privada
- 7.8.4. Gestión coordinada

7.9. Creación y gestión de los proyectos

- 7.9.1. ¿Qué es la creación y la gestión de proyectos?
- 7.9.2. Producciones
 - 7.9.2.1. Públicas
 - 7.9.2.2. Privadas
 - 7.9.2.3. Coproducciones
 - 7.9.2.4. Otras
- 7.9.3. Planificación de la gestión cultural

7.10. Arte, empresa y sociedad

- 7.10.1. El tercer sector como oportunidad social
- 7.10.2. Compromiso social de las empresas a través de los diferentes tipos de arte
 - 7.10.2.1. Inversión
 - 7.10.2.2. Rentabilidad
 - 7.10.2.3. Promoción
 - 7.10.2.4. Lucro

7.10.3. El arte como inclusión y transformación de la sociedad

- 7.10.4. El teatro como oportunidad social
- 7.10.5. Festivales que implican a la ciudadanía

Módulo 8. Tecnología y diseño para la promoción cultural
8.1. La importancia de la imagen en la actualidad

- 8.1.1. MTV
 - 8.1.1.1. Surgimiento de la MTV
 - 8.1.1.2. Videoclip
- 8.1.2. De MTV a YouTube
- 8.1.3. Marketing Antiguo vs. Era digital

8.2. Creación de contenidos

- 8.2.1. Núcleo de la convicción dramática
 - 8.2.1.1. Objetivo de la escenificación
 - 8.2.1.2. Estrategia estético-estilística
 - 8.2.1.3. El paso del teatro al resto de las artes
- 8.2.2. Target del consumidor a nivel mundial
- 8.2.3. Creación de contenidos
 - 8.2.3.1. Flyer
 - 8.2.3.2. Teaser
 - 8.2.3.3. Redes sociales
- 8.2.4. Soportes de difusión

8.3. Diseñador gráfico y *community manager*

- 8.3.1. Fases de reuniones
- 8.3.2. ¿Por qué es necesario contar con un diseñador gráfico?
- 8.3.3. Papel del *community manager*

8.4. Inclusión de creadores en soportes de muestras convencionales

- 8.4.1. Inclusión de las TIC
 - 8.4.1.1. Ámbito personal
 - 8.4.1.2. Ámbito profesional
- 8.4.2. Adición del DJ y el VJ
 - 8.4.2.1. Uso del DJ y VJ en espectáculos
 - 8.4.2.2. Uso del DJ y VJ en teatro
 - 8.4.2.3. Uso del DJ y VJ en danza
 - 8.4.2.4. Uso del DJ y VJ en eventos
 - 8.4.2.5. Uso del DJ y VJ en eventos deportivos
- 8.4.3. Ilustradores a tiempo real
 - 8.4.3.1. Arena
 - 8.4.3.2. Dibujo
 - 8.4.3.3. Transparencias
 - 8.4.3.4. Narración visual

8.5. TIC para la escena y la creación I

- 8.5.1. Videoproyección, *videowall*, *videosplitting*
 - 8.5.1.1. Diferencias
 - 8.5.1.2. Evolución
 - 8.5.1.3. De la incandescencia al láser fósforo
- 8.5.2. El uso de softwares en los espectáculos
 - 8.5.2.1. ¿Qué se emplea?
 - 8.5.2.2. ¿Por qué se emplean?
 - 8.5.2.3. ¿Cómo ayudan a la creatividad y la exhibición?
- 8.5.3. Personal técnico y artístico
 - 8.5.3.1. Roles
 - 8.5.3.2. Gestión

8.6. TIC para la escena y la creación II

- 8.6.1. Tecnologías interactivas
 - 8.6.1.1. ¿Por qué se emplean?
 - 8.6.1.2. Ventajas
 - 8.6.1.3. Desventajas
- 8.6.2. AR
- 8.6.3. VR
- 8.6.4. 360°

8.7. TIC para la escena y la creación III

- 8.7.1. Formas de compartir información
 - 8.7.1.1. Drop Box
 - 8.7.1.2. Drive
 - 8.7.1.3. iCloud
 - 8.7.1.4. WeTransfer
- 8.7.2. Redes sociales y su difusión
- 8.7.3. Empleo de las TIC en los espectáculos en directo

