

Maestría Gestión Cultural

Nº de RVOE: 20232185

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20232185

Maestría Gestión Cultural

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Fecha acuerdo RVOE: **28/07/2023**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/humanidades/maestria/maestria-gestion-cultural

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Plan de estudios

pág. 8

03

Objetivos

pág. 24

04

Competencias

pág. 28

05

¿Por qué nuestro programa?

pág. 32

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 40

08

Metodología

pág. 44

09

Requisitos de acceso
y proceso de admisión

pág. 52

10

Titulación

pág. 56

01

Presentación

Organizar, planificar y poner en marcha iniciativas culturales dentro de museos y galerías son tareas realmente desafiantes. En un contexto donde la sociedad no presta suficiente atención a la creación artística, uno de los principales retos de los gestores es promocionar a un mayor público. Para ello, deben estar al día sobre las principales herramientas de mercadotecnia y aquellas que facilitan la digitalización de los materiales creativos. Por eso, TECH ha conformado este programa donde los profesionales se actualizarán acerca de las tendencias de mercadotecnia, conservación y promoción de los activos culturales. Todo desde una plataforma 100% online y aplicando metodologías disruptivas que garantizan a cada uno de ellos aptitudes de liderazgo y la máxima excelencia en el ejercicio profesional.



“

Impulsa tu carrera profesional en Gestión Cultural con esta Maestría 100% online de TECH donde desarrollarás competencias específicas”

Tras un fatídico incendio que destruyó la mayor parte de los tejados de Notre Dame, la emblemática catedral parisina, comenzó un arduo debate sobre la necesidad de conservar todas sus obras. Múltiples piezas, artísticas y arquitectónicas, fueron dañadas durante el incidente y, en algunos casos, no había muestras u otras representaciones gráficas que facilitaran su reconstrucción. En ese contexto, las tecnologías 3D, para el modelado de estructuras cobraron un significativo protagonismo, permitiendo así la restauración de gárgolas, pilares y otros elementos constructivos. Por otro lado, el potente archivo pictórico adjunto a la iglesia permitió que muchas de pinturas no se perdieran para siempre.

Notre Dame y las labores desarrolladas para su recuperación son solo un ejemplo de los avances tecnológicos que se aplican en función de la preservación del patrimonio cultural. Este último se ha convertido en una prioridad para muchos gobiernos que buscan mantener viva la riqueza inmaterial de sus países. Así, los proyectos dedicados al diseño y planificación de estos recursos son cada vez más necesarios y solicitados. Al mismo tiempo, para su realización es imprescindible el empleo de conocimientos teórico-prácticos debidamente actualizados.

Por eso, TECH ha integrado esta Maestría que reúne estos y otros contenidos de vital relevancia para el panorama de la Gestión Cultural. Un temario intensivo y riguroso, compuesto por 10 módulos, donde el alumnado analizará las claves para dirigir museos, galerías o compañías artísticas. También, para liderar iniciativas dedicadas a la conservación de obras, catalogación y digitalización de la documentación referente a este campo o crear desde cero estrategias de promoción centradas en la audiencia más especializada.

Un itinerario académico en que estará presente la mejor y más innovadora metodología de aprendizaje. Esta se apoya en el sistema *Relearning* para proporcionar a los profesionales el dominio exhaustivo de conceptos complejos de un modo rápido y flexible gracias a la reiteración. Asimismo, será impartida por un claustro de prestigio y contará con la versatilidad de una plataforma 100% online, con disímiles recursos multimedia, como vídeos, infografías y resúmenes interactivos.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Gestión Cultural en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación expertos en gestión cultural capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

Actualizarás tus conocimientos sobre sistemas documentales, investigación en museos y educación en el contexto del patrimonio”

02

Plan de estudios

En el temario de esta Maestría, centrada en el ámbito de la Gestión Cultural, los profesionales abarcarán diversos aspectos académicos de relevancia para la preservación de patrimonio y el desarrollo de eventos. Sus módulos de estudio incluyen las formas de diseñar y planificar recitales de música y danza, las estrategias de producción más eficientes para este tipo de acontecimiento y las claves de organización para proyectos que ponen al arte y la cultura en el foco de atención.





“

Un programa de estudios compuesto por 10 módulos académicos en los que podrás ahondar durante 20 meses”

Este programa también se distingue por su énfasis en técnicas de difusión y la mercadotecnia específica para los productos y servicios relacionados con la cultura. Así, la titulación profundiza en las tecnologías digitales de la información que actualmente se aplican para la promoción, catalogación y otras formas de brindar datos precisos y atractivos a las audiencias. A su vez, esos contenidos son recogidos en 10 exhaustivos módulos y los profesionales tendrán hasta 20 meses para completar su estudio.

Al mismo tiempo, este itinerario académico se basa en el innovador sistema *Relearning*. Esta metodología de aprendizaje plantea la reiteración periódica de los conceptos complejos hasta potenciar su dominio cabal en los alumnos. Igualmente, estos dispondrás de metodologías como el análisis de casos o la simulación de ejemplos prácticos para adquirir competencias prácticas indispensables en su futuro ejercicio profesional. Además, dispondrás del complemento de recursos multimedia como vídeos explicativos, resúmenes interactivos, infografías, entre otros.



Este plan de estudios te facilitará el desarrollo de habilidades prácticas innovadoras a través de la simulación de ejemplos reales”

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



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

Domina los contenidos de esta titulación de manera rápida y flexible gracias al innovador sistema Relearning”

Módulo 1. Conservación del patrimonio cultural

- 1.1. Teoría de la conservación y restauración del patrimonio histórico y artístico
 - 1.1.1. ¿Cómo se conserva el patrimonio?
 - 1.1.2. ¿Quién se encarga de su mantenimiento?
 - 1.1.3. Pasos a seguir para su mantenimiento
 - 1.1.4. Evolución histórica
 - 1.1.5. Criterios actuales
- 1.2. Conservador del museo
 - 1.2.1. Descripción de un conservador de museo
 - 1.2.2. Pasos a seguir para ser un conservador de museo
 - 1.2.3. Deontología
 - 1.2.4. Funciones
- 1.3. Conservación de bienes culturales
 - 1.3.1. ¿Qué es la Conservación de bienes culturales?
 - 1.3.2. ¿Cómo se protegen los bienes culturales?
 - 1.3.3. La importancia de conservar nuestro patrimonio cultural
- 1.4. Métodos de análisis y estudio de materiales y técnicas
 - 1.4.1. Definición de método y técnica
 - 1.4.2. Análisis científicos
 - 1.4.3. Técnicas para estudiar el patrimonio histórico-artístico
 - 1.4.4. Limpieza y consolidación de los bienes culturales
- 1.5. Criterios de intervención en restauración y conservación I
 - 1.5.1. Definición de criterios
 - 1.5.2. Intervenciones de emergencia
 - 1.5.3. Planes para proteger las colecciones de Bellas Artes
 - 1.5.4. Planes para proteger las etnografías
- 1.6. Criterios de intervención en restauración y conservación II
 - 1.6.1. Planes para proteger los restos arqueológicos
 - 1.6.2. Planes para proteger las colecciones científicas
 - 1.6.3. Planes para proteger otros elementos del patrimonio cultural inmaterial
 - 1.6.4. Importancia de la restauración

