

Diplomado

Dirección y Gestión Cultural





Diplomado Dirección y Gestión Cultural

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/experto-universitario/experto-direccion-gestion-cultural

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La cultura sigue siendo un valor añadido para la sociedad y para los países que la potencian. Un claro ejemplo son ciudades como París, Roma, Nueva York o Madrid donde sus museos y monumentos destacan en el panorama internacional, atrayendo a millones de turistas y visitantes durante todo el año. Dirigir y gestionar dichos espacios o crear nuevos proyectos culturales requiere de unos conocimientos multidisciplinares que son ampliamente demandados en un sector tremendamente competitivo. Por esta razón, TECH ha diseñado esta titulación 100% online, que ofrece al egresado la información más avanzada y actual sobre el Marketing cultural, la producción, el diseño y la promoción de eventos, así como la gestión del turismo cultural. Todo ello, a través de contenido multimedia elaborado por especialistas en este ámbito, al que el estudiante tendrá acceso las 24 horas del día desde cualquier dispositivo con conexión a internet.





“

Con este Diplomado te convertirás en una figura de Dirección y Gestión de proyectos artísticos relevante dentro del sector cultural”

La sociedad es cada vez más consciente de la necesidad de preservar el patrimonio, de potenciar la cultura entre la población joven y de crear nuevos formatos que no solo aporten ocio y entretenimiento, sino que proporcionen conocimiento. Ante esta amplitud de posibilidades que otorgan las disciplinas artísticas nació la figura del gestor cultural, capaz de planificar, diseñar, producir y promocionar de manera efectiva todo tipo de eventos en este sector.

La multidisciplinariedad de este perfil profesional ha impulsado en los últimos años de manera destacada el trabajo artístico y cultural. Así, pocos proyectos de envergadura logran alcanzar el éxito sin la figura de un director y gestor cultural. Dada su relevancia, y la necesidad de entidades públicas y privadas de contar con este tipo de especialistas, TECH ofrece al egresado el Diplomado en Dirección y Gestión Cultural, que podrá cursar fácilmente en tan solo 6 meses de duración y con el contenido más innovador.

Así, el alumnado que se adentre en esta titulación accederá a la información más exhaustiva y detallada sobre las industrias culturales, las principales estrategias de Marketing cultural, el empleo de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información para la promoción y el desarrollo cultural en las organizaciones del tercer sector.

Todo ello será posible gracias a los recursos didácticos multimedia, que podrá visualizar en cualquier momento del día desde un dispositivo electrónico (Ordenador, Tablet o móvil) con conexión a internet. De esta manera, el estudiante podrá, además profundizar en la gestión del turismo cultural, las políticas de conservación del patrimonio y los casos de éxito en la gestión del patrimonio cultural en el ámbito turístico.

El profesional se encuentra por tanto ante una excelente oportunidad de poder progresar en un sector altamente competitivo, a través de una enseñanza universitaria que se sitúa a la vanguardia académica. Sin presencialidad ni clases con horarios fijos, el alumnado dispone, además, de libertad para distribuir la carga lectiva acorde a sus necesidades. Una opción ideal para aquellas personas que deseen compatibilizar sus responsabilidades laborales y/o personales con un Diplomado de calidad.

Este **Diplomado en Dirección y Gestión Cultural** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gestión Cultural
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información técnica 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



Destaca en un sector altamente competitivo a través de una titulación universitaria 100% online y que se adapta a las necesidades de los profesionales”

“

En tan solo 6 meses obtendrás el conocimiento más avanzado sobre Marketing, promoción y producción de acciones culturales”

Gracias al sistema Relearning, empleado por TECH en sus titulaciones, reducirás las horas de memorización y de estudio.

Inscríbete ya y conviértete en todo un especialista en la gestión del turismo cultural.

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.