8.8. Soportes de muestra

- 8.8.1. Soportes convencionales
 - 8.8.1.1. ¿Qué son?
 - 8.8.1.2. ¿Cuáles son los que se conocen?
 - 8.8.1.3. Pequeño formato
 - 8.8.1.4. Gran formato
- 8.8.2. Soportes no convencionales
 - 8.8.2.1. ¿Qué son?
 - 8.8.2.2. ¿Cuáles son?
 - 8.8.2.3. ¿Dónde y cómo se pueden emplear?
- 8.8.3. Ejemplos

8.9. Eventos corporativos

- 8.9.1. Eventos corporativos
 - 8.9.1.1. ¿Qué son?
 - 8.9.1.2. ¿Qué se busca?
- 8.9.2. Las 5W+1H revisión concreta aplicada a lo corporativo
- 8.9.3. Soportes más empleados

8.10. Producción audiovisual

- 8.10.1. Recursos audiovisuales
 - 8.10.1.1. Recursos en los museos
 - 8.10.1.2. Recursos en la escena
 - 8.10.1.3. Recursos en los eventos
- 8.10.2. Tipos de planos
- 8.10.3. Surgimiento de los proyectos
- 8.10.4. Fases del proceso

Módulo 9. Diseño de eventos culturales

9.1. Gestión de proyecto

- 9.1.1. Recopilación información, inicio proyecto: ¿Qué debemos hacer?
- 9.1.2. Estudio posibles ubicaciones
- 9.1.3. Pros y contras de las opciones elegidas

9.2. Técnicas de Investigación. *Desing Thinking*

- 9.2.1. Mapas de actores
- 9.2.2. *Focus Group*
- 9.2.3. *Bench Marking*

9.3. *Desing Thinking* Experiencial

- 9.3.1. Inmersión cognitiva
- 9.3.2. Observación encubierta
- 9.3.3. *World café*

9.4. Definición público objetivo

- 9.4.1. ¿A quién va dirigido el evento?
- 9.4.2. ¿Por qué hacemos el evento?
- 9.4.3. ¿Qué se pretende con el evento?

9.5. Tendencias

- 9.5.1. Nuevas tendencias de puesta en escena
- 9.5.2. Aportaciones digitales
- 9.5.3. Eventos inmersos y experienciales

9.6. Personalización y diseño espacio

- 9.6.1. Adecuación del espacio a la marca
- 9.6.2. *Branding*
- 9.6.3. Manual de marca

9.7. Marketing experiencial

- 9.7.1. Vivir la experiencia
- 9.7.2. Evento inmersivo
- 9.7.3. Fomentar el recuerdo

9.8. Señalética

- 9.8.1. Técnicas de señalética
- 9.8.2. La visión del asistente
- 9.8.3. Coherencia del relato. Evento con la señalética

9.9. Las sedes del evento

- 9.9.1. Estudios de las posibles sedes. Los 5 por qué
- 9.9.2. Elección de la sede en función del evento
- 9.9.3. Criterios de elección

9.10. Propuesta de puesta en escena. Tipos escenarios

- 9.10.1. Nuevas propuestas de puesta en escena
- 9.10.2. Priorización de proximidad con ponente
- 9.10.3. Escenarios afines a la interacción

Módulo 10. Planificación de eventos culturales

10.1. *Timing* y organización del programa

- 10.1.1. Tiempo disponible para la organización del evento
- 10.1.2. Días de duración del evento
- 10.1.3. Actividades del evento

10.2. Organización de los espacios

- 10.2.1. Número de asistentes previstos
- 10.2.2. Número de salas simultáneas
- 10.2.3. Formatos de sala

10.3. Los ponentes e invitados

- 10.3.1. Elección de los ponentes
- 10.3.2. Contacto y confirmación de ponentes
- 10.3.3. Gestión de la asistencia de los ponentes

10.4. Protocolo

- 10.4.1. Rango de las personalidades invitadas
- 10.4.2. Disposición de la presidencia
- 10.4.3. Organización de los parlamentos

10.5. Seguridad

- 10.5.1. Control de acceso: el punto de vista de la seguridad
- 10.5.2. Coordinación con las FCSE
- 10.5.3. Control interno de los espacios

10.6. Emergencias

- 10.6.1. Plan de evacuación
- 10.6.2. Estudio de las necesidades en caso de emergencia
- 10.6.3. Creación punto asistencia médica