- 1.7. Problemas para conservar los bienes culturales
 - 1.7.1. ¿Qué implica la conservación?
 - 1.7.2. Problemas de conservación
 - 1.7.3. Criterios para llevar a cabo una restauración del patrimonio cultural
 - 1.7.4. Rehabilitación de los bienes culturales
- 1.8. Conservación preventiva en el patrimonio cultural
 - 1.8.1. Concepto
 - 1.8.1.1. ¿Qué es la conservación preventiva?
 - 1.8.1.2. ¿Qué es el Plan Nacional de conservación preventiva?
 - 1.8.2. Metodologías
 - 1.8.3. Técnicas
 - 1.8.4. ¿Quién se encarga de la conservación?
- 1.9. Estudio del contexto de los bienes culturales y colecciones patrimoniales I
 - 1.9.1. ¿Qué es la valoración de bienes culturales?
 - 1.9.2. Materiales empleados en la conservación de los bienes materiales y las colecciones patrimoniales
 - 1.9.3. Almacenaje
 - 1.9.4. Exposición
- 1.10. Estudio del contexto de los bienes culturales y colecciones patrimoniales II
 - 1.10.1. ¿Qué implica y quién se encarga del embalaje?
 - 1.10.2. Embalaje de los bienes culturales y las colecciones patrimoniales
 - 1.10.3. Transporte de los bienes culturales y las colecciones patrimoniales
 - 1.10.4. Manipulación de los bienes culturales y las colecciones patrimoniales

Módulo 2. Gestión de museos, galerías y exposiciones

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

- 2.2. Organización de los museos
 - 2.2.1. ¿Cuáles son las funciones de un museo?
 - 2.2.2. El núcleo del museo: las colecciones
 - 2.2.3. El museo invisible: los almacenes
- 2.3. Difusión y comunicación del museo
 - 2.3.1. La planificación de las exposiciones
 - 2.3.2. Formas y clases de exposiciones
 - 2.3.3. Las áreas de difusión y comunicación
 - 2.3.4. Museos y turismo cultural
 - 2.3.5. La imagen corporativa
- 2.4. Gestión de los museos
 - 2.4.1. El área de dirección y administración
 - 2.4.2. Fuentes de financiación: públicas y privadas
 - 2.4.3. Las asociaciones de Amigos de los Museos
 - 2.4.4. La tienda
- 2.5. El papel del museo en la sociedad de la información
 - 2.5.1. Diferencias entre museología y museografía
 - 2.5.2. El papel del museo en la sociedad actual
 - 2.5.3. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación al servicio del museo
 - 2.5.4. Las aplicaciones para dispositivos móviles
- 2.6. El mercado del arte y los coleccionistas
 - 2.6.1. ¿En qué consiste el mercado del arte?
 - 2.6.2. El comercio del arte
 - 2.6.2.1. Circuitos
 - 2.6.2.2. Mercados
 - 2.6.3. Internacionalización
 - 2.6.4. Las ferias de arte más importantes del mundo
 - 2.6.4.1. Estructura
 - 2.6.4.2. Organización
 - 2.6.5. Las tendencias en el coleccionismo internacional
- 2.7. Las galerías de arte
 - 2.7.1. Cómo planificar una galería de arte
 - 2.7.2. Funciones y constitución de las galerías de arte
 - 2.7.3. Hacia una nueva tipología de galerías
 - 2.7.4. Cómo se gestionan las galerías
 - 2.7.4.1. Artistas
 - 2.7.4.2. Marketing
 - 2.7.4.3. Mercados
 - 2.7.5. Diferencias entre museos, salas de exposiciones y galerías
- 2.8. Los artistas y sus exposiciones
 - 2.8.1. El reconocimiento del artista
 - 2.8.2. El artista y su obra
 - 2.8.3. Los derechos de autor y la propiedad intelectual
 - 2.8.4. Galardones y oportunidades
 - 2.8.4.1. Certámenes
 - 2.8.4.2. Becas
 - 2.8.5. Premios
 - 2.8.6. Las revistas especializadas.
 - 2.8.6.1. Crítico de arte
 - 2.8.6.2. Periodista cultural
- 2.9. Los motivos de la cultura
 - 2.9.1. Lo que la cultura representa
 - 2.9.2. Lo que la cultura ofrece
 - 2.9.3. Lo que la cultura necesita
 - 2.9.4. Fomentar la cultura
- 2.10. Bases para una museografía didáctica en los museos de arte
 - 2.10.1. Las exposiciones y museos de arte: el hecho diferencial
 - 2.10.2. Algunas evidencias y opiniones sobre todo ello: De Boadella a Gombrich
 - 2.10.3. El arte como un conjunto de convenciones
 - 2.10.4. El arte inscrito en tradiciones culturales muy concretas
 - 2.10.5. El arte en los museos y en los espacios de presentación del patrimonio
 - 2.10.6. El arte y la didáctica
 - 2.10.7. La interactividad como recurso didáctico en los museos de arte

Módulo 3. Documentación cultural: Catalogación e investigación

- 3.1. Documentación de un museo
 - 3.1.1. ¿Qué es la documentación de un museo?
 - 3.1.2. ¿Cuál es la documentación de un museo?
 - 3.1.3. Museos como centro de recogida de documentación
 - 3.1.4. Documentación relacionada con los objetos museísticos
- 3.2. Gestión de la información y su aplicación práctica
 - 3.2.1. Descripción de la gestión de la información
 - 3.2.2. Surgimiento y desarrollo de la gestión de la información
 - 3.2.2.1. Siglo XX
 - 3.2.2.2. Actualidad
 - 3.2.3. Herramientas para aplicar la gestión de la información
 - 3.2.4. ¿Quién se puede encargar de la gestión de la información?
- 3.3. Sistema documental I
 - 3.3.1. Contenido documental de archivo
 - 3.3.1.1. Archivo en la gestión documental
 - 3.3.1.2. Importancia de los archivos documentales
 - 3.3.2. Funciones del personal encargado del archivo documental
 - 3.3.3. Instrumentos documentales
 - 3.3.3.1. Registro
 - 3.3.3.2. Inventario
 - 3.3.3.3. Catálogo
- 3.4. Sistema documental II
 - 3.4.1. Documentación
 - 3.4.1.1. Gráfica
 - 3.4.1.2. Técnica
 - 3.4.1.3. De restauración
 - 3.4.2. Movimientos y fondos documentales
 - 3.4.3. Documentación administrativa y archivo
- 3.5. Normalización documental
 - 3.5.1. Herramientas de control terminológico
 - 3.5.1.1. Listas jerárquicas
 - 3.5.1.2. Diccionarios
 - 3.5.1.3. Tesauros
 - 3.5.2. Normas de calidad
 - 3.5.3. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- 3.6. Investigación en los museos
 - 3.6.1. Marco teórico
 - 3.6.2. Documentación versus investigación
 - 3.6.3. Procesos de la gestión de la información
- 3.7. Plataformas de difusión de colecciones y proyectos
 - 3.7.1. Transmisión de los conocimientos
 - 3.7.2. Redes sociales
 - 3.7.3. Medios de comunicación
- 3.8. La educación en el contexto del patrimonio y los museos
 - 3.8.1. Didáctica de los museos
 - 3.8.2. Papel de los museos y galerías en la educación
 - 3.8.3. Marco teórico de los aprendizajes
 - 3.8.3.1. Formal
 - 3.8.3.2. No formal
 - 3.8.3.3. Informal
- 3.9. Mediación y experiencias participativas
 - 3.9.1. Educación para la igualdad y la integridad
 - 3.9.2. Propuestas de concienciación y respeto al Medioambiente
 - 3.9.3. Sociomuseología
- 3.10. Departamentos de Educación y Acción Cultural
 - 3.10.1. Historia
 - 3.10.2. Estructura
 - 3.10.3. Funciones

Módulo 4. Gestión cultural de la música y la danza

- 4.1. Conceptualizaciones y fuentes
 - 4.1.1. Relaciones en la gestión cultural
 - 4.1.1.1. Economía
 - 4.1.1.2. Sociología
 - 4.1.1.3. Arte
 - 4.1.2. La escasez de bases de datos y encuestas fiables
 - 4.1.3. Fuentes
 - 4.1.3.1. Páginas web
 - 4.1.3.2. Crítica
 - 4.1.3.3. Prensa (todos los tipos)
- 4.2. Música y danza
 - 4.2.1. Artes
 - 4.2.1.1. En el tiempo
 - 4.2.1.2. En el espacio
 - 4.2.2. Recursos humanos para desarrollar la música y la danza
 - 4.2.3. El disco y el vídeo
 - 4.2.4. Resumen de los géneros a nivel mundial
- 4.3. Fuentes de financiación
 - 4.3.1. Esbozos históricos
 - 4.3.2. Subvenciones para las artes del tiempo de canon clásico en los últimos 70 años
 - 4.3.3. Reflexiones sobre los modelos
 - 4.3.4. Música y danza de canon no clásico
- 4.4. Tipos de organizaciones y recursos humanos
 - 4.4.1. Cuestiones de principio
 - 4.4.1.1. Entidades productoras
 - 4.4.1.2. Entidades programadoras
 - 4.4.1.3. Entidades mixtas
 - 4.4.2. Orquestas sinfónicas
 - 4.4.2.1. Figura del gerente
 - 4.4.2.2. Figura del director musical
 - 4.4.3. Orquestas de cámara
 - 4.4.4. Compañías de ópera
 - 4.4.5. Compañías de ballet
 - 4.4.6. Auditorios
 - 4.4.7. Festivales
 - 4.4.8. Bandas musicales más importantes a nivel mundial
- 4.5. Las infraestructuras
 - 4.5.1. Tipologías
 - 4.5.1.1. Teatros
 - 4.5.1.2. Museos
 - 4.5.1.3. Estadios
 - 4.5.1.4. Coliseos
 - 4.5.1.5. Otros
 - 4.5.2. Tamaños y aforos
 - 4.5.3. Ubicación y transportes
- 4.6. El público
 - 4.6.1. ¿Qué tipo de público se da en las músicas y las danzas?
 - 4.6.2. Relación entre la oferta y el público
 - 4.6.3. La variable del tipo de consumo
 - 4.6.4. La variable de la edad
 - 4.6.5. La variable educativo-cultural
 - 4.6.6. La variable socioeconómica
- 4.7. Los precios y sus principales problemas
 - 4.7.1. Organización de la oferta
 - 4.7.1.1. Ciclos
 - 4.7.1.2. Temporadas
 - 4.7.1.3. Abonos
 - 4.7.1.4. Programas
 - 4.7.1.5. Funciones
 - 4.7.2. Ámbito público y privado en relación a los precios
 - 4.7.3. De Madona al canto gregoriano

- 4.8. La elección de los repertorios nichos saturados contra los nichos abandonados
 - 4.8.1. Problemáticas
 - 4.8.2. Antes el artista que su arte
 - 4.8.3. ¿Se da un exceso de formatos y repertorios?
 - 4.8.4. ¿Influyen negativamente los agentes de opinión?
 - 4.8.5. El perfil de los programadores
 - 4.8.6. El gusto personal y la cultura musical de los programadores
 - 4.8.7. ¿Hay soluciones?
- 4.9. Elementos necesarios
 - 4.9.1. Gestión musical y de danza
 - 4.9.2. Los políticos
 - 4.9.3. Agencias y agentes de conciertos
 - 4.9.4. La crítica musical
 - 4.9.5. Radio y televisión
 - 4.9.6. Discográficas y videográficas
- 4.10. La gestión del patrimonio musical y los derechos de autor
 - 4.10.1. Materiales escritos y derechos de autor
 - 4.10.1.1. Musicales
 - 4.10.1.2. Coreográficos
 - 4.10.1.3. Derechos de autor
 - 4.10.2. Repertorios históricos
 - 4.10.2.1. Problemas de las ediciones
 - 4.10.2.2. Facilidades de las autoediciones
 - 4.10.3. Repertorios clásicos
 - 4.10.3.1. Problemas con los costes
 - 4.10.3.2. Problemas con las escasas recaudaciones
 - 4.10.4. Repertorios de estreno en cánones populares urbanos y jazz
 - 4.10.5. Los archivos musicales de repertorio inédito, manuscrito o escrito
 - 4.10.6. Las fonotecas
 - 4.10.7. El peculiar caso de las danzas



Módulo 5. Gestión del turismo cultural

- 5.1. Introducción al patrimonio cultural
 - 5.1.1. Turismo cultural
 - 5.1.2. Patrimonio cultural
 - 5.1.3. Recursos turísticos culturales
- 5.2. La sostenibilidad como referencia en el turismo y patrimonio cultural
 - 5.2.1. Concepto de sostenibilidad urbana
 - 5.2.2. Sostenibilidad turística
 - 5.2.3. Sostenibilidad cultural
- 5.3. Capacidad de acogida y su aplicación en Destinos Turísticos
 - 5.3.1. Conceptualización
 - 5.3.2. Dimensiones de la capacidad de acogida turística
 - 5.3.3. Estudio de casos
 - 5.3.4. Enfoques y propuestas para el estudio de la capacidad de acogida turística
- 5.4. El uso turístico del espacio
 - 5.4.1. Flujos de visitantes y espacios turísticos patrimoniales
 - 5.4.2. Pautas generales de movilidad turística y uso del espacio
 - 5.4.3. Turismo y espacios patrimoniales: efectos y problemas derivados de los flujos turísticos
- 5.5. Los retos de la gestión del espacio
 - 5.5.1. Estrategias de diversificación de la utilización turística del espacio
 - 5.5.2. Medidas de gestión de la demanda turística
 - 5.5.3. La puesta en valor del patrimonio y el control de accesibilidad
 - 5.5.4. Gestión de visitantes en espacios patrimoniales con modelos de visita complejos. Estudios de casos
- 5.6. Producto turístico cultural
 - 5.6.1. El turismo Urbano y Cultural
 - 5.6.2. Cultura y Turismo
 - 5.6.3. Transformaciones en el mercado de los viajes culturales

