

Maestría Oficial Universitaria Gestión Cultural

Nº de RVOE: 20232185

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20232185

Maestría Oficial Universitaria Gestión Cultural

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

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

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

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 28

05

Objetivos docentes

pág. 34

06

Salidas profesionales

pág. 40

07

Idiomas gratuitos

pág. 44

08

Metodología de estudio

pág. 48

09

Titulación

pág. 58

10

Homologación del título

pág. 62

11

Requisitos de acceso

pág. 66

12

Proceso de admisión

pág. 70

01

Presentación del programa

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 presenta este programa universitario 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.

Este es el momento, te estábamos esperando



“

*Gracias a esta Maestría Oficial Universitaria
100% online, dirigirás de forma óptima
proyectos y eventos culturales”*

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 posibilitó 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.

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 Asignaturas, 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.





“

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

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

En el temario de esta Maestría Oficial Universitaria, 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 Asignaturas 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 temario
completo y bien
desarrollado*



“

Serás capaz de administrar recursos financieros en proyectos culturales, incluyendo la búsqueda de financiamiento”

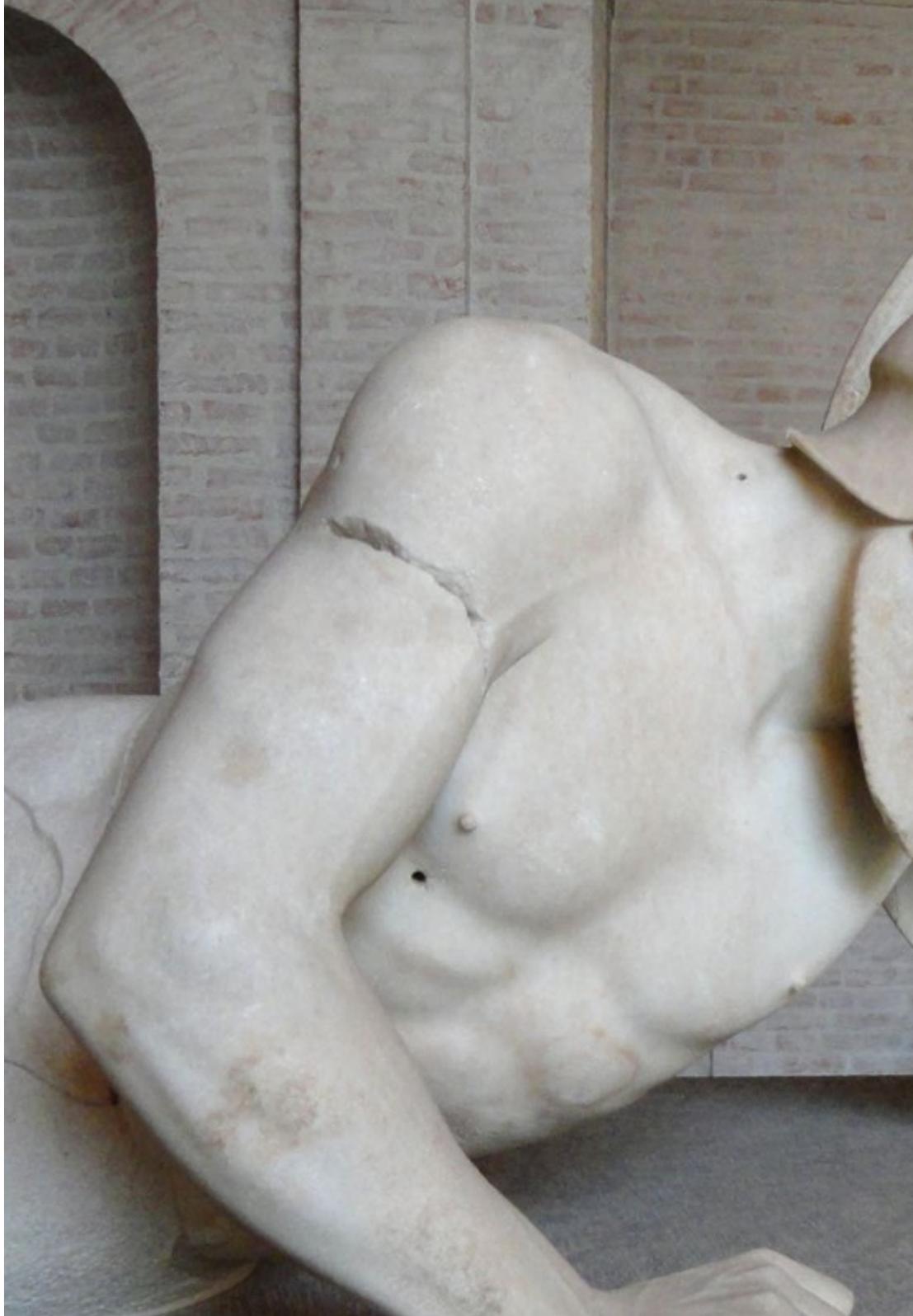
Al mismo tiempo, este itinerario académico se basa en el innovador sistema *Relearning*. Esta metodología de aprendizaje plantea la reiteración periódica de los conceptos complejos hasta potenciar su dominio cabal en los alumnos. Igualmente, estos dispondrás de metodologías como el análisis de casos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

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

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

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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
- Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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
- 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 internaciones 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

Asignatura 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
- 7.8. 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

Asignatura 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. Inclusión 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

Asignatura 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

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

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria 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.

*Living
SUCCESS*



“

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

“

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





Objetivos específicos

Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 3. Documentación cultural: Catalogación e investigación

- ♦ 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



Asignatura 4. Gestión cultural de la música y la danza

- ♦ 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

Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 7. Producción y dirección en 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





Asignatura 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

Asignatura 9. 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

Asignatura 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

06

Salidas profesionales

Los egresados de esta Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural 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 Oficial Universitaria podrás impulsar tu perfil profesional hacía la excelencia como experto en Gestión Cultural”

Perfil del egresado

Cualquier alumno que haya completado esta titulación universitaria 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.

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

- ♦ **Liderazgo:** Los profesionales desarrollan habilidades para liderar y coordinar equipos en proyectos culturales, fomentando la colaboración y un ambiente de trabajo eficaz y orientado a resultados
- ♦ **Gestión financiera responsable:** Los estudiantes adquieren competencias para planificar y administrar los recursos financieros en proyectos culturales, optimizando presupuestos y garantizando la sostenibilidad económica de las iniciativas
- ♦ **Adaptación a nuevas tecnologías en Cultura:** Los egresados aprenden a integrar herramientas digitales y plataformas de gestión en sus proyectos, facilitando la organización, difusión y colaboración en entornos culturales
- ♦ **Innovación en Gestión Cultural:** Los especialistas desarrollan habilidades para aplicar enfoques creativos e innovadores en el diseño y ejecución de proyectos culturales, respondiendo a las tendencias y a la demanda de los públicos actuales



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Gestor de Proyectos Culturales:** Este profesional se encarga de planificar, coordinar y supervisar proyectos culturales en instituciones públicas, privadas o independientes.
Responsabilidades: Diseñar propuestas culturales innovadoras, gestionar los recursos financieros y materiales, coordinar el equipo de trabajo, y evaluar el impacto social y cultural de las iniciativas.
- 2. Director de Centros Culturales:** Lidera y administra centros culturales, asegurando que estos espacios cumplan con su misión de promover el arte y la cultura en la comunidad.
Responsabilidades: Supervisar las actividades y programas, gestionar el presupuesto, coordinar con artistas y organizaciones culturales, y fomentar la participación de la comunidad en las actividades del centro.
- 3. Consultor en Gestión y Políticas Culturales:** Este especialista asesora a instituciones y gobiernos en el desarrollo de políticas y estrategias para la promoción cultural y el fortalecimiento de la identidad local.
Responsabilidades: Analizar el contexto cultural, proponer políticas de fomento a las artes, identificar fuentes de financiamiento y colaborar en la implementación de programas que impulsen el desarrollo cultural.
- 4. Coordinador de Patrimonio Cultural:** Se encarga de la protección, conservación y difusión del patrimonio cultural, trabajando en museos, fundaciones o instituciones gubernamentales.
Responsabilidades: Diseñar programas de conservación, coordinar proyectos de investigación y restauración, y promover la valorización del patrimonio cultural a través de actividades educativas y de difusión.

5. Responsable de Desarrollo de Audiencias: Este profesional se centra en atraer y fidelizar públicos para proyectos culturales, adaptando las propuestas a los intereses y necesidades de diferentes segmentos.

Responsabilidades: Identificar y analizar los distintos tipos de públicos, desarrollar estrategias de captación y fidelización, y diseñar programas que fomenten la inclusión y accesibilidad cultural.

6. Coordinador de Programas de Inclusión Cultural: Diseña y ejecuta programas que promueven el acceso a la cultura para grupos en situación de vulnerabilidad o con menos oportunidades.

Responsabilidades: Planificar y coordinar actividades inclusivas, adaptar programas para públicos diversos, y colaborar con organizaciones comunitarias para ampliar el alcance y el impacto social de los proyectos culturales.



Ejecutarás estrategias de marketing que posicionen los proyectos y las organizaciones culturales, utilizando campañas que incrementen la visibilidad”

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

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 de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

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

En el mundo competitivo actual, 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 título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título 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 se posee.

En TECH se ofrecen 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 en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar 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 Oficial Universitaria”

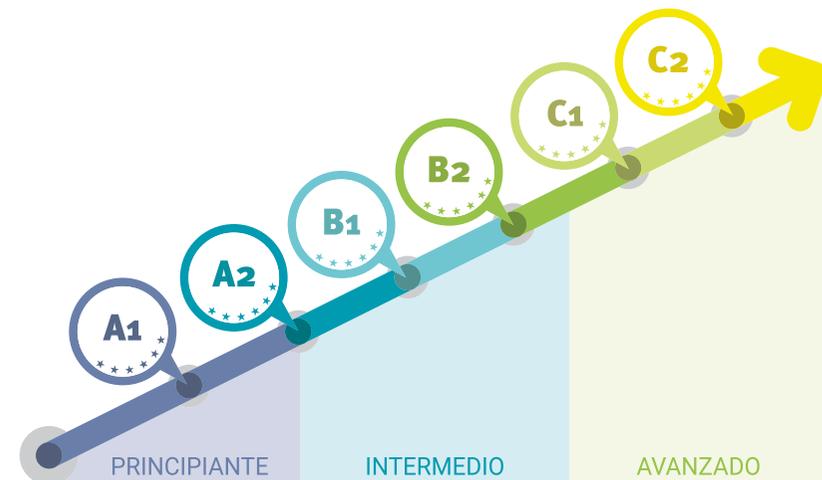




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- 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 Oficial Universitaria, 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
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar 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 anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

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



08

Metodología de estudio

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

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

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*

“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

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

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



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



09

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de la Maestría en Gestión Cultural y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20232185, de fecha 28/07/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Gestión Cultural”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica. .

Título: **Maestría en Gestión Cultural**

No. de RVOE: **20232185**

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

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

10

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

11

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Gestión Cultural** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, 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 el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

12

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20232185

**Maestría Oficial
Universitaria
Gestión Cultural**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

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

Maestría Oficial Universitaria Gestión Cultural

Nº de RVOE: 20232185

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad