

# Curso Universitario

## Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural



## Curso Universitario

### Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/humanidades/curso-universitario/tecnologia-diseno-promocion-cultural](http://www.techtitute.com/humanidades/curso-universitario/tecnologia-diseno-promocion-cultural)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 12*

04

Metodología

---

*pág. 16*

05

Titulación

---

*pág. 24*

# 01

# Presentación

La irrupción de la tecnología ha transformado significativamente la manera en que los centros culturales transmiten conocimiento. Las herramientas digitales ofrecen una experiencia más atractiva y efectiva para captar la atención del público. En este contexto, la demanda de especialistas en plataformas de diseño que sean capaces de proyectar ideas a través del ciberespacio está en constante crecimiento. Conscientes de esta realidad, en TECH se ha desarrollado un programa académico flexible y 100% online, que incluye materiales descargables para que los profesionales puedan mejorar sus habilidades en el diseño y promoción cultural. Con un enfoque inmersivo y práctico, los alumnos podrán compaginar su vida laboral y personal mientras adquieren nuevas destrezas y competencias.



“

*Explore las tecnologías interactivas en la creación escénica a través de este Curso Universitario, comprendiendo su empleo, ventajas y desventajas. Adéntrese además en el fascinante mundo de la realidad aumentada (AR), la realidad virtual (VR) y los videos 360°”*

En una época en la que la cultura y las artes se han convertido en elementos claves para la identidad de las sociedades, la promoción de la cultura se ha convertido en una necesidad imperante. En este sentido, el uso de la Tecnología y el Diseño se ha convertido en herramientas clave para lograr una Promoción Cultural efectiva y de calidad. El dominio de estrategias comunicativas, la comprensión de la audiencia y la capacidad de crear experiencias culturales únicas son algunas de las habilidades que se requieren para un promotor cultural de éxito.

En este Curso Universitario en Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural, el estudiante adquirirá estas habilidades y muchas más a través de un temario actualizado, una metodología innovadora y un formato de estudio 100% online. En donde TECH ofrece una especialización profunda en diversos temas, enfocándose en el dominio de estrategias comunicativas para compartir información con un plan de estudio actualizado que responde a las habilidades más buscadas por las empresas en un promotor Cultural en la actualidad.

Los estudiantes de TECH podrán profundizar en estos temas y adquirir habilidades avanzadas, lo que les permitirá destacarse en el mercado laboral. Además, el programa está diseñado para que los participantes puedan aplicar inmediatamente lo aprendido en su trabajo, mejorando su desempeño profesional y aumentando sus oportunidades de éxito.

Y para facilitar el aprendizaje del estudiante, se ha utilizado la metodología exclusiva Relearning para facilitar el aprendizaje del alumnado. Este método es un proceso de enseñanza diseñado para que los participantes integren los conceptos fundamentales de manera progresiva y natural, mediante la repetición de los mismos. De esta manera, los profesionales pueden adquirir las competencias necesarias ajustando el estudio a su ritmo de vida y mejorar su comprensión y aplicación de los conocimientos. Así, les permite a los discípulos avanzar a su propio ritmo y aumentar su motivación y éxito académico.

Este **Curso Universitario en Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información multimedia y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual |
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Profundice sus conocimientos con este programa y especialícese en herramientas de videoproyección, videowall y videosplitting”*

“

*Con este programa, puede llegar a convertirse en un experto en la organización de eventos corporativos, gracias a la modalidad 100% online propuesta por TECH”*

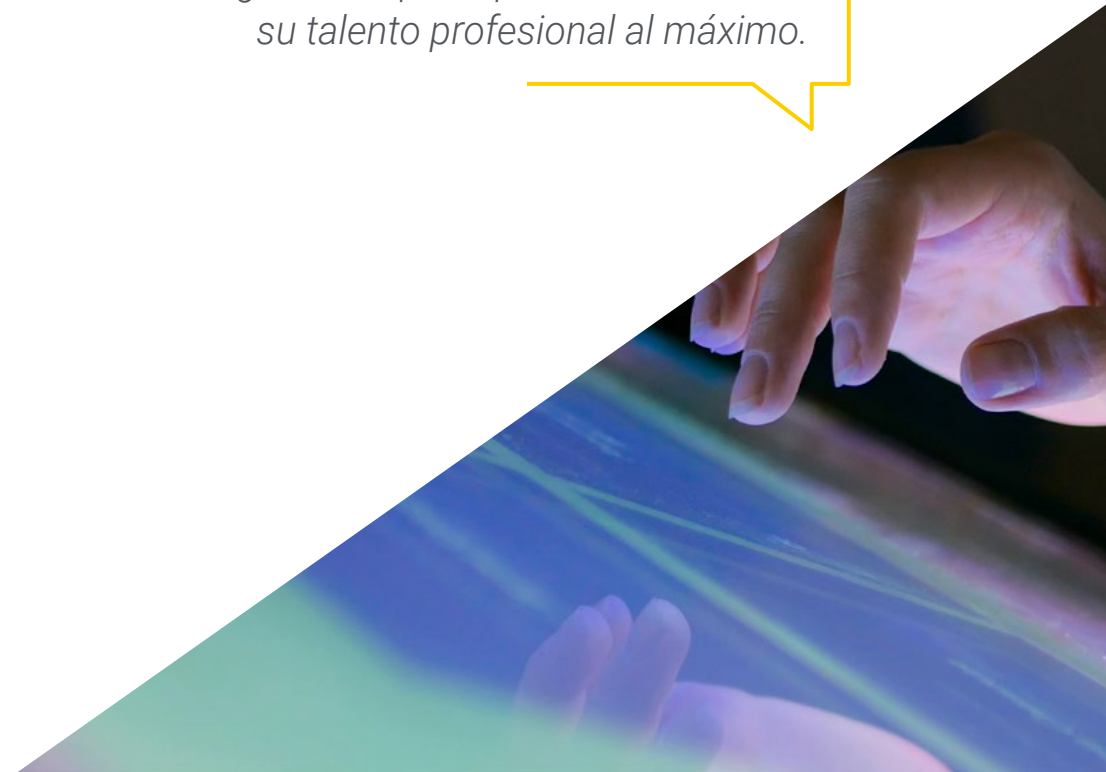
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*En el escenario laboral impactarás con los contenidos que vas a crear, innovando en el mercado a un público que cada día es más exigente.*

*Se encuentra a un solo paso de vivir una experiencia educativa en línea inigualable que le permita maximizar su talento profesional al máximo.*



# 02

## Objetivos

El objetivo del Curso Universitario es capacitar a los profesionales en producción audiovisual y su aplicación en el Diseño de la Promoción Cultural, proporcionando herramientas profesionales para que los alumnos estén preparados para enfrentar el mundo laboral. El enfoque de la titulación se centra en formar especialistas capaces de crear proyectos digitales para diversos nichos en todo el mundo, brindándoles las habilidades necesarias para desarrollar proyectos audiovisuales de alta calidad y cumplir con las demandas del mercado actual.





“

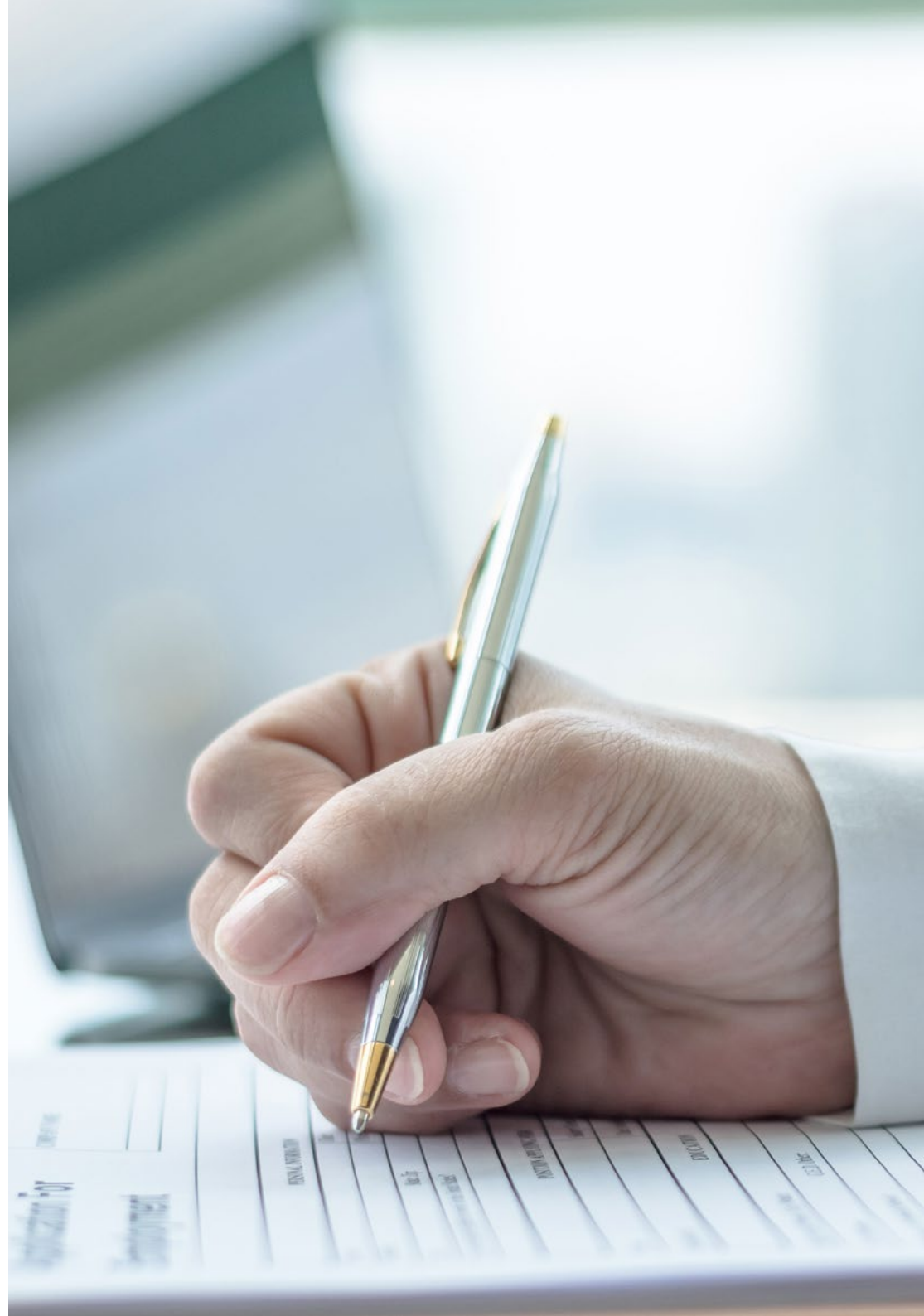
*El objetivo de TECH es otorgarle a cada individuo el impulso necesario para su carrera y permitirle especializarse en las últimas tecnologías interactivas”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Comprender las características de la gestión cultural en relación al sector turístico
- ♦ Gestionar el patrimonio cultural en los distintos espacios turísticos de acuerdo con los principios de la sostenibilidad
- ♦ Identificar y gestionar los planes existentes para proteger las colecciones de Bellas Artes
- ♦ Analizar las características de la demanda del turismo cultural de cada espacio turístico
- ♦ Conocer la gestión del patrimonio cultural en los diferentes espacios
- ♦ Manejar fuentes, planificar proyectos y organizar diferentes métodos para resolver problemas
- ♦ Demostrar los procedimientos para promover las ideas culturales
- ♦ Entender la importancia y organización de los eventos híbridos
- ♦ Conocer en profundidad las tendencias actuales en materia de organización de eventos





## Objetivos específicos

---

- ♦ Aprender dentro del contexto de la cultura los conceptos, principios y teorías básicas de la comunicación cultural y las industrias
- ♦ Comprender e interpretar la realidad en función de las habilidades y procedimientos culturales
- ♦ Aprender a diseñar y producir campañas o productos relacionados con la cultura

“

*Profundice en realización audiovisual de la mano de un claustro altamente capacitado, y logre que sus contenidos deslumbren al público y lleve su camino hacia el éxito”*

# 03

## Estructura y contenido

El plan de estudios del programa está diseñado para proporcionar a los estudiantes un amplio panorama de la era digital, ofreciéndoles herramientas educativas innovadoras que abarcan desde lecciones teóricas hasta la práctica. De esta manera, los graduados del programa adquirirán la confianza necesaria para manejar una amplia gama de proyectos en el entorno cultural. Además, el temario incluye un módulo especializado basado en el sistema Relearning, que permitirá a los participantes profundizar en un área específica y adquirir habilidades más avanzadas. Este módulo está diseñado para proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y personalizada, que les permitirá destacar en el mercado laboral.





“

*Una oportunidad única de especializarse en Marketing y Redes Sociales con los contenidos multimedia más vanguardistas del panorama académico online”*

## Módulo 1. Tecnología y diseño para la promoción cultural

- 1.1. La importancia de la imagen en la actualidad
  - 1.1.1. MTV
    - 1.1.1.1. Surgimiento de la MTV
    - 1.1.1.2. Videoclip
  - 1.1.2. De MTV a YouTube
  - 1.1.3. *Marketing* antiguo versus era digital
- 1.2. Creación de contenidos
  - 1.2.1. Núcleo de la convicción dramática
    - 1.2.1.1. Objetivo de la escenificación
    - 1.2.1.2. Estrategia estético-estilística
    - 1.2.1.3. El paso del teatro al resto de las artes
  - 1.2.2. Target del consumidor a nivel mundial
  - 1.2.3. Creación de contenidos
    - 1.2.3.1. Flyer
    - 1.2.3.2. Teaser
    - 1.2.3.2. Redes sociales
  - 1.2.4. Soportes de difusión
- 1.3. Diseñador gráfico y *community manager*
  - 1.3.1. Fases de reuniones
  - 1.3.2. ¿Por qué es necesario contar con un diseñador gráfico?
  - 1.3.3. Papel del *community manager*
- 1.4. Inclusión de creadores en soportes de muestras convencionales
  - 1.4.1. Inclusión de las TIC
    - 1.4.1.1. Ámbito personal
    - 1.4.1.2. Ámbito profesional
  - 1.4.2. Adición del DJ y el VJ
    - 1.4.2.1. Uso del DJ y VJ en espectáculos
    - 1.4.2.2. Uso del DJ y VJ en teatro
    - 1.4.2.3. Uso del DJ y VJ en danza
    - 1.4.2.4. Uso del DJ y VJ en eventos
    - 1.4.2.5. Uso del DJ y VJ en eventos deportivos



- 1.4.3. Ilustradores a tiempo real
  - 1.4.3.1. Arena
  - 1.4.3.2. Dibujo
  - 1.4.3.3. Transparencias
  - 1.4.3.5. Narración visual
- 1.5. TIC para la escena y la creación I
  - 1.5.1. Videoproyección, *videowall*, *videosplitting*
    - 1.5.1.1. Diferencias
    - 1.5.1.2. Evolución
    - 1.5.1.3. De la incandescencia al láser fósforo
  - 1.5.2. El uso de softwares en los espectáculos
    - 1.5.2.1. ¿Qué se emplea?
    - 1.5.2.2. ¿Por qué se emplean?
    - 1.5.2.3. ¿Cómo ayudan a la creatividad y la exhibición?
  - 1.5.3. Personal técnico y artístico
    - 1.5.3.1. Roles
    - 1.5.3.2. Gestión
- 1.6. TIC para la escena y la creación II
  - 1.6.1. Tecnologías interactivas
    - 1.6.1.1. ¿Por qué se emplean?
    - 1.6.1.2. Ventajas
    - 1.6.1.3. Desventajas
  - 1.6.2. AR
  - 1.6.3. VR
  - 1.6.4. 360°
- 1.7. TIC para la escena y la creación III
  - 1.7.1. Formas de compartir información
    - 1.7.1.1. Drop Box
    - 1.7.1.2. Drive
    - 1.7.1.3. iCloud
    - 1.7.1.4. WeTransfer
  - 1.7.2. Redes sociales y su difusión
  - 1.7.3. Empleo de las TIC en los espectáculos en directo
- 1.8. Soportes de muestra
  - 1.8.1. Soportes convencionales
    - 1.8.1.1. ¿Qué son?
    - 1.8.1.2. ¿Cuáles son los que se conocen?
    - 1.8.1.3. Pequeño formato
    - 1.8.1.4. Gran formato
  - 1.8.2. Soportes no convencionales
    - 1.8.2.1. ¿Qué son?
    - 1.8.2.2. ¿Cuáles son?
    - 1.8.2.3. ¿Dónde y cómo se pueden emplear?
  - 1.8.3. Ejemplos
- 1.9. Eventos corporativos
  - 1.9.1. Eventos corporativos
    - 1.9.1.1. ¿Qué son?
    - 1.9.1.2. ¿Qué se busca?
  - 1.9.3. Las 5W+1H revisión concreta aplicada a lo corporativo
  - 1.9.4. oportes más empleados
- 1.10. Producción audiovisual
  - 1.10.1. Recursos audiovisuales
    - 1.10.1.1. recursos en los museos
    - 1.10.1.2. Recursos en la escena
    - 1.10.1.3. Recursos en los eventos
  - 1.10.2. Tipos de planos
  - 1.10.3. Surgimiento de los proyectos
  - 1.10.4. Fases del proceso

04

# 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”*

## 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”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, 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 profesional más vigente.

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

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Humanidades 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 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

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

*En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

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 universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, hemos conseguido 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, se combinan 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 capacitación, 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 y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista 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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### 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.



05

# Titulación

El Curso Universitario en Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





“

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

Este **Curso Universitario en Tecnología y Diseño de la Promoción 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Curso Universitario en Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 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.



## Curso Universitario Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Tecnología y Diseño de la Promoción Cultural