- 5.7. Las políticas de conservación del patrimonio
 - 5.7.1. Conservación Vs. Explotación del Patrimonio
 - 5.7.2. Normativa internacional
 - 5.7.3. Políticas de conservación
- 5.8. Gestión de recursos culturales en el espacio turístico
 - 5.8.1. Promoción y gestión del turismo urbano
 - 5.8.2. Gestión turística del Patrimonio
 - 5.8.3. Gestión Pública y Gestión Privada
- 5.9. Empleabilidad en el Turismo Cultural
 - 5.9.1. Las características de la empleabilidad en el turismo cultural
 - 5.9.2. Estudio y perfiles en el turismo cultural
 - 5.9.3. El guía turístico y la interpretación del patrimonio
- 5.10. Estudio de casos de éxito en la gestión del patrimonio cultural en el ámbito turístico
 - 5.10.1. Estrategias de desarrollo cultural y turístico del patrimonio local
 - 5.10.2. La gestión asociativa de un proyecto público
 - 5.10.3. Análisis de los visitantes como instrumento de gestión cultural
 - 5.10.4. Políticas locales de dinamización turística y grandes atractivos culturales
 - 5.10.5. Planificación y gestión turística local en una ciudad Patrimonio de la Humanidad

Módulo 6. Mercadotecnia cultural

- 6.1. La cultura fuera de la industria
 - 6.1.1. El Mercado del Arte
 - 6.1.1.1. Entorno de la industria cultural y creativa: el lugar de las organizaciones culturales en la sociedad
 - 6.1.1.2. El impacto económico global de la Industria Cultural y Creativa
 - 6.1.2. El patrimonio cultural y las artes escénicas
 - 6.1.2.1. El patrimonio cultural y las artes escénicas en la sociedad
 - 6.1.3. El patrimonio cultural y las artes escénicas en los medios de comunicación
- 6.2. Las industrias culturales
 - 6.2.1. El concepto de industria cultural
 - 6.2.1.1. La industria editorial
 - 6.2.2. La industria musical
 - 6.2.3. La industrial del cine
- 6.3. El periodismo y el arte
 - 6.3.1. Nuevas y viejas formas de comunicación
 - 6.3.2. Inicios y evolución del arte en los medios
 - 6.3.3. Nuevas formas de comunicación y escritura
- 6.4. La cultura en el mundo digital
 - 6.4.1. La cultura en el mundo digital
 - 6.4.2. La omnipresencia de lo visual. Controversias de la era digital
 - 6.4.3. La transmisión de la información a través de videojuegos
 - 6.4.4. El arte colaborativo
- 6.5. La estructura mediática
 - 6.5.1. El sector audiovisual y de la prensa
 - 6.5.1.1. El impacto en la cultura de los grandes grupos mediáticos
 - 6.5.1.2. Plataformas en directo, un desafío para los medios convencionales
 - 6.5.2. El sector del Periodismo Cultural
 - 6.5.3. El mercado cultural en un mundo global. ¿Hacia la homogeneización o la diversificación?
- 6.6. Introducción a la mercadotecnia
 - 6.6.1. Las 4 P's de la mercadotecnia
 - 6.6.1.1. Aspectos básicos de la mercadotecnia
 - 6.6.1.2. La mezcla de mercadotecnia
 - 6.6.1.3. La necesidad (o no) de la mercadotecnia en el mercado cultural
 - 6.6.2. Mercadotecnia y Consumismo
 - 6.6.2.1. El consumo de la cultura
 - 6.6.3. La calidad como factor transversal en los productos informativos

- 6.7. Mercadotecnia y valor: el arte por el arte, el arte dentro de programas ideológicos y el arte como producto del mercado
 - 6.7.1. El arte por el arte
 - 6.7.1.1. El arte de las masas. La homogeneidad del arte y su valor
 - 6.7.1.2. ¿Se crea el arte para los medios o los medios transmiten el arte?
 - 6.7.2. El arte dentro de programas ideológicos
 - 6.7.2.1. Arte, política y activismo
 - 6.7.2.2. Simbolismo básico dentro del arte
 - 6.7.3. El arte como producto de mercado
 - 6.7.3.1. El arte en la publicidad
 - 6.7.3.2. Gestión cultural para un desarrollo exitoso de la obra
- 6.8. Mercadotecnia de las principales industrias culturales
 - 6.8.1. Tendencias actuales de las principales industrias culturales
 - 6.8.2. Las necesidades de los consumidores/as representadas en las empresas
 - 6.8.3. Productos culturales de éxito en los medios de comunicación
- 6.9. La investigación como herramienta central de mercadotecnia
 - 6.9.1. La recopilación de datos del mercado y de los consumidores/as
 - 6.9.2. La diferenciación en relación con la competencia
 - 6.9.3. Otras estrategias de investigación
- 6.10. El futuro de la mercadotecnia cultural
 - 6.10.1. El futuro de la mercadotecnia cultural
 - 6.10.2. Las tendencias de la mercadotecnia cultural
 - 6.10.3. Los productos culturales con mayor potencia en el mercado

Módulo 7. Producción y dirección en gestión cultural

- 7.1. Instrumentos para la gestión de organizaciones culturales I
 - 7.1.1. La gestión cultural
 - 7.1.2. Clasificación de los productos culturales
 - 7.1.3. Objetivos de la gestión cultural
- 7.2. Instrumentos para la gestión de organizaciones culturales II
 - 7.2.1. Organizaciones culturales
 - 7.2.2. Tipología
 - 7.2.3. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO
- 7.3. Coleccionismo y mecenazgo
 - 7.3.1. El arte de coleccionar
 - 7.3.2. Desarrollador del gusto por el coleccionismo a lo largo de la historia
 - 7.3.3. Tipos de colecciones
- 7.4. El papel de las fundaciones
 - 7.4.1. ¿En qué consisten?
 - 7.4.2. Asociaciones y Fundaciones
 - 7.4.2.1. Diferencias
 - 7.4.2.2. Semejanzas
 - 7.4.3. Ejemplos de Fundaciones culturales a nivel mundial
- 7.5. Desarrollo cultural en las organizaciones del tercer sector
 - 7.5.1. ¿Qué son las organizaciones del tercer sector?
 - 7.5.2. Papel de las organizaciones del tercer sector en la sociedad
 - 7.5.3. Redes
- 7.6. Instituciones y organismos públicos
 - 7.6.1. Modelo de organización de la política cultural en Europa
 - 7.6.2. Principales instituciones públicas en Europa
 - 7.6.3. Acción cultural de los organismos internacionales europeos
- 7.7. Patrimonio cultural
 - 7.7.1. La cultura como marca de un país
 - 7.7.2. Políticas culturales
 - 7.7.2.1. Instituciones
 - 7.7.2.2. Figuras
 - 7.7.3. La cultura como patrimonio de la humanidad