10.7. Capacidades

- 10.7.1. Evaluación de las capacidades
- 10.7.2. Distribución de los asistentes en la sede
- 10.7.3. Capacidades máximas y decisiones a tomar

10.8. Accesos

- 10.8.1. Estudio de número de accesos
- 10.8.2. Capacidad de cada uno de los accesos
- 10.8.3. Cálculo *Timing* para entrada y salida en cada acceso

10.9. Transporte

- 10.9.1. Evaluación de las posibilidades de transporte
- 10.9.2. Accesibilidad en el transporte
- 10.9.3. Transporte propio o público. Pros y contras

10.10. Ubicaciones

- 10.10.1. Cuántas ubicaciones tiene el evento
- 10.10.2. Dónde están ubicadas
- 10.10.3. Facilidad de acceso a las sedes



“

Un programa 100% online que te permitirá diseñar y planificar un evento cultural de principio a fin aplicando las últimas tendencias”

07

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

TECH Business School emplea el Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.



Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y empresarial más vigente.

“ *Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales.

Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra escuela de negocios es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades directivas

Realizarán actividades de desarrollo de competencias directivas específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un alto directivo precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores business cases que se emplean en Harvard Business School. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección del panorama latinoamericano.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento. Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



08

Perfil de nuestros alumnos

El programa está dirigido a graduados, diplomados y licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las siguientes titulaciones en el campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Humanidades y Económicas.

La diversidad de participantes con diferentes perfiles académicos y procedentes de múltiples nacionalidades conforma el enfoque multidisciplinar de este programa.

También podrán realizar el Máster Título Propio los profesionales que, siendo titulados universitarios en cualquier área, cuenten con una experiencia laboral en el ámbito de la Gestión Cultural.





“

Si buscas avanzar en tu carrera profesional como gestor cultura, TECH ha diseñado un programa pensado para aportarte el conocimiento más avanzado y reciente en este ámbito”

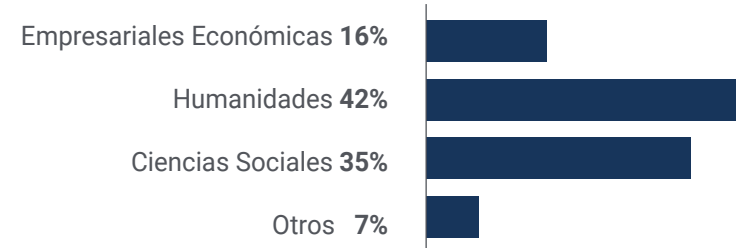
Edad media

Entre **35** y **45** años

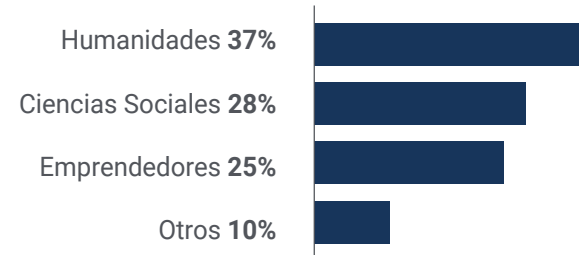
Años de experiencia



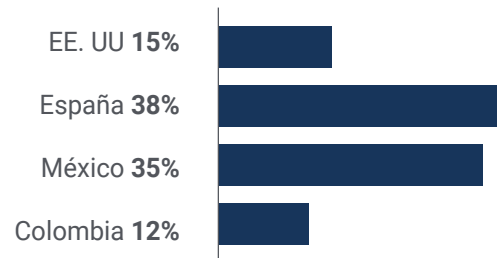
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica



Enrique Mendoza

Gestor Cultural

"Con este programa he podido actualizar mis conocimientos sobre Gestión Cultural y adaptar mucho mejor mis programaciones a las nuevas tendencias digitales, sin perder la esencia de las disciplinas artísticas. De esta forma esta titulación me ha llevado a progresar en mi trayectoria profesional"

09

Impacto para tu carrera

Realizar este programa permitirá que el profesional que lo curse sea capaz de obtener una visión general, pero al mismo tiempo actual y con perspectiva creativa de la dirección y gestión en el sector cultural. El objetivo final de esta titulación no es otro más que el de aportar la información más relevante, esencial y productiva para el que el alumnado crezca en su ámbito laboral.