02

Objetivos

El plan de estudios de este Diplomado ha sido diseñado con el principal objetivo de ofrecer al alumnado el conocimiento más exhaustivo sobre Dirección y Gestión Cultural. Gracias a él logrará alcanzar altos cargos en entidades públicas o privadas, así como obtener la capacidad para poner en marcha sus propias iniciativas. Un aprendizaje que será posible gracias al atractivo contenido (Vídeoresúmenes, vídeos en detalle, esquemas, etc.) elaborado por un equipo docente especializado en el sector cultural.



“

TECH pone a tu disposición una biblioteca de recursos multimedia las 24 horas del día, para que accedas a ella cuando lo desees desde tu ordenador con conexión a internet”



Objetivos generales

- ♦ Conocer la cultura en el mundo digital
- ♦ Saber difundir el patrimonio cultural
- ♦ Comprender e interpretar la realidad en base a las habilidades y procedimientos culturales
- ♦ Identificar los retos de la gestión del espacio

“

Conseguirás, con este programa universitario, gestionar y crear festivales internacionales capaces de implicar a la ciudadanía”





Objetivos específicos

Módulo 1. Marketing en el mercado cultural

- ♦ Establecer la investigación como herramienta central del Marketing
- ♦ Descubrir los productos culturales con mayor potencia en el mercado
- ♦ Conocer la cultura en el mundo digital

Módulo 2. Producción y Dirección en Gestión Cultural

- ♦ Potenciar el desarrollo cultural en las organizaciones del tercer sector
- ♦ Crear y gestionar proyectos
- ♦ Saber difundir el patrimonio cultural

Módulo 3. Tecnología y diseño para la promoción cultural

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

Módulo 4. Gestión del turismo cultural

- ♦ Dominar las estrategias de desarrollo cultural y turístico del patrimonio local
- ♦ Planificar y gestionar eventos culturales en una ciudad Patrimonio de la Humanidad
- ♦ Identificar los retos de la gestión del espacio

03

Estructura y contenido

La efectividad del método *Relearning*, basado en la reiteración de contenido, ha hecho que TECH lo aplique en todas sus titulaciones. Con ello, el alumnado discurre de un modo mucho más ágil de transitar por el temario de este Diplomado. De esta forma se adentrará en TIC empleadas en la producción y promoción cultural, las estrategias de Marketing más efectivas atendiendo al acto que se realice, así como el equilibrio que debe existir en la gestión del turismo cultural y la conservación del patrimonio. Todo ello, con un material didáctico innovador que podrá consultar las 24 horas del día a lo largo de las 720 horas lectivas de esta titulación.



“

Un plan de estudios pensado para ofrecerte el conocimiento más avanzado sobre la promoción y gestión del mercado cultural. Matricúlate ahora”

Módulo 1. Marketing en el mercado cultural

- 1.1. La cultura fuera de la industria
 - 1.1.1. El mercado del arte
 - 1.1.1.1. Entorno de la industria cultural y creativa: el lugar de las organizaciones culturales en la sociedad
 - 1.1.1.2. El impacto económico global de la industria cultural y creativa
 - 1.1.2. El patrimonio cultural y las artes escénicas
 - 1.1.2.1. El patrimonio cultural y las artes escénicas en la sociedad
 - 1.1.2.2. El patrimonio cultural y las artes escénicas en los medios de comunicación
- 1.2. Las industrias culturales
 - 1.2.1. El concepto de industria cultural
 - 1.2.1.1. La industria editorial
 - 1.2.1.2. La industria musical
 - 1.2.1.3. La industria del cine
- 1.3. El periodismo y el arte
 - 1.3.1. Nuevas y viejas formas de comunicación
 - 1.3.1.1. Inicios y evolución del arte en los medios
 - 1.3.1.2. Nuevas formas de comunicación y escritura
- 1.4. La cultura en el mundo digital
 - 1.4.1. La cultura en el mundo digital
 - 1.4.2. La omnipresencia de lo visual. Controversias de la era digital
 - 1.4.3. La transmisión de la información a través de videojuegos
 - 1.4.4. El arte colaborativo
- 1.5. La estructura mediática
 - 1.5.1. El sector audiovisual y de la prensa
 - 1.5.1.1. El impacto en la cultura de los grandes grupos mediáticos
 - 1.5.1.2. Plataformas en directo, un desafío para los medios convencionales
 - 1.5.2. El sector del periodismo cultural
 - 1.5.2.1. El mercado cultural en un mundo global. ¿Hacia la homogeneización o la diversificación?
- 1.6. Introducción al Marketing
 - 1.6.1. Las 4 P
 - 1.6.1.1. Aspectos básicos del Marketing
 - 1.6.1.2. El Marketing Mix
 - 1.6.1.3. La necesidad (o no) del Marketing en el mercado cultural
 - 1.6.2. El Marketing y el consumismo
 - 1.6.2.1. El consumo de la cultura
 - 1.6.2.2. La calidad como factor transversal en los productos informativos
- 1.7. Marketing y valor: el arte por el arte, el arte dentro de programas ideológicos y el arte como producto del mercado
 - 1.7.1. El arte por el arte
 - 1.7.1.1. El arte de las masas. La homogeneidad del arte y su valor
 - 1.7.1.2. ¿Se crea el arte para los medios o los medios transmiten el arte?
 - 1.7.2. El arte dentro de programas ideológicos
 - 1.7.2.1. Arte, política y activismo
 - 1.7.2.2. Simbolismo básico dentro del arte
 - 1.7.3. El arte como producto de mercado
 - 1.7.3.1. El arte en la publicidad
 - 1.7.3.2. Gestión cultural para un desarrollo exitoso de la obra
- 1.8. El Marketing de las principales industrias culturales
 - 1.8.1. Tendencias actuales de las principales industrias culturales
 - 1.8.1.1. Las necesidades de los consumidores/as representadas en las empresas
 - 1.8.1.2. Productos culturales de éxito en los medios de comunicación
- 1.9. La investigación como herramienta central del Marketing
 - 1.9.1. La recopilación de datos del mercado y de los consumidores/as
 - 1.9.1.1. La diferenciación en relación con la competencia
 - 1.9.1.2. Otras estrategias de investigación
- 1.10. El futuro del Marketing cultural
 - 1.10.1. El futuro del Marketing cultural
 - 1.10.1.1. Las tendencias del Marketing cultural
 - 1.10.1.2. Los productos culturales con mayor potencia en el mercado



Módulo 2. Producción y Dirección en Gestión Cultural

- 2.1. Instrumentos para la gestión de organizaciones culturales I
 - 2.1.1. La Gestión Cultural
 - 2.1.2. Clasificación de los productos culturales
 - 2.1.3. Objetivos de la Gestión Cultural
- 2.2. Instrumentos para la gestión de organizaciones culturales II
 - 2.2.1. Organizaciones culturales
 - 2.2.2. Tipología
 - 2.2.3. UNESCO
- 2.3. Coleccionismo y mecenazgo
 - 2.3.1. El arte de coleccionar
 - 2.3.2. Desarrollador del gusto por el coleccionismo a lo largo de la historia
 - 2.3.3. Tipos de colecciones
- 2.4. El papel de las fundaciones
 - 2.4.1. ¿En qué consisten?
 - 2.4.2. Asociaciones y fundaciones
 - 2.4.2.1. Diferencias
 - 2.4.2.2. Semejanzas
 - 2.4.3. Ejemplos de fundaciones culturales a nivel mundial
- 2.5. Desarrollo cultural en las organizaciones del tercer sector
 - 2.5.1. ¿Qué son las organizaciones del tercer sector?
 - 2.5.2. Papel de las organizaciones del tercer sector en la sociedad
 - 2.5.3. Redes
- 2.6. Instituciones y organismos públicos
 - 2.6.1. Modelo de organización de la política cultural en Europa
 - 2.6.2. Principales instituciones públicas en Europa
 - 2.6.3. Acción cultural de los organismos internaciones europeos
- 2.7. Patrimonio cultural
 - 2.7.1. La cultura como marca de un país
 - 2.7.2. Políticas culturales
 - 2.7.2.1. Instituciones
 - 2.7.2.2. Figuras
 - 2.7.3. La cultura como patrimonio de la humanidad

- 2.8. Difusión del patrimonio cultural
 - 2.8.1. ¿Qué es el patrimonio cultural?
 - 2.8.2. Gestión pública
 - 2.8.3. Gestión privada
 - 2.8.4. Gestión coordinada
- 2.9. Creación y gestión de los proyectos
 - 2.9.1. ¿Qué es la creación y la gestión de proyectos?
 - 2.9.2. Producciones
 - 2.9.2.1. Públicas
 - 2.9.2.2. Privadas
 - 2.9.2.3. Coproducciones
 - 2.9.2.4. Otras
 - 2.9.3. Planificación de la Gestión Cultural
- 2.10. Arte, empresa y sociedad
 - 2.10.1. El tercer sector como oportunidad social
 - 2.10.2. Compromiso social de las empresas a través de los diferentes tipos de arte
 - 2.10.2.1. Inversión
 - 2.10.2.2. Rentabilidad
 - 2.10.2.3. Promoción
 - 2.10.2.4. Lucro
 - 2.10.3. El arte como inclusión y transformación de la sociedad
 - 2.10.4. El teatro como oportunidad social
 - 2.10.5. Festivales que implican a la ciudadanía

Módulo 3. Tecnología y diseño para la promoción cultural

- 3.1. La importancia de la imagen en la actualidad
 - 3.1.1. MTV
 - 3.1.1.1. El surgimiento de la MTV
 - 3.1.1.2. Videoclip
 - 3.1.2. De MTV a YouTube
 - 3.1.3. Marketing antiguo versus era digital
- 3.2. Creación de contenidos
 - 3.2.1. Núcleo de la convicción dramática
 - 3.2.1.1. Objetivo de la escenificación
 - 3.2.1.2. Estrategia estético-estilística
 - 3.2.1.3. El paso del teatro al resto de las artes
 - 3.2.2. *Target* del consumidor a nivel mundial
 - 3.2.3. Creación de contenidos
 - 3.2.3.1. *Flyer*
 - 3.2.3.2. *Teaser*
 - 3.2.3.3. Redes sociales
 - 3.2.4. Soportes de difusión
- 3.3. Diseñador gráfico y *Community Manager*
 - 3.3.1. Fases de reuniones
 - 3.3.2. ¿Por qué es necesario contar con un diseñador gráfico?
 - 3.3.3. Papel del *Community Manager*
- 3.4. Inclusión de creadores en soportes de muestras convencionales
 - 3.4.1. Inclusión de las TIC
 - 3.4.1.1. Ámbito personal
 - 3.4.1.2. Ámbito profesional
 - 3.4.2. Adición del DJ y el VJ
 - 3.4.2.1. Uso del DJ y VJ en espectáculos
 - 3.4.2.2. Uso del DJ y VJ en teatro
 - 3.4.2.3. Uso del DJ y VJ en danza
 - 3.4.2.4. Uso del DJ y VJ en eventos
 - 3.4.2.5. Uso del DJ y VJ en eventos deportivos
 - 3.4.3. Ilustradores a tiempo real
 - 3.4.3.1. Arena
 - 3.4.3.2. Dibujo
 - 3.4.3.3. Transparencias
 - 3.4.3.4. Narración visual

- 3.5. TIC para la escena y la creación I
 - 3.5.1. Videoproyección, *Videowall*, *Videosplitting*,
 - 3.5.1.1. Diferencias
 - 3.5.1.2. Evolución
 - 3.5.1.3. De la incandescencia al láser fósforo
 - 3.5.2. El uso de software en los espectáculos
 - 3.5.2.1. ¿Qué se emplea?
 - 3.5.2.2. ¿Por qué se emplean?
 - 3.5.2.3. ¿Cómo ayudan a la creatividad y la exhibición?
 - 3.5.3. Personal técnico y artístico
 - 3.5.3.1. Roles
 - 3.5.3.2. Gestión
- 3.6. TIC para la escena y la creación II
 - 3.6.1. Tecnologías interactivas
 - 3.6.1.1. ¿Por qué se emplean?
 - 3.6.1.2. Ventajas
 - 3.6.1.3. Desventajas
 - 3.6.2. AR
 - 3.6.3. VR
 - 3.6.4. 360°
- 3.7. TIC para la escena y la creación III
 - 3.7.1. Formas de compartir información
 - 3.7.1.1. DropBox
 - 3.7.1.2. Drive
 - 3.7.1.3. iCloud
 - 3.7.1.4. WeTransfer
 - 3.7.2. Redes sociales y su difusión
 - 3.7.3. Empleo de las TIC en los espectáculos en directo

- 3.8. Soportes de muestra
 - 3.8.1. Soportes convencionales
 - 3.8.1.1. ¿Qué son?
 - 3.8.1.2. ¿Cuáles son los que se conocen?
 - 3.8.1.3. Pequeño formato
 - 3.8.1.4. Gran formato
 - 3.8.2. Soportes no convencionales
 - 3.8.2.1. ¿Qué son?
 - 3.8.2.2. ¿Cuáles son?
 - 3.8.2.3. ¿Dónde y cómo se pueden emplear?
 - 3.8.3. Ejemplos
- 3.9. Eventos corporativos
 - 3.9.1. Eventos corporativos
 - 3.9.1.1. ¿Qué son?
 - 3.9.1.2. ¿Qué se busca?
 - 3.9.2. Las 5W+1H: revisión concreta aplicada a lo corporativo
 - 3.9.3. Soportes más empleados
- 3.10. Producción audiovisual
 - 3.10.1. Recursos audiovisuales
 - 3.10.1.1. Recursos en los museos
 - 3.10.1.2. Recursos en la escena
 - 3.10.1.3. Recursos en los eventos
 - 3.10.2. Tipos de planos
 - 3.10.3. Surgimiento de los proyectos
 - 3.10.4. Fases del proceso

Módulo 4. Gestión del turismo cultural

- 4.1. Introducción al patrimonio cultural
 - 4.1.1. Turismo cultural
 - 4.1.2. Patrimonio cultural
 - 4.1.3. Recursos turísticos culturales

- 4.2. La sostenibilidad como referencia en el turismo y patrimonio cultural
 - 4.2.1. Concepto de sostenibilidad urbana
 - 4.2.2. Sostenibilidad turística
 - 4.2.3. Sostenibilidad cultural
- 4.3. Capacidad de acogida y su aplicación en destinos turísticos
 - 4.3.1. Conceptualización
 - 4.3.2. Dimensiones de la capacidad de acogida turística
 - 4.3.3. Estudio de casos
 - 4.3.4. Enfoques y propuestas para el estudio de la capacidad de acogida turística
- 4.4. El uso turístico del espacio
 - 4.4.1. Flujos de visitantes y espacios turísticos patrimoniales
 - 4.4.2. Pautas generales de movilidad turística y uso del espacio
 - 4.4.3. Turismo y espacios patrimoniales: efectos y problemas derivados de los flujos turísticos
- 4.5. Los retos de la gestión del espacio
 - 4.5.1. Estrategias de diversificación de la utilización turística del espacio
 - 4.5.2. Medidas de gestión de la demanda turística
 - 4.5.3. La puesta en valor del patrimonio y el control de accesibilidad
 - 4.5.4. Gestión de visitantes en espacios patrimoniales con modelos de visita complejos. Estudios de casos
- 4.6. Producto turístico cultural
 - 4.6.1. El turismo urbano y cultural
 - 4.6.2. Cultura y turismo
 - 4.6.3. Transformaciones en el mercado de los viajes culturales
- 4.7. Las políticas de conservación del patrimonio
 - 4.7.1. Conservación vs. Explotación del patrimonio
 - 4.7.2. Normativa internacional
 - 4.7.3. Políticas de conservación
- 4.8. Gestión de recursos culturales en el espacio turístico
 - 4.8.1. Promoción y gestión del turismo urbano
 - 4.8.2. Gestión turística del patrimonio
 - 4.8.3. Gestión pública y Gestión privada





- 4.9. Empleabilidad en el turismo cultural
 - 4.9.1. Las características de la empleabilidad en el turismo cultural
 - 4.9.2. Estudio y perfiles en el turismo cultural
 - 4.9.3. El guía turístico y la interpretación del patrimonio
- 4.10. Estudio de casos de éxito en la gestión del patrimonio cultural en el ámbito turístico
 - 4.10.1. Estrategias de desarrollo cultural y turístico del patrimonio local
 - 4.10.2. La gestión asociativa de un proyecto público
 - 4.10.3. Análisis de los visitantes como instrumento de Gestión Cultural
 - 4.10.4. Políticas locales de dinamización turística y grandes atractivos culturales
 - 4.10.5. Planificación y gestión turística local en una ciudad Patrimonio de la Humanidad

“

Un programa 100% online que te acerca a las últimas tendencias en el uso de las nuevas tecnologías y la promoción cultural”

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

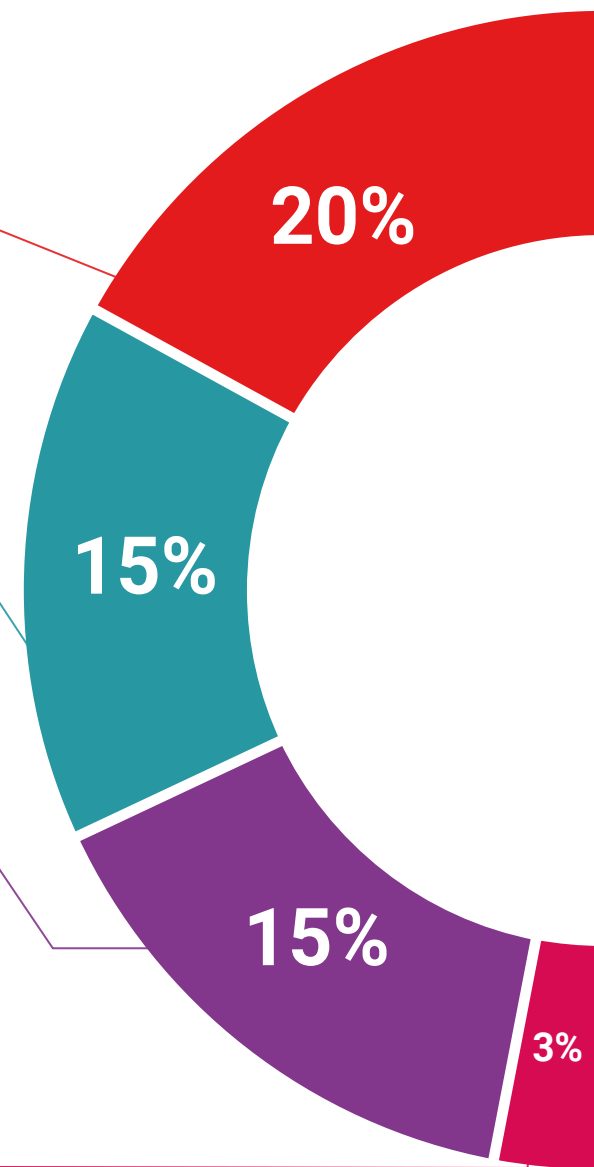
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

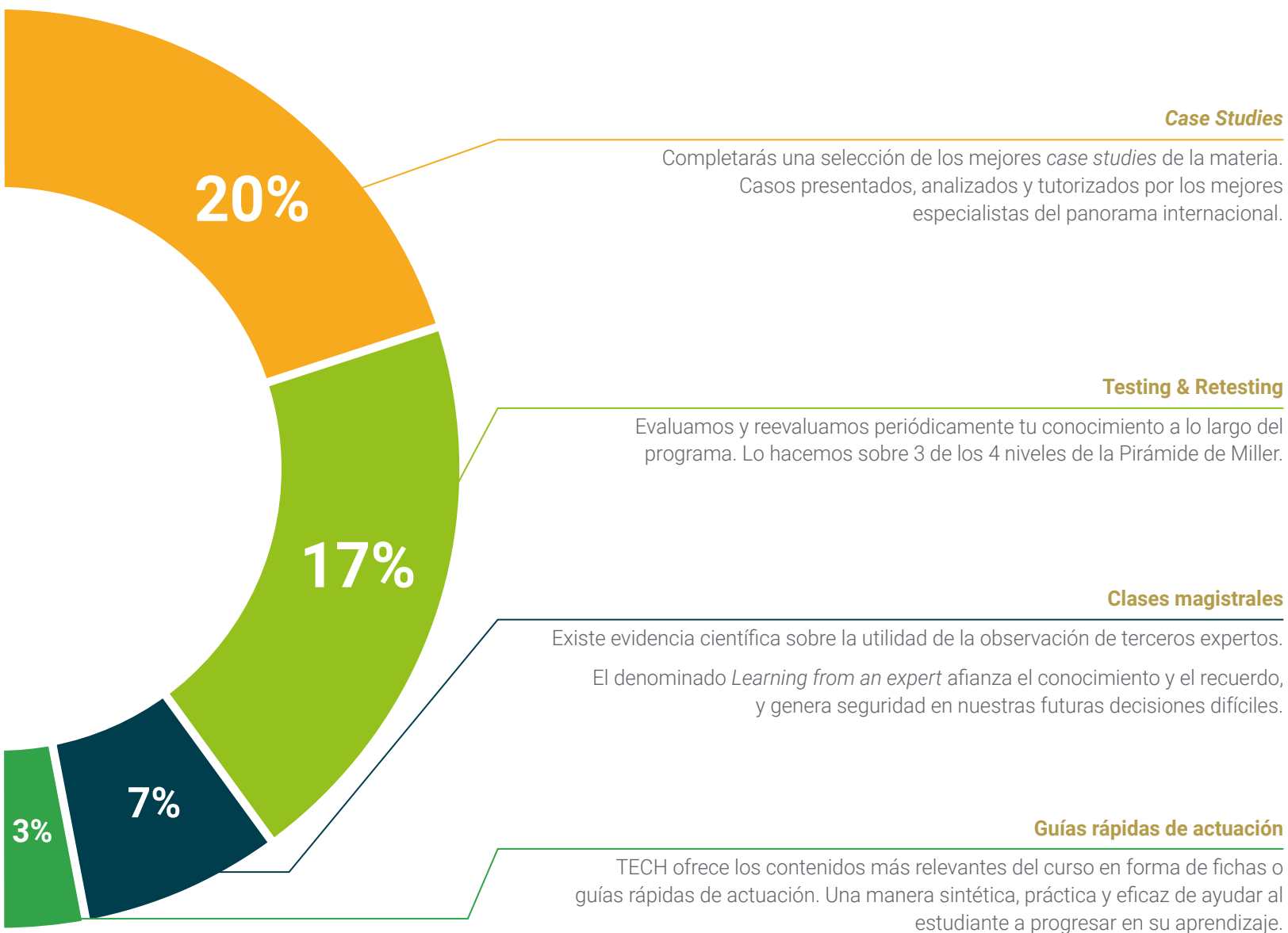
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





05 Titulación

El Diplomado en Dirección y Gestión Cultural garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Dirección y Gestión Cultural** contiene el programa universitario 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 Diplomado emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Diplomado en Dirección y Gestión Cultural**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Diplomado Dirección y Gestión Cultural

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Dirección y Gestión Cultural