- 7.8. Difusión del patrimonio cultural
 - 7.8.1. ¿Qué es el patrimonio cultural?
 - 7.8.2. Gestión pública
 - 7.8.3. Gestión privada
 - 7.8.4. Gestión coordinada
- 7.9. Creación y gestión de los proyectos
 - 7.9.1. ¿Qué es la creación y la gestión de proyectos?
 - 7.9.2. Producciones
 - 7.9.2.1. Públicas
 - 7.9.2.2. Privadas
 - 7.9.2.3. Coproducciones
 - 7.9.2.4. Otras
 - 7.9.3. Planificación de la gestión cultural
- 7.10. Arte, empresa y sociedad
 - 7.10.1. El tercer sector como oportunidad social
 - 7.10.2. Compromiso social de las empresas a través de los diferentes tipos de arte
 - 7.10.2.1. Inversión
 - 7.10.2.2. Rentabilidad
 - 7.10.2.3. Promoción
 - 7.10.2.4. Lucro
 - 7.10.3. El arte como inclusión y transformación de la sociedad
 - 7.10.4. El teatro como oportunidad social
 - 7.10.5. Festivales que implican a la ciudadanía

Módulo 8. Tecnología y diseño para la promoción cultural

- 8.1. La importancia de la imagen en la actualidad
 - 8.1.1. Canal de Televisión por suscripción MTV
 - 8.1.1.1. Surgimiento de la MTV
 - 8.1.1.2. Videoclip
 - 8.1.2. De MTV a YouTube
 - 8.1.3. Mercadotecnia antigua versus era digital

- 8.2. Creación de contenidos
 - 8.2.1. Núcleo de la convicción dramática
 - 8.2.1.1. Objetivo de la escenificación
 - 8.2.1.2. Estrategia estético-estilística
 - 8.2.1.3. El paso del teatro al resto de las artes
 - 8.2.2. Target del consumidor a nivel mundial
 - 8.2.3. Creación de contenidos
 - 8.2.3.1. Volante impreso o "Flyer"
 - 8.2.3.2. Recurso audiovisual "Teaser"
 - 8.2.3.3. Redes sociales
 - 8.2.4. Soportes de difusión
- 8.3. Diseñador gráfico y administrador de comunidad en línea
 - 8.3.1. Fases de reuniones
 - 8.3.2. ¿Por qué es necesario contar con un diseñador gráfico?
 - 8.3.3. Papel del administrador de comunidad en línea
- 8.4. InZclusión de creadores en soportes de muestras convencionales
 - 8.4.1. Inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación
 - 8.4.1.1. Ámbito personal
 - 8.4.1.2. Ámbito profesional
 - 8.4.2. Adición del operador de discos o DJ y el creador visual o VJ
 - 8.4.2.1. Uso del DJ y VJ en espectáculos
 - 8.4.2.2. Uso del DJ y VJ en teatro
 - 8.4.2.3. Uso del DJ y VJ en danza
 - 8.4.2.4. Uso del DJ y VJ en eventos
 - 8.4.2.5. Uso del DJ y VJ en eventos deportivos
 - 8.4.3. Ilustradores a tiempo real
 - 8.4.3.1. Arena
 - 8.4.3.2. Dibujo
 - 8.4.3.3. Transparencias
 - 8.4.3.4. Narración visual

- 8.5. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la escena y la creación I
 - 8.5.1. Video proyección, pared de video o videowall, sistema “videosplitting”
 - 8.5.1.1. Diferencias
 - 8.5.1.2. Evolución
 - 8.5.1.3. De la incandescencia al láser fósforo
 - 8.5.2. El uso de softwares en los espectáculos
 - 8.5.2.1. ¿Qué se emplea?
 - 8.5.2.2. ¿Por qué se emplean?
 - 8.5.2.3. ¿Cómo ayudan a la creatividad y la exhibición?
 - 8.5.3. Personal técnico y artístico
 - 8.5.3.1. Roles
 - 8.5.3.2. Gestión
- 8.6. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la escena y la creación II
 - 8.6.1. Tecnologías interactivas
 - 8.6.1.1. ¿Por qué se emplean?
 - 8.6.1.2. Ventajas
 - 8.6.1.3. Desventajas
 - 8.6.2. Realidad Aumentada
 - 8.6.3. Realidad Virtual
 - 8.6.4. Realidad 360°
- 8.7. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la escena y la creación III
 - 8.7.1. Formas de compartir información
 - 8.7.1.1. Programa para compartir y sincronizar archivos Drop Box
 - 8.7.1.2. Diseño basado en datos o Drive
 - 8.7.1.3. La Nube
 - 8.7.1.4. Herramienta WeTransfer
 - 8.7.2. Redes sociales y su difusión
 - 8.7.3. Empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los espectáculos en directo

- 8.8. Soportes de muestra
 - 8.8.1. Soportes convencionales
 - 8.8.1.1. ¿Qué son?
 - 8.8.1.2. ¿Cuáles son los que se conocen?
 - 8.8.1.3. Pequeño formato
 - 8.8.1.4. Gran formato
 - 8.8.2. Soportes no convencionales
 - 8.8.2.1. ¿Qué son?
 - 8.8.2.2. ¿Cuáles son?
 - 8.8.2.3. ¿Dónde y cómo se pueden emplear?
 - 8.8.3. Ejemplos
- 8.9. Eventos corporativos
 - 8.9.1. Eventos corporativos
 - 8.9.1.1. ¿Qué son?
 - 8.9.1.2. ¿Qué se busca?
 - 8.9.2. Metodología de análisis empresarial de las 5W+1H revisión concreta aplicada a lo corporativo
 - 8.9.3. Soportes más empleados
- 8.10. Producción audiovisual
 - 8.10.1. Recursos audiovisuales
 - 8.10.1.1. Recursos en los museos
 - 8.10.1.2. Recursos en la escena
 - 8.10.1.3. Recursos en los eventos
 - 8.10.2. Tipos de planos
 - 8.10.3. Surgimiento de los proyectos
 - 8.10.4. Fases del proceso

Módulo 9. Diseño de eventos culturales

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

- 9.2. Técnicas de Investigación
 - 9.2.1. Mapas de actores
 - 9.2.2. Grupos de enfoque
 - 9.2.3. Analizar la competencia o Bench Marking
- 9.3. Pensamiento creativo experiencial
 - 9.3.1. Inmersión cognitiva
 - 9.3.2. Observación encubierta
 - 9.3.3. Metodología World Café
- 9.4. Definición Público Objetivo
 - 9.4.1. A quién va dirigido el evento
 - 9.4.2. Por qué hacemos el evento
 - 9.4.3. Qué se pretende con el evento
- 9.5. Tendencias
 - 9.5.1. Nuevas tendencias de puesta en escena
 - 9.5.2. Aportaciones digitales
 - 9.5.3. Eventos inmersos y experienciales
- 9.6. Personalización y Diseño Espacio
 - 9.6.1. Adecuación del espacio a la marca
 - 9.6.2. Establecer marca
 - 9.6.3. Manual de Marca
- 9.7. Mercadotecnia experiencial
 - 9.7.1. Vivir la experiencia
 - 9.7.2. Evento inmersivo
 - 9.7.3. Fomentar el recuerdo
- 9.8. Señalética
 - 9.8.1. Técnicas de señalética
 - 9.8.2. La visión del asistente
 - 9.8.3. Coherencia del relato. Evento con la señalética
- 9.9. Las Sedes del Evento
 - 9.9.1. Estudios de las posibles sedes. Los 5 por qué
 - 9.9.2. Elección de la sede en función del evento
 - 9.9.3. Criterios de elección



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

Módulo 10. Planificación de eventos culturales

- 10.1. Programación de tiempo y Organización del programa
 - 10.1.1. Tiempo disponible para la organización del evento
 - 10.1.2. Días de duración del evento
 - 10.1.3. Actividades del evento
- 10.2. Organización de los espacios
 - 10.2.1. Número de asistentes previstos
 - 10.2.2. Número de salas simultáneas
 - 10.2.3. Formatos de sala
- 10.3. Los Ponentes e Invitados
 - 10.3.1. Elección de los ponentes
 - 10.3.2. Contacto y confirmación de ponentes
 - 10.3.3. Gestión de la asistencia de los ponentes
- 10.4. Protocolo
 - 10.4.1. Rango de las personalidades invitadas
 - 10.4.2. Disposición de la Presidencia
 - 10.4.3. Organización de los parlamentos
- 10.5. Seguridad
 - 10.5.1. Control de acceso: el punto de vista de la seguridad
 - 10.5.2. Coordinación con instituciones de seguridad
 - 10.5.3. Control interno de los espacios
- 10.6. Emergencias
 - 10.6.1. Plan de evacuación
 - 10.6.2. Estudio de las necesidades en caso de emergencia
 - 10.6.3. Creación punto asistencia médica

- 10.7. Capacidades
 - 10.7.1. Evaluación de las capacidades
 - 10.7.2. Distribución de los asistentes en la sede
 - 10.7.3. Capacidades máximas y decisiones a tomar
- 10.8. Accesos
 - 10.8.1. Estudio de número de accesos
 - 10.8.2. Capacidad de cada uno de los accesos
 - 10.8.3. Cálculo de tiempo para entrada y salida en cada acceso
- 10.9. Transporte
 - 10.9.1. Evaluación de las posibilidades de transporte
 - 10.9.2. Accesibilidad en el transporte
 - 10.9.3. Transporte propio o público. Pros y contras
- 10.10. Ubicaciones
 - 10.10.1. Cuántas ubicaciones tiene el evento
 - 10.10.2. Dónde están ubicadas
 - 10.10.3. Facilidad de acceso a las sedes



Una titulación 100% online que no está sujeta a horarios herméticos y te permite personalizar el estudio según tus necesidades e intereses”

03

Objetivos

Esta Maestría en Gestión Cultural tiene la premisa de actualizar a los profesionales en las últimas tendencias para gestionar proyectos culturales con éxito. Este objetivo será alcanzado a través de un enfoque teórico-práctico aplicado en áreas como la conservación del patrimonio, planificación de eventos, diseño de rutas culturales, entre otros desafíos relacionados con la titulación. Además, dispondrán de metodologías de aprendizaje innovadoras y 100% online que facilitan el desarrollo de conocimientos y competencias. Una oportunidad académica única que fomentará en cada egresado aptitudes de liderazgo para hacer frente a los entornos culturales más dinámicos y exigentes.



“

Lograrás todos los objetivos de este programa de forma cómoda, desde casa, con la asistencia del dispositivo portátil de tu preferencia”



Objetivos generales

- ♦ Analizar las características de la Gestión Cultural con 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
- ♦ Abordar 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
- ♦ Ahondar en las tendencias actuales en materia de organización de eventos



Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”



Objetivos específicos

Módulo 1. Conservación del patrimonio cultural

- ♦ Identificar los componentes más destacados que están relacionados con la conservación del patrimonio cultural
- ♦ Analizar la teoría de conservación y restauración del patrimonio histórico y artístico, así como del contexto general de los bienes culturales
- ♦ Abordar los diferentes problemas para conservar los bienes culturales
- ♦ Asimilar los métodos de análisis y estudio de materiales y técnicas que permitan la preservación del patrimonio cultural

Módulo 2. Gestión de museos, galerías y exposiciones

- ♦ Profundizar en la importancia de los museos y galerías, así como su papel en la sociedad de la información
- ♦ Ahondar en la relación entre galerías, artistas y cultura, con el fin de cimentar las bases para una museografía didáctica que facilite una gestión integral de dichos recintos

Módulo 3. Documentación cultural: Catalogación e investigación

- ♦ Distinguir la importancia de los documentos y sistemas documentales propios de la operatividad de un museo
- ♦ Manejar las principales plataformas de difusión de colecciones y proyectos, y la importancia de la investigación en los museos
- ♦ Delimitar las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las normas de calidad a emplear para una adecuada catalogación y operación

Módulo 4. Gestión cultural de la música y la danza

- ♦ Conceptualizar la importancia de la música y la danza en el ámbito de la cultura, mediante la revisión de los diferentes tipos de organizaciones y recursos humanos
- ♦ Evaluar los principales problemas, así como las infraestructuras y características del público de este tipo de manifestación artística
- ♦ Asimilar los componentes de una adecuada gestión del patrimonio musical y los derechos de autor

Módulo 5. Gestión del turismo cultural

- ♦ Analizar la importancia del turismo cultural a través del estudio de casos de éxito en la gestión del patrimonio cultural en el ámbito turístico
- ♦ Profundizar en la capacidad de acogida y su aplicación y empleabilidad en destinos turísticos, así como las principales políticas de conservación del patrimonio

