

Esperto Universitario

Direzione e Gestione Culturale





Esperto Universitario Direzione e Gestione Culturale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/scienze-umanistiche/specializzazione/specializzazione-direzione-gestione-culturale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 20

05

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

La cultura rimane un valore aggiunto per la società e per i paesi che la promuovono. Ne sono un chiaro esempio città come Parigi, Roma, New York o Madrid, dove i musei e monumenti spiccano sulla scena internazionale, attirando milioni di turisti e visitatori durante tutto l'anno. La direzione e la gestione di questi spazi o la creazione di nuovi progetti culturali richiedono conoscenze multidisciplinari, molto richieste in un settore altamente competitivo. TECH ha progettato questa qualifica 100% online, che offre agli studenti le informazioni più avanzate e aggiornate sul Marketing culturale, la produzione, la progettazione e la promozione di eventi, così come la gestione del turismo culturale. Il tutto con contenuti multimediali innovativi, accessibili 24 ore al giorno da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet.





“

*Grazie a questa esperienza universitaria
diventerai una figura di rilievo nella
Direzione e nella Gestione di progetti
artistici nell'ambito del settore culturale"*

La società è sempre più consapevole della necessità di preservare il patrimonio, di promuovere la cultura tra i giovani e di creare nuovi format che non solo offrano svago e intrattenimento, ma anche conoscenza. Data l'ampia gamma di possibilità offerte dalle discipline artistiche, è nata la figura del manager culturale, capace di pianificare, progettare, produrre e promuovere efficacemente ogni tipo di evento in questo settore.

La natura multidisciplinare di questo profilo professionale ha dato un importante impulso al lavoro artistico e culturale degli ultimi anni. Pochi progetti su larga scala hanno successo senza la figura di un direttore e di un manager culturale. Data la sua rilevanza e la necessità per enti pubblici e privati di disporre di questo tipo di specialista, TECH offre agli studenti l'Esperto Universitario in Direzione e Gestione Culturale, che può essere facilmente completato in soli 6 mesi e con i contenuti più innovativi.

Gli studenti di questa qualifica avranno accesso alle informazioni più esaustive e dettagliate sulle industrie culturali, sulle principali strategie di Marketing Culturale, sull'uso delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione per la promozione e lo sviluppo della cultura nelle organizzazioni del terzo settore.

Tutto questo sarà possibile grazie alle risorse didattiche multimediali, che potranno essere visualizzate in qualsiasi momento della giornata da un dispositivo elettronico (Computer, Tablet o telefono cellulare) con una connessione a internet. Lo studente potrà anche studiare la gestione del turismo culturale, le politiche di conservazione del patrimonio e le storie di successo nella gestione del patrimonio culturale nel campo del turismo.

Il professionista si trova quindi di fronte a un'eccellente opportunità di progredire in un settore altamente competitivo, attraverso una preparazione universitaria all'avanguardia. Senza frequenza in aula o orari fissi, gli studenti hanno la libertà di distribuire il carico didattico in base alle proprie esigenze. Un'opzione ideale per chi desidera combinare le proprie responsabilità lavorative e/o personali con un Esperto Universitario di qualità.

Questo **Esperto Universitario in Direzione e Gestione Culturale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nel campo della Gestione Culturale
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione internet



Distinguiti in un settore altamente competitivo grazie a una qualifica 100% online che si adatta alle esigenze dei professionisti"

“

In soli 6 mesi otterrai le conoscenze più avanzate in materia di Marketing, promozione e produzione di azioni culturali”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

Contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Grazie al sistema Relearning, utilizzato da TECH nelle sue specializzazioni ridurranno le ore di memorizzazione e di studio.

Iscriviti ora e diventa uno specialista in gestione del turismo culturale.



02

Obiettivi

Il piano di studi di questo Esperto Universitario è stato progettato con l'obiettivo principale di offrire agli studenti le conoscenze più esaustive sulla Direzione e la Gestione Culturale. Ti consentirà di raggiungere posizioni di rilievo in organizzazioni pubbliche o private, oltre alla capacità di avviare iniziative in proprio. Questo apprendimento sarà possibile grazie ai contenuti interessanti (video riassuntivi, video dettagliati, diagrammi, ecc.) preparati da un personale docente specializzato nel settore culturale.