“

Tu trayectoria profesional podrá crecer gracias al conocimiento exhaustivo que recibirás sobre las últimas estrategias de Marketing empleadas en el mercado cultural”

¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional te espera.

El Máster Título Propio en Gestión Cultural de TECH es un programa intensivo que le prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito cultural. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarle a conseguir el éxito.

Si quiere superarse a sí mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarse con los mejores, este es su sitio.

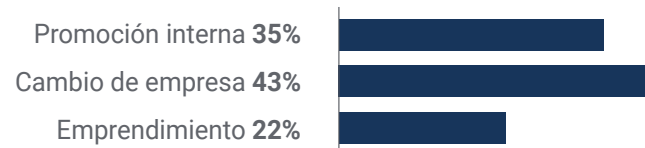
Este Máster Título Propio 100% online es ideal para quienes deseen una titulación universitaria compatible con otros ámbitos de su vida.

Estás a un paso de conseguir tus objetivos de mejora profesional. Inscríbete ahora y accede al conocimiento que te llevará a un cambio laboral en el sector cultural.

Momento del cambio



Tipo de cambio



Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **25,22%**



10

Beneficios para tu empresa

El Máster Título Propio en Gestión Cultural contribuye a las empresas que cuentan en sus organizaciones con profesionales más cualificados y preparados para afrontar retos de dirección en un sector altamente competitivo.

Acceder a esta titulación universitaria es una oportunidad única para poder además establecer una red de contactos en la que encontrar futuros socios profesionales, clientes o proveedores.





“

En la era digital, el gestor cultural debe conocer al detalle las nuevas tecnologías, canales de difusión y novedades en la producción de formatos artísticos”

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

02

Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

Construcción de agentes de cambio

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

04

Incremento de las posibilidades de expansión internacional

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.

05

Desarrollo de proyectos propios

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I+D o desarrollo de negocio de su compañía.

06

Aumento de la competitividad

Este Máster Título Propio dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.



11

Titulación

El Máster Título Propio en Gestión Cultural garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

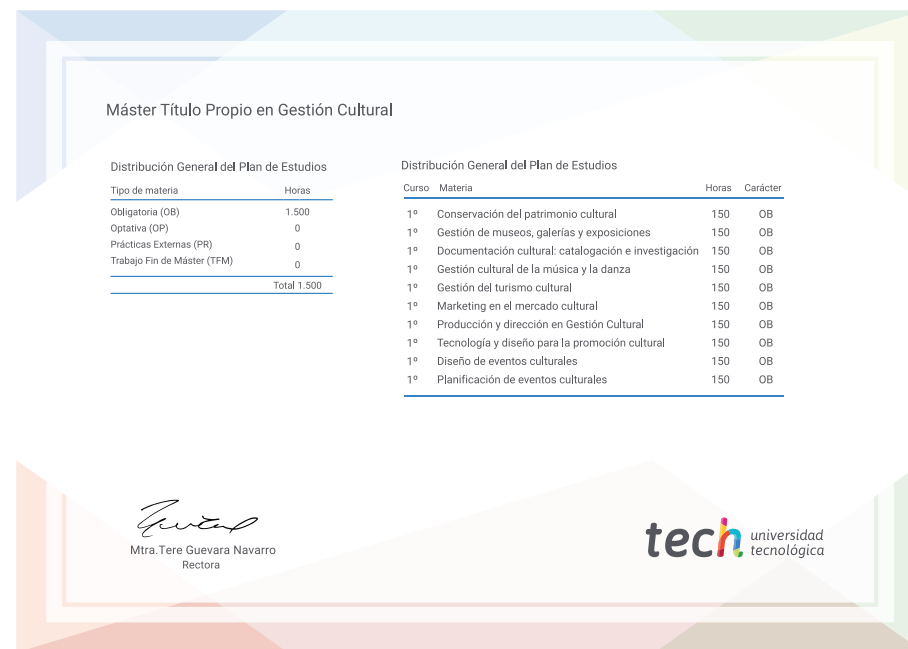
Este **Máster Título Propio en Gestión Cultural** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Gestión Cultural**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio Gestión Cultural

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Gestión Cultural