Módulo 6. Mercadotecnia cultural

- ♦ Ahondar en la mercadotecnia en los contextos culturales mediante el estudio del impacto que, a su vez tiene la cultura en el mundo digital, el papel del periodismo en el arte, y los componentes de la estructura mediática
- ♦ Determinar características de la mercadotecnia cuando se ejerce en las principales industrias culturales, así como el papel de la investigación como herramienta central de mercadotecnia
- ♦ Valorar el futuro de la mercadotecnia en los diferentes ámbitos culturales

Módulo 7. Producción y dirección en gestión cultural

- ♦ Distinguir los elementos y componentes más importantes asociados a la producción y dirección en la gestión cultural
- ♦ Profundizar en los instrumentos para la gestión de organizaciones culturales, observando consideración del papel de las fundaciones, y de las instituciones y organismos públicos
- ♦ Desarrollar la gestión de proyectos culturales, desde una perspectiva de desarrollo cultural en las organizaciones del tercer sector

Módulo 8. Tecnología y diseño para la promoción cultural

- ♦ Evaluar el papel e importancia de la tecnología en el diseño destinado a la promoción cultural
- ♦ Ahondar en el papel del diseñador gráfico y administrador de comunidad en línea, con el propósito de conceptualizar la importancia de la imagen en la creación de contenidos

Módulo 9. Diseño de eventos culturales

- ♦ Analizar importancia de la mercadotecnia experiencial en el diseño de eventos culturales
- ♦ Adquirir conocimientos sobre las nuevas tendencias de puestas en escena, la importancia de personalizar el diseño del espacio y definiendo el público objetivo
- ♦ Delimitar las técnicas de investigación y el uso del pensamiento creativo experiencial en el diseño de eventos culturales

Módulo 10. Planificación de eventos culturales

- ♦ Desarrollar los pasos necesarios en la planeación de eventos culturales a través de la descripción de los elementos que integran el proceso: ponentes, protocolo, seguridad y accesos
- ♦ Abordar una adecuada programación de tiempo y organización del programa completo de eventos culturales

04

Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

Te damos +



“

Gracias a este programa, dispondrás de las competencias teórico-prácticas más innovadoras para la planificación de eventos culturales”



Competencias generales

- ♦ Dominar la digitalización del evento, las herramientas más utilizadas en la actualidad y nuevas tendencias
- ♦ Poner en marcha diferentes metodologías de conservación del patrimonio
- ♦ Gestionar adecuadamente información relevante o histórica
- ♦ Dar valor al papel de los museos y galerías en la educación
- ♦ Identificar qué tipo de público asiste a los diferentes tipos de eventos culturales
- ♦ Saber programar en función de la oferta y el público
- ♦ Establecer de manera exitosa estrategias de comunicación
- ♦ Definir los distintos productos culturales
- ♦ Interpretar el papel de las organizaciones del tercer sector en la sociedad
- ♦ Planificar los recursos materiales y humanos necesarios para llevar a cabo un acto cultural





“

Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”

05

¿Por qué nuestro programa?

Este programa de TECH no tiene parangón en el panorama académico gracias a su abordaje exhaustivo de los mecanismos y herramientas que facilitan la Gestión Cultural. La titulación, a través de su enfoque práctico, garantiza que los profesionales no solo obtengan conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas para liderar proyectos de esta índole, con sensibilidad y visión. Además, la titulación dispone de una sólida orientación laboral, propiciando así que los egresados estén preparados para enfrentar los retos de esta disciplina en el mundo real.





“

Una titulación única en la que TECH te permitirá analizar la influencia de las TIC en la promoción cultural”

01

Orientación 100% laboral

Con esta Maestría, el estudiante tendrá acceso a los mejores materiales didácticos del mercado, enfocados desde un criterio profesionalizante. Así, los egresados del temario podrán trabajar en el ámbito de la Gestión Cultural de forma inmediata. Una oportunidad de crecimiento y superación laboral que solo es posible a través de TECH.

02

La mayor universidad del mundo

Estudiar en Tech Universidad supone una apuesta de éxito a futuro, que garantiza al profesional las competencias más actualizadas y necesarias en materia de Gestión Cultural. Gracias a los mejores contenidos académicos, en formato 100% en línea, el alumnado dispondrá de una especialización de vanguardia, sin tener que acudir a una institución presencial y sin abandonar otros proyectos personales.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

Tech Universidad pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la Gestión Cultural.

05

Educación adaptada al mundo real

Tech Universidad muestra al alumno las últimas tendencias, avances y estrategias para llevar a cabo su trabajo gestor de proyectos culturales. A partir de los conocimientos y aptitudes de liderazgo integradas en este programa, los egresados estarán preparados para asumir retos sobre la catalogación de productos artísticos, la promoción de eventos mediante medios digitales, entre otros reclamos de esta disciplina en el mundo real.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

Mejorar tus habilidades de forma

Los alumnos de este programa de TECH dispondrán de una sólida preparación en materia de producción y dirección de proyectos culturales. Esto debido a que la Maestría describe en profundidad el papel de las fundaciones, museos, galerías y sociedades del ámbito artístico, al igual que su fruncimiento cotidiano.

08

Especialización integral

En Tech Universidad, el profesional adquirirá una visión global en gestión de proyectos culturales que se desarrollen de manera privada, en museos y galerías, así como en el contexto turístico. Todas esas habilidades les permitirán enfrentar desafíos en torno a la financiación de eventos, las estrategias de mercadotecnia convencionales y digitales, así como la integración de nuevas tecnologías en la documentación y catalogación artística.

09

Una comunidad exclusiva

Mediante esta Maestría, el profesional de la Gestión Cultural tendrá acceso a una comunidad de profesionales de élite, radicados en diferentes partes del mundo. Esto gracias a que TECH se erige cada vez con más fuerza como la mejor universidad online del mundo ofreciendo a sus alumnos la mejor cartera de programas universitarios en modalidad de Licenciaturas, Doctorados, Diplomados, entre otros.

06

Salidas profesionales

Los egresados de esta Maestría de TECH serán profesionales altamente capacitados para liderar eficazmente iniciativas culturales en diversos contextos. A partir de estas habilidades teórico-prácticas tendrá la oportunidad de hacer frente a similares desafíos, saliendo airoso gracias a su manejo exhaustivo de las tendencias y herramientas de trabajo más actualizadas. En definitiva, se habrá convertido en activos competitivos y de máxima preparación.

Upgrading...





“

A través del título oficial de esta Maestría podrás impulsar tu perfil profesional hacía la excelencia como experto en Gestión Cultural”

Perfil profesional

Cualquier alumno que haya completado esta titulación oficial contará con competencias técnicas y una comprensión profunda de las particularidades y fenómenos relacionados a la gestión cultural. Estas habilidades, de carácter interdisciplinario, les permitirán implementar proyectos innovadores con un enfoque sostenible y ético, aportando también una visión creativa y un mayor compromiso con la transformación y el avance de las iniciativas artísticas y sociales.