“

TECH mette a disposizione una biblioteca di risorse multimediali in ogni momento, dal tuo computer dotato di connessione a internet”



Obiettivi generali

- ♦ Comprendere la cultura nel mondo digitale
- ♦ Saper divulgare il patrimonio culturale
- ♦ Comprendere e interpretare la realtà sulla base di competenze e procedure culturali
- ♦ Identificare le sfide della gestione dello spazio

“

Grazie a questo programma universitario, sarai in grado di gestire e creare festival internazionali in grado di coinvolgere i cittadini"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Marketing nel mercato culturale

- ♦ Stabilire la ricerca come strumento centrale di Marketing
- ♦ Scoprire i prodotti culturali con il maggior potenziale di mercato
- ♦ Comprendere la cultura nel mondo digitale

Modulo 2. Produzione e Direzione del Patrimonio Culturale

- ♦ Rafforzare lo sviluppo culturale nelle organizzazioni del settore dei servizi
- ♦ Creare e gestire progetti
- ♦ Saper divulgare il patrimonio culturale

Modulo 3. Tecnologia e progetto per la promozione culturale

- ♦ Apprendere, nel contesto della cultura, i concetti di base, i principi e le teorie della comunicazione e delle industrie culturali
- ♦ Imparare a progettare e produrre campagne o prodotti legati alla cultura
- ♦ Comprendere e interpretare la realtà in termini di competenze e procedure culturali

Modulo 4. Gestione del turismo culturale

- ♦ Padroneggiare le strategie di sviluppo culturale e turistico del patrimonio locale
- ♦ Pianificare e gestire eventi culturali in una città Patrimonio dell'Umanità
- ♦ Identificare le sfide della gestione dello spazio

03

Struttura e contenuti

L'efficacia del metodo *Relearning*, basato sulla reiterazione dei contenuti, ha portato TECH ad applicarlo in tutti i suoi percorsi di studio. Questo rende molto più facile per gli studenti frequentare il programma di questo Esperto Universitario. Imparerai a conoscere le TIC utilizzate nella produzione e nella promozione culturale, le strategie di Marketing più efficaci a seconda dell'evento da realizzare, così come l'equilibrio che deve esistere nella gestione del turismo culturale e nella conservazione del patrimonio. Il tutto, con materiale didattico innovativo che potrai consultare 24 ore su 24 durante le 600 ore di lezione di questa qualifica.



“

Un programma progettato per offrire le conoscenze più avanzate sulla promozione e la gestione del mercato culturale. Iscriviti subito”

Modulo 1. Marketing nel mercato culturale

- 1.1. Cultura al di fuori dell'industria
 - 1.1.1. Il mercato dell'arte
 - 1.1.1.1. Ambiente dell'industria culturale e creativa: il posto delle organizzazioni culturali nella società
 - 1.1.1.2. L'impatto economico globale dell'industria culturale e creativa
 - 1.1.2. Patrimonio culturale e arti dello spettacolo
 - 1.1.2.1. Patrimonio culturale e arti dello spettacolo nella società
 - 1.1.2.2. Il patrimonio culturale e le arti dello spettacolo nei media
- 1.2. Industrie culturali
 - 1.2.1. Il concetto di industria culturale
 - 1.2.1.1. L'industria editoriale
 - 1.2.1.2. L'industria musicale
 - 1.2.1.3. L'industria cinematografica
- 1.3. Giornalismo e arte
 - 1.3.1. Nuove e vecchie forme di comunicazione
 - 1.3.1.1. Inizio ed evoluzione dell'arte nei media
 - 1.3.1.2. Nuove forme di comunicazione e scrittura
- 1.4. La cultura nel mondo digitale
 - 1.4.1. La cultura nel mondo digitale
 - 1.4.2. L'onnipresenza del visivo. Controversie dell'era digitale
 - 1.4.3. La trasmissione di informazioni attraverso i videogiochi
 - 1.4.4. Arte collaborativa
- 1.5. La struttura mediatica
 - 1.5.1. Il settore audiovisivo e della stampa
 - 1.5.1.1. L'impatto dei grandi gruppi mediatici sulla cultura
 - 1.5.1.2. Piattaforme live, una sfida per i media tradizionali
 - 1.5.2. Il settore del giornalismo culturale
 - 1.5.2.1. Il mercato culturale in un mondo globale. Verso l'omogeneizzazione o la diversificazione?
- 1.6. Introduzione al Marketing
 - 1.6.1. Le 4 P
 - 1.6.1.1. Aspetti base del marketing
 - 1.6.1.2. Marketing *Mix*
 - 1.6.1.3. La necessità (o meno) del Marketing nel mercato culturale
 - 1.6.2. Marketing e consumismo
 - 1.6.2.1. Il consumo della cultura
 - 1.6.2.2. La qualità come fattore trasversale dei prodotti informativi
- 1.7. Marketing e valore: arte per l'arte, arte all'interno di agende ideologiche e arte come prodotto di mercato
 - 1.7.1. Arte per l'arte
 - 1.7.1.1. L'arte delle masse. L'omogeneità dell'arte e il suo valore
 - 1.7.1.2. L'arte è creata per i media o i media trasmettono l'arte?
 - 1.7.2. L'arte all'interno di programmi ideologici
 - 1.7.2.1. Arte, politica e attivismo
 - 1.7.2.2. Simbolismo di base nell'arte
 - 1.7.3. L'arte come prodotto di mercato
 - 1.7.3.1. L'arte nella pubblicità
 - 1.7.3.2. Gestione culturale per uno sviluppo di successo del lavoro
- 1.8. Marketing delle principali industrie culturali
 - 1.8.1. Tendenze attuali nelle principali industrie culturali
 - 1.8.1.1. Le esigenze dei consumatori sono rappresentate nelle aziende
 - 1.8.1.2. Prodotti culturali di successo nei media
- 1.9. La ricerca come strumento centrale di Marketing
 - 1.9.1. Raccolta di dati sul mercato e sui consumatori
 - 1.9.1.1. Differenza rispetto alla concorrenza
 - 1.9.1.2. Altre strategie dell'indagine
- 1.10. Il futuro del Marketing culturale
 - 1.10.1. Il futuro del Marketing culturale
 - 1.10.1.1. Tendenze del Marketing culturale
 - 1.10.1.2. I prodotti culturali con il maggior potenziale di mercato



Modulo 2. Produzione e Direzione del Patrimonio Culturale

- 2.1. Strumenti per la gestione delle organizzazioni culturali I
 - 2.1.1. La Gestione del Patrimonio Culturale
 - 2.1.2. Classificazione dei prodotti culturali
 - 2.1.3. Obiettivi della Gestione del Patrimonio Culturale
- 2.2. Strumenti per la gestione delle organizzazioni culturali II
 - 2.2.1. Organizzazioni culturali
 - 2.2.2. Tipologia
 - 2.2.3. UNESCO
- 2.3. Collezionismo e mecenatismo
 - 2.3.1. L'arte di collezionare
 - 2.3.2. Lo sviluppo del gusto per il collezionismo nel corso della storia
 - 2.3.3. Tipi di collezioni
- 2.4. Il ruolo delle fondazioni
 - 2.4.1. Che cosa sono?
 - 2.4.2. Associazioni e fondazioni
 - 2.4.2.1. Differenze
 - 2.4.2.2. Somiglianze
 - 2.4.3. Esempi di fondazioni culturali nel mondo
- 2.5. Sviluppo culturale nelle organizzazioni del terzo settore
 - 2.5.1. Cosa sono le organizzazioni del terzo settore?
 - 2.5.2. Il ruolo delle organizzazioni del terzo settore nella società
 - 2.5.3. Reti
- 2.6. Istituzioni e organismi pubblici
 - 2.6.1. Modello di organizzazione della politica culturale in Europa
 - 2.6.2. Principali istituzioni pubbliche in Europa
 - 2.6.3. Azione culturale delle organizzazioni internazionali europee
- 2.7. Patrimonio culturale
 - 2.7.1. La cultura come marchio di un Paese
 - 2.7.2. Politiche culturali
 - 2.7.2.1. Istituzioni
 - 2.7.2.2. Figure
 - 2.7.3. La cultura come patrimonio dell'umanità

- 2.8. Diffusione del patrimonio culturale
 - 2.8.1. Che cos'è il patrimonio culturale?
 - 2.8.2. Gestione pubblica
 - 2.8.3. Gestione privata
 - 2.8.4. Gestione coordinata
- 2.9. Creazione e gestione di progetti
 - 2.9.1. Che cos'è la gestione di progetti?
 - 2.9.2. Produzioni
 - 2.9.2.1. Pubbliche
 - 2.9.2.2. Private
 - 2.9.2.3. Coproduzioni
 - 2.9.2.4. Altre
 - 2.9.3. Pianificazione della gestione culturale
- 2.10. Arte, impresa e società
 - 2.10.1. Il terzo settore come opportunità sociale
 - 2.10.2. Impegno sociale dell'impresa attraverso i diversi tipi di arte
 - 2.10.2.1. Investimento
 - 2.10.2.2. Produttività
 - 2.10.2.3. Promozione
 - 2.10.2.4. Profitto
 - 2.10.3. L'arte come inclusione e trasformazione della società
 - 2.10.4. Il teatro come opportunità sociale
 - 2.10.5. Festival che coinvolgono il pubblico

Modulo 3. Tecnologia e progetto per la promozione culturale

- 3.1. L'importanza dell'immagine oggi
 - 3.1.1. MTV
 - 3.1.1.1. L'ascesa di MTV
 - 3.1.1.2. Videoclip
 - 3.1.2. Da MTV a YouTube
 - 3.1.3. Marketing antico vs era digitale

- 3.2. Creazione di contenuti
 - 3.2.1. Nucleo di convinzione drammatica
 - 3.2.1.1. Obiettivo della stadiazione
 - 3.2.1.2. Strategia estetico-stilistica
 - 3.2.1.3. Il passaggio dal teatro al resto delle arti
 - 3.2.2. *Target* del consumatore a livello mondiale
 - 3.2.3. Creazione di contenuti
 - 3.2.3.1. *Flyer*
 - 3.2.3.2. *Teaser*
 - 3.2.3.3. Social network
 - 3.2.4. Supporti di diffusione
- 3.3. Graphic designer e *Community Manager*
 - 3.3.1. Fasi delle riunioni
 - 3.3.2. Perché è necessario avere un graphic designer?
 - 3.3.3. Ruoli del *Community Manager*
- 3.4. Inclusione dei creatori nei mezzi espositivi convenzionali
 - 3.4.1. Inclusione delle TIC
 - 3.4.1.1. Ambito personale
 - 3.4.1.2. Ambito professionale
 - 3.4.2. Introduzione di DJ e VJ
 - 3.4.2.1. Uso di DJ e VJ negli spettacoli
 - 3.4.2.2. Uso di DJ e VJ nel teatro
 - 3.4.2.3. Uso di DJ e VJ nella danza
 - 3.4.2.4. Uso di DJ e VJ negli eventi
 - 3.4.2.5. Uso di DJ e VJ negli eventi sportivi
 - 3.4.3. Illustratori in tempo reale
 - 3.4.3.1. Arena
 - 3.4.3.2. Disegno
 - 3.4.3.3. Trasparente
 - 3.4.3.4. Narrazione visiva

- 3.5. TIC per la scena e la creazione I
 - 3.5.1. Proiezione video, *videowall*, *videosplitting*,
 - 3.5.1.1. Differenze
 - 3.5.1.2. Evoluzione
 - 3.5.1.3. Dall'incandescenza ai fosfori laser
 - 3.5.2. L'uso del software nelle rappresentazioni
 - 3.5.2.1. Cosa si usa?
 - 3.5.2.2. Perché vengono utilizzati?
 - 3.5.2.3. Come aiutano la creatività e l'esibizione?
 - 3.5.3. Personale tecnico e artistico
 - 3.5.3.1. Ruoli
 - 3.5.3.2. Gestione
- 3.6. TIC per la scena e la creazione II
 - 3.6.1. Tecnologie interattive
 - 3.6.1.1. Perché vengono utilizzati?
 - 3.6.1.2. Vantaggi
 - 3.6.1.3. Svantaggi
 - 3.6.2. AR
 - 3.6.3. VR
 - 3.6.4. 360°
- 3.7. TIC per la scena e la creazione III
 - 3.7.1. Modalità di condivisione delle informazioni
 - 3.7.1.1. Dropbox
 - 3.7.1.2. Drive
 - 3.7.1.3. iCloud
 - 3.7.1.4. WeTransfer
 - 3.7.2. Social network e loro diffusione
 - 3.7.3. Uso delle TIC negli spettacoli dal vivo
- 3.8. Detentori di campioni
 - 3.8.1. Supporti convenzionali
 - 3.8.1.1. Cosa sono?
 - 3.8.1.2. Quali sono quelli conosciuti?
 - 3.8.1.3. Formato ridotto
 - 3.8.1.4. Grande formato
 - 3.8.2. Supporti non convenzionali
 - 3.8.2.1. Cosa sono?
 - 3.8.2.2. Quali sono?
 - 3.8.2.3. Dove e come possono essere utilizzati?
 - 3.8.3. Esempi
- 3.9. Eventi aziendali
 - 3.9.1. Eventi aziendali
 - 3.9.1.1. Cosa sono?
 - 3.9.1.2. Cosa stiamo cercando?
 - 3.9.2. La 5W+1H: revisione concreta applicata al settore aziendale
 - 3.9.3. I supporti più utilizzati
- 3.10. Produzione audiovisiva
 - 3.10.1. Risorse audiovisive
 - 3.10.1.1. Risorse nei musei
 - 3.10.1.2. Risorse sulla scena
 - 3.10.1.3. Risorse negli eventi
 - 3.10.2. Tipi di scatti
 - 3.10.3. Esecuzione dei progetti
 - 3.10.4. Fasi del processo

Modulo 4. Gestione del turismo culturale

- 4.1. Introduzione al patrimonio culturale
 - 4.1.1. Turismo culturale
 - 4.1.2. Patrimonio culturale
 - 4.1.3. Risorse turistiche culturali
- 4.2. La sostenibilità come riferimento per il turismo e il patrimonio culturale
 - 4.2.1. Concetto di sostenibilità urbana
 - 4.2.2. Sostenibilità turistica
 - 4.2.3. Sostenibilità culturale
- 4.3. Capacità di carico e sua applicazione nelle destinazioni turistiche
 - 4.3.1. Concettualizzazione
 - 4.3.2. Dimensioni della capacità di carico del turismo
 - 4.3.3. Casi di studio
 - 4.3.4. Approcci e proposte per lo studio della capacità di carico del turismo
- 4.4. Uso turistico dello spazio
 - 4.4.1. Flussi di visitatori e siti turistici del patrimonio
 - 4.4.2. Linee guida generali per la mobilità turistica e l'utilizzo degli spazi
 - 4.4.3. Turismo e siti del patrimonio: effetti e problemi derivanti dai flussi turistici
- 4.5. Le sfide della gestione dello spazio
 - 4.5.1. Strategie per la diversificazione dell'uso turistico dello spazio
 - 4.5.2. Misure di gestione della domanda turistica
 - 4.5.3. Valorizzazione del patrimonio e controllo dell'accessibilità
 - 4.5.4. Gestione dei visitatori nei siti del patrimonio culturale con modelli di visita complessi. Casi di studio
- 4.6. Prodotto turistico culturale
 - 4.6.1. Il turismo urbano e culturale
 - 4.6.2. Cultura e turismo
 - 4.6.3. Trasformazioni nel mercato dei viaggi culturali
- 4.7. Politiche di conservazione del patrimonio
 - 4.7.1. Conservazione vs. Sfruttamento del patrimonio
 - 4.7.2. Normativa internazionale
 - 4.7.3. Politiche di conservazione





- 4.8. Gestione delle risorse culturali nell'area turistica
 - 4.8.1. Promozione e gestione del turismo urbano
 - 4.8.2. Gestione turistica del patrimonio
 - 4.8.3. Gestione pubblica e privata
- 4.9. Occupabilità nel turismo culturale
 - 4.9.1. Le caratteristiche dell'occupabilità nel turismo culturale
 - 4.9.2. Studi e profili nel turismo culturale
 - 4.9.3. La guida turistica e l'interpretazione del patrimonio
- 4.10. Casi di successo nella gestione del patrimonio culturale nel settore turistico
 - 4.10.1. Strategie di sviluppo culturale e turistico del patrimonio locale
 - 4.10.2. La gestione associativa di un progetto pubblico
 - 4.10.3. L'analisi dei visitatori come strumento di gestione culturale
 - 4.10.4. Politiche locali per il rilancio del turismo e delle principali attrazioni culturali
 - 4.10.5. Pianificazione e gestione del turismo locale in una città Patrimonio dell'Umanità

“

*Un programma 100% online che
ti avvicina alle ultime tendenze
nell'uso delle nuove tecnologie
e nella promozione culturale"*

04 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Scienze Umanistiche del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle.

Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019 siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



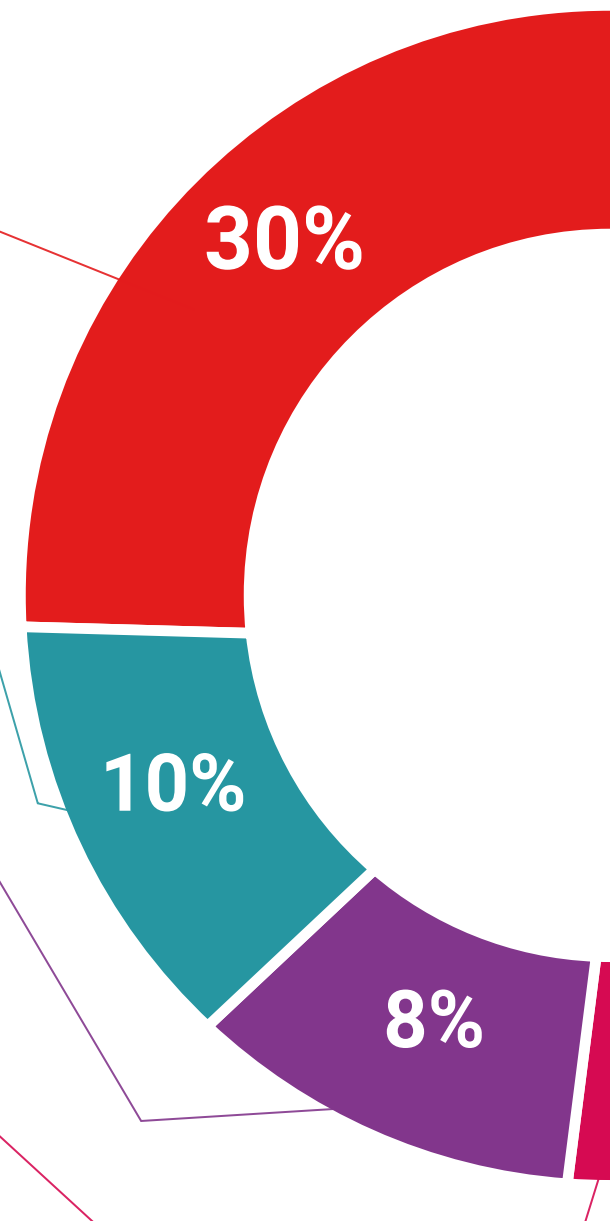
Pratiche di competenze e competenze

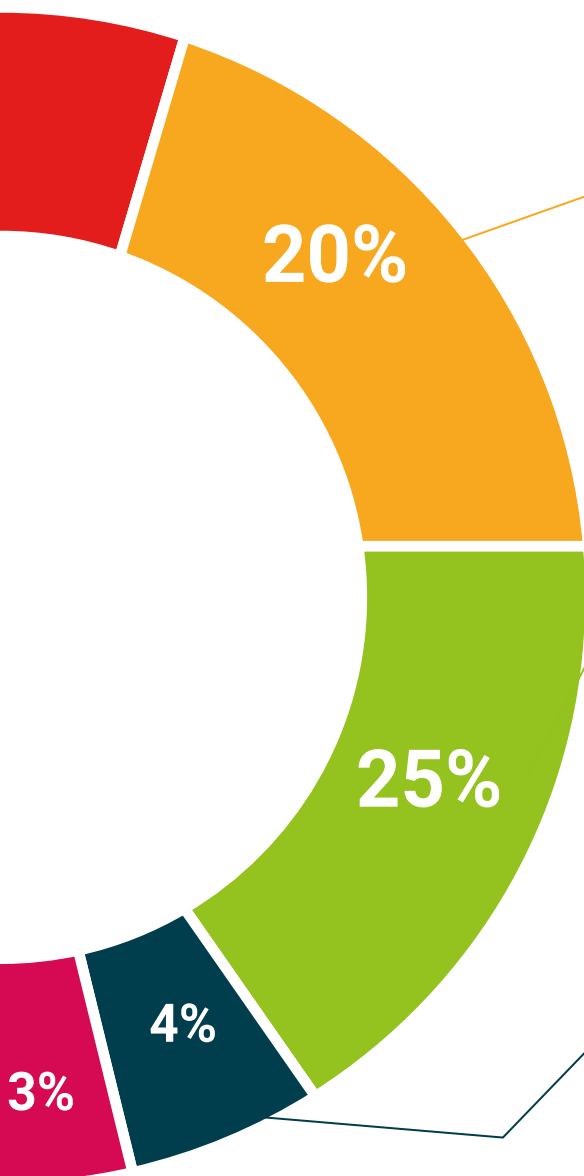
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

L'Esperto Universitario in Direzione e Gestione Culturale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Direzione e Gestione Culturale** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Direzione e Gestione Culturale**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **24 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingua



Esperto Universitario
Direzione e Gestione Culturale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Direzione e Gestione Culturale

