

Experto Universitario

Dirección y Gestión Cultural





Experto Universitario Dirección y Gestión Cultural

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » 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

pág. 20

05

Titulación

pág. 28

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 Universidad FUNDEPOS 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 Experto Universitario 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 Universidad FUNDEPOS ofrece al egresado el Experto Universitario 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 Experto Universitario de calidad.

Este **Experto Universitario en Dirección y Gestión Cultural** contiene el programa educativo 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 Universidad FUNDEPOS 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 Experto Universitario 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 (Videorresúmenes, vídeos en detalle, esquemas, etc.) elaborado por un equipo docente especializado en el sector cultural.



“

TECH Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS lo aplique en todas sus titulaciones. Con ello, el alumnado discurre de un modo mucho más ágil de transitar por el temario de este Experto Universitario. 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 600 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 industrial 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

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 manera 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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.



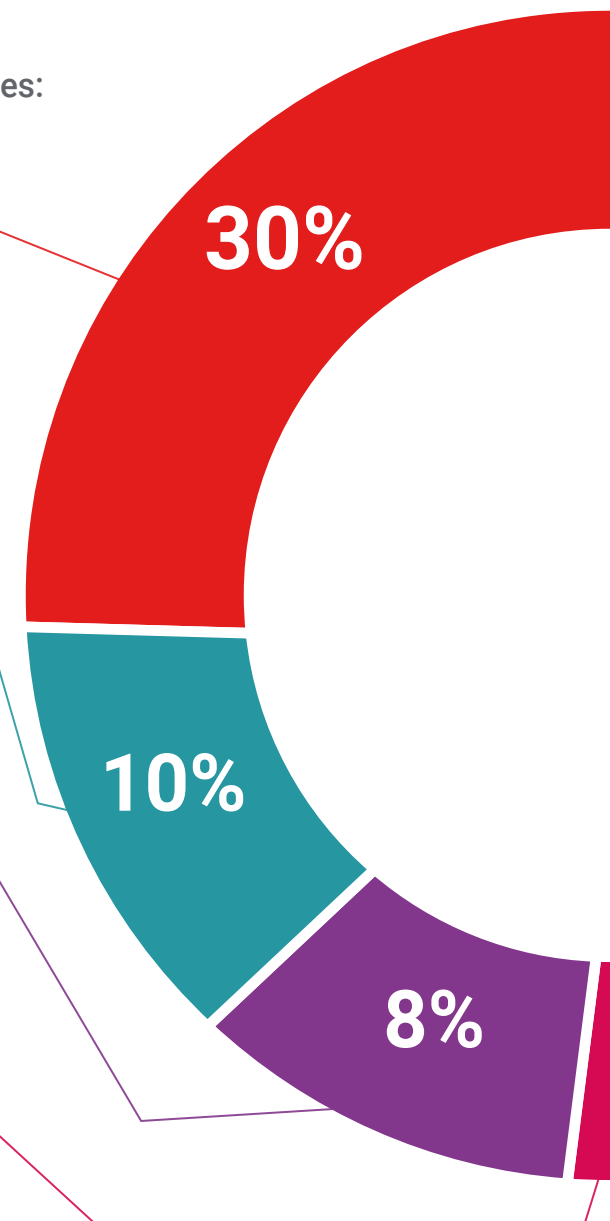
Prácticas de habilidades y competencias

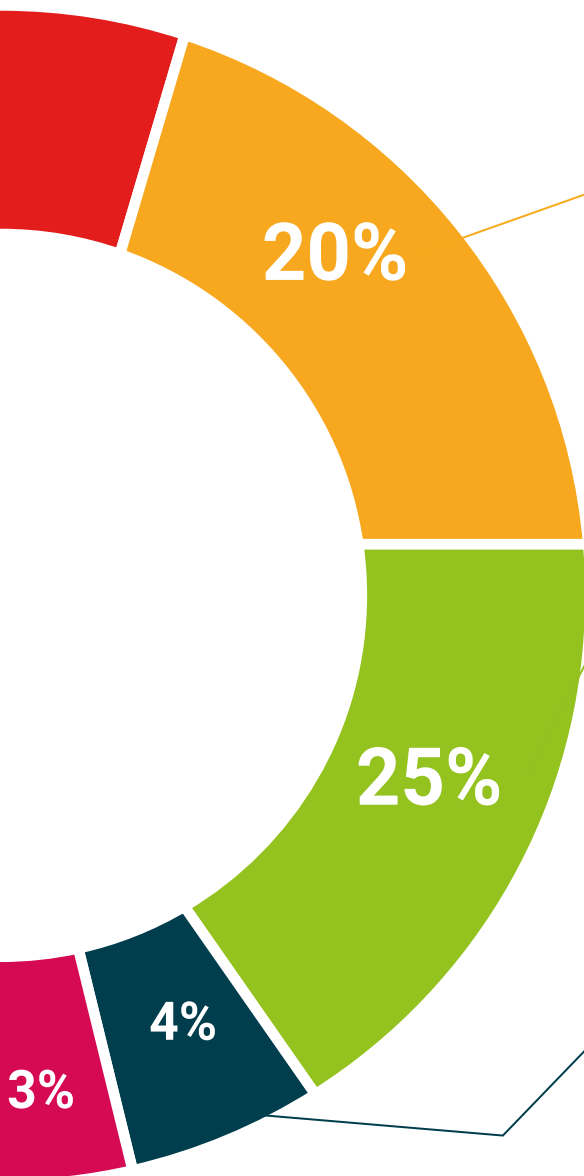
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Experto Universitario en Dirección y Gestión Cultural garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Dirección y Gestión Cultural** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Dirección y Gestión Cultural**

N.º Horas: **600 h.**



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



Experto Universitario Dirección y Gestión Cultural

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Dirección y Gestión Cultural