Perfil investigativo

Los alumnos de TECH, tras finalizar este programa, estarán capacitados para impulsar la innovación tecnológica en el contexto de los proyectos culturales. Al mismo tiempo, podrán generar conocimientos originales, realizar análisis críticos, identificar tendencias emergentes y proponer soluciones disruptivas. A su vez, serán aptos para contribuir a la evolución de la disciplina colaborando con equipos integrados por expertos de una multiplicidad de áreas.

“

No dejes pasar la oportunidad de matricularte en esta Maestría que te preparará para iniciar proyectos de conservación patrimonial”





Perfil ocupacional y campo de acción

Ocupar roles de liderazgo e impulsar la toma de decisiones informadas son algunas de las características que estarán latentes en el perfil ocupacional de un graduado de TECH. Esto es propiciado por el temario y la metodología académica implementada en esta Maestría, idónea para que ellos dominen las aptitudes más demandadas en áreas como la consultoría, la investigación independiente y la educación.

El egresado de TECH en Gestión Cultural estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Director de innovación cultural
- ♦ Gestor de proyectos culturales tecnológicos
- ♦ Director de espacios culturales digitales
- ♦ Curador digital
- ♦ Especialista en conservación del patrimonio y digitalización
- ♦ Gestor de experiencias turísticas culturales
- ♦ Director de compañías de música y danza
- ♦ Supervisor de mercadotecnia para proyectos culturales
- ♦ Emprendedor Cultural

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias en la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría



08

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.



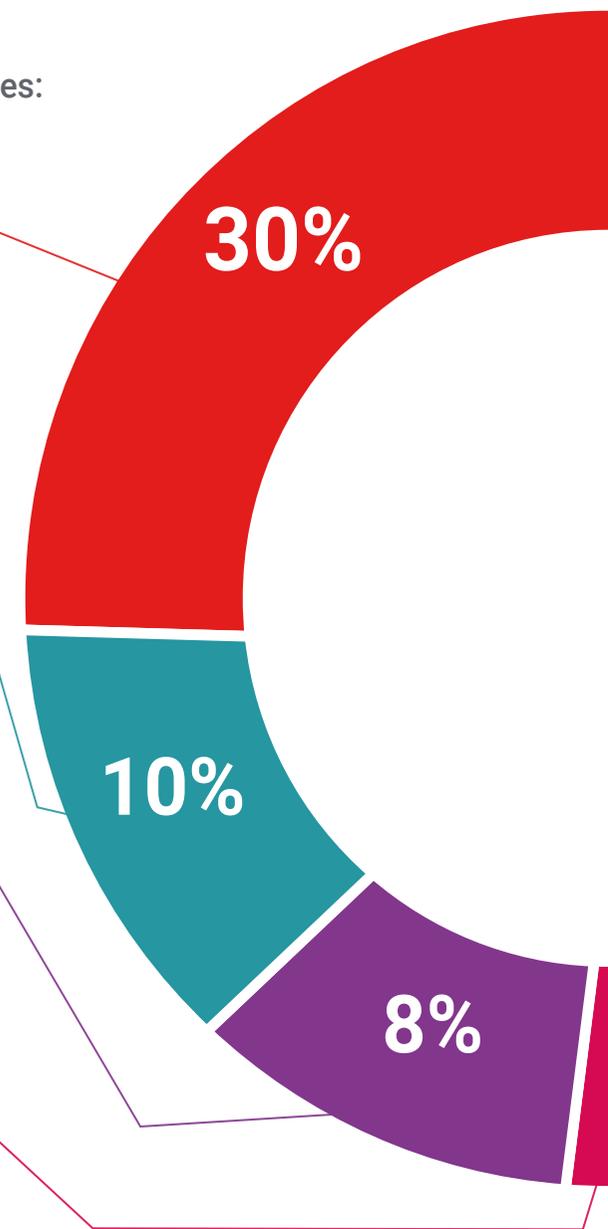
Prácticas de habilidades y competencias

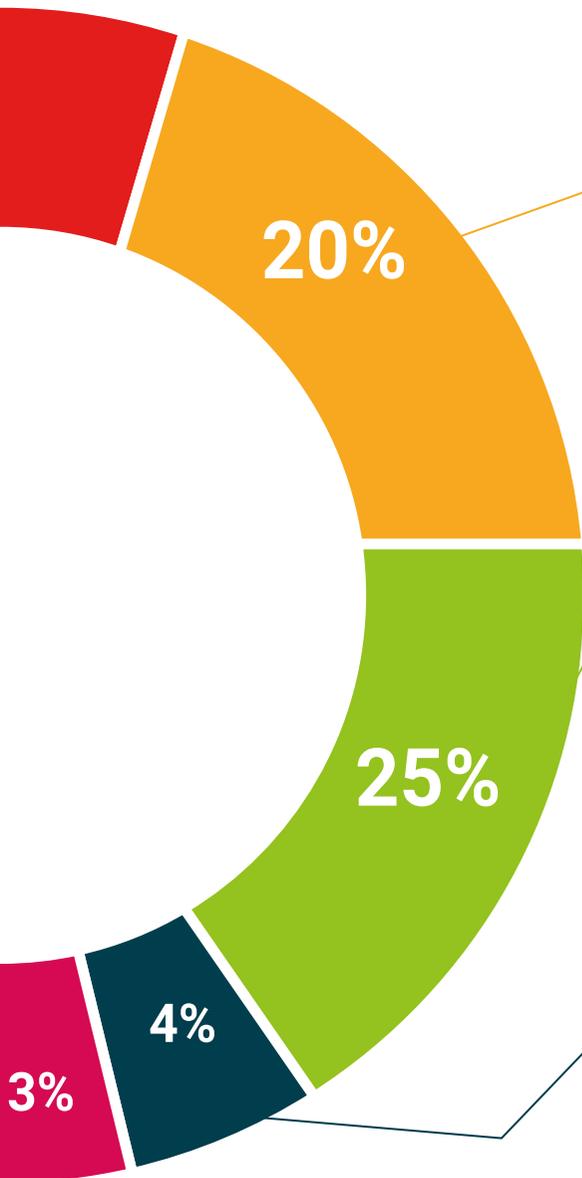
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.



09

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

Requisitos de acceso

Los programas con Registro de Validez Oficial de Estudios registrados ante la Autoridad Educativa, requieren de un perfil académico de ingreso que es requisito indispensable para poder realizar la inscripción.

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Gestión Cultural es necesario haber concluido una licenciatura o equivalente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener nunca el título de Maestría.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilites son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

10

Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Gestión Cultural obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.



“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Gestión Cultural**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 28 JULIO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20232185.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Gestión Cultural**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Gestión Cultural**

Nº de RVOE: **20232185**

Fecha de RVOE: **28/07/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



*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.



Nº de RVOE: 20232185

Maestría

Gestión Cultural

Idioma: Español

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Fecha acuerdo RVOE: 28/07/2023

Maestría Gestión Cultural

Nº de RVOE: 20232185

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad