

# 专科文凭 文化指导与管理





**tech** 科学技术大学

## 专科文凭 文化指导与管理

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: [www.techtitute.com/cn/humanities/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-cultural-direction-management](http://www.techtitute.com/cn/humanities/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-cultural-direction-management)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

方法

---

20

05

学位

---

28



# 01 介绍

对于社会和促进文化发展的国家来说，文化仍然是一种附加值。巴黎、罗马、纽约或马德里等城市就是一个明显的例子，这些城市的博物馆和纪念碑在国际舞台上鹤立鸡群，全年吸引着数以百万计的游客和访客。指导和管理这些空间或创建新的文化项目需要多学科知识，而在竞争激烈的行业中，对这些知识的需求量很大。因此，TECH 设计了 this 100% 在线的学位，为毕业生提供文化营销、活动制作、设计和推广以及文化旅游管理方面最先进和最新的信息。所有这些都是通过该领域专家开发的多媒体内容实现的，学生可以通过任何联网设备全天 24 小时访问这些内容。







“

通过这个专科文凭的学习,你将成为文化领域艺术项目指导和管理方面的重要人物”

社会越来越意识到需要保护遗产,在年轻人中推广文化,创造新的形式,不仅提供休闲和娱乐,还提供知识。鉴于艺术学科所提供的广泛可能性,文化管理者的形象应运而生,他能够有效地规划、设计、制作和推广该领域的各种活动。

近年来,这一专业形象的多学科性质极大地推动了艺术和文化工作。因此,没有导演和文化管理者的参与,很少有大型项目能取得成功。鉴于该课程的实用性,以及公共和私营机构对此类专家的需求,TECH 为毕业生提供了文化管理专科文凭课程,该课程只需 6 个月即可轻松完成,内容极具创新性。

因此,攻读该学位的学生将有机会获得有关文化产业、文化营销主要战略、利用新的通信和信息技术促进和发展第三部门组织的文化等方面最详尽、最详细的信息。

所有这一切都要归功于多媒体教学资源,这些资源可以在一天中的任何时间通过联网的电子设备(电脑、平板电脑或手机)观看。这样,学生还能学习文化旅游管理、遗产保护政策以及旅游领域文化遗产管理的成功案例。

因此,这个专业人员面临着一个绝佳的机会,通过学术前沿的大学教育,在竞争激烈的行业中取得进步。由于没有面授课程或固定的时间表,学生也可以根据自己的需要自由分配教学任务。对于那些希望将工作和/或个人责任与高质量的专科文凭课程相结合的人来说,这是一个理想的选择。

这个**文化指导与管理专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由文化管理专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强,为那些专业实践中必不可少的学科提供技术和实用信息
- ◆ 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和这个反思性论文
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容

“

通过一个适应专业人士需求的  
100% 在线大学学位,在竞争  
激烈的行业中脱颖而出”

“

在短短 6 个月的时间里, 你将获得有关文化活动营销、推广和制作的最先进知识”

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到了这一培训中, 还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容, 专业人士将能够进行情境化学习, 即通过模拟环境进行沉浸式培训, 以应对真实情况。

该课程设计以问题导向的学习为中心, 专业人士将在整个学年中尝试解决各种实践情况。为此, 您将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

感谢 TECH 在其资格认证中使用的 Relearning 系统, 你将减少记忆和学习的时间。

立即注册, 成为文化旅游管理专家。





# 02 目标

这个专科文凭课程的教学大纲旨在为学生提供最全面的文化管理知识。这将使你能够在公共或私营机构中担任要职，并有能力发起自己的倡议。文化领域专业教学团队准备的极具吸引力的内容(视频摘要、详细视频、图表等)将使学习成为可能。





“

TECH 每天 24 小时为你提供  
多媒体资源库, 你可以随时通  
过联网电脑访问这些资源”



## 总体目标

- ◆ 了解数字世界中的文化
- ◆ 了解如何传播文化遗产
- ◆ 根据文化技能和程序来理解和解释现实
- ◆ 确定空间管理的挑战

“

通过这个大学的课程, 你将能够管理和创建能够吸引公民参与的国际节庆活动”







## 具体目标

---

### 模块 1. 文化市场的营销

- ◆ 将研究作为核心营销工具
- ◆ 发现最具市场潜力的文化产品
- ◆ 了解数字世界中的文化

### 模块 2. 文化管理中的生产与管理

- ◆ 加强第三部门组织的文化发展
- ◆ 创建和管理项目
- ◆ 了解如何传播文化遗产

### 模块 3. 文化推广的技术与设计

- ◆ 在文化背景下, 学习文化传播和产业的基础这个概念、原则和理论
- ◆ 学习如何设计和制作与文化有关的活动或产品
- ◆ 从文化技能和程序的角度理解和解释现实

### 模块 4. 文化旅游管理

- ◆ 掌握当地遗产的文化和旅游发展战略
- ◆ 规划和管理世界遗产城市的文化活动
- ◆ 确定空间管理的挑战



# 03

## 结构和内容

基于内容重复的 Relearning 方法的有效性促使 TECH 将其应用到所有学位课程中。这使得学生更容易通过这个专科文凭的教学大纲。通过这种方式,你将了解到信息和传播技术在文化生产和宣传中的应用,根据要开展的活动而采取的最有效的营销策略,以及文化旅游管理和遗产保护之间必须存在的平衡。在本专业 600 个学时的教学过程中,你可以每天 24 小时查阅创新教材。



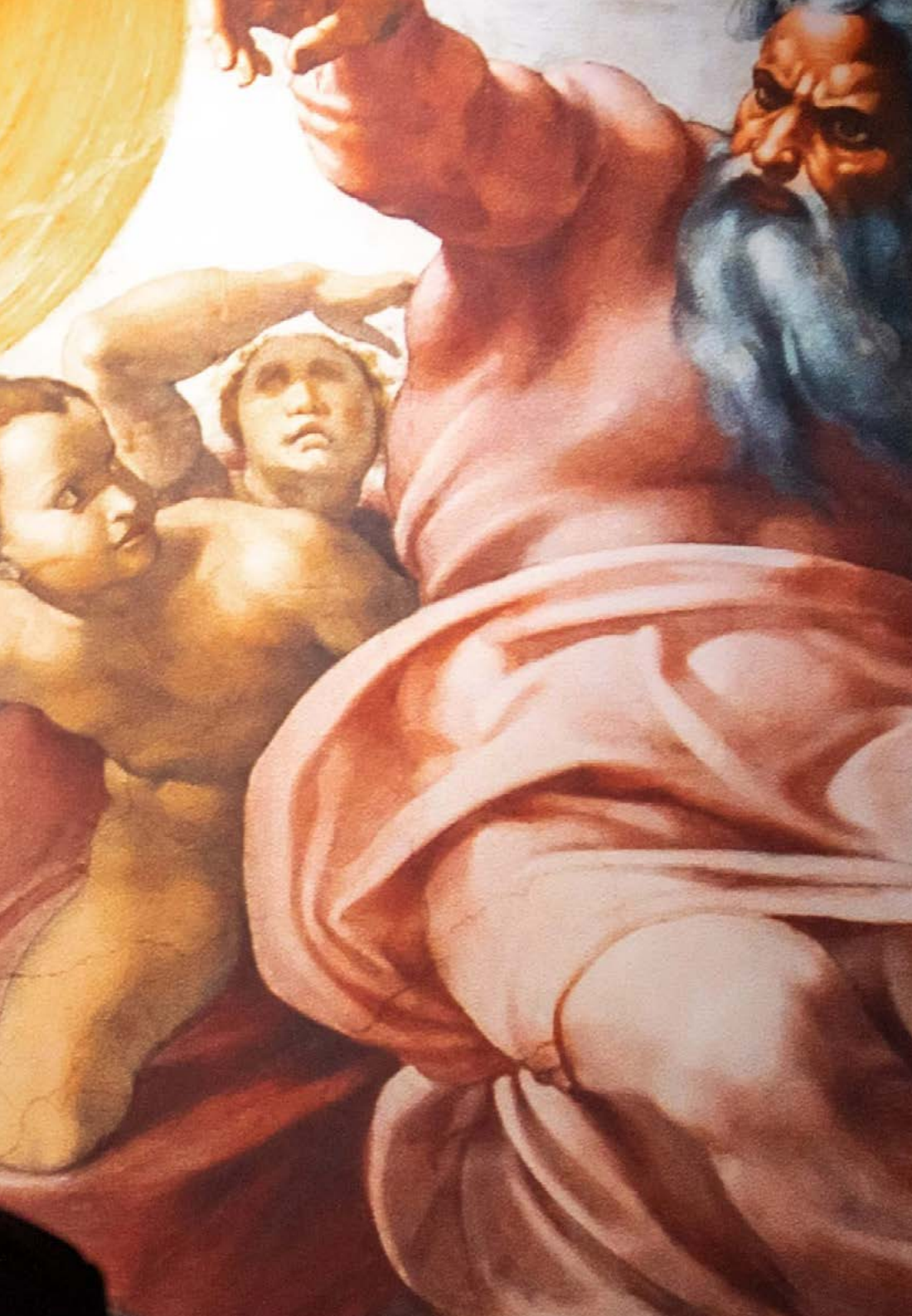
“

教学大纲旨在为你提供有关文化市场推广和管理的最前沿知识。现在报名吧”

## 模块 1. 文化市场的营销

- 1.1. 行业外的文化
  - 1.1.1. 艺术市场
    - 1.1.1.1. 文化和创意产业的环境:文化组织在社会中的地位
    - 1.1.1.2. 文化和创意产业的全球经济影响
  - 1.1.2. 文化遗产和表演艺术
    - 1.1.2.1. 社会中的文化遗产和表演艺术
    - 1.1.2.2. 媒体中的文化遗产和表演艺术
- 1.2. 文化产业
  - 1.2.1. 文化产业的概念
    - 1.2.1.1. 出版业
    - 1.2.1.2. 音乐产业
    - 1.2.1.3. 电影业
- 1.3. 新闻学和艺术
  - 1.3.1. 新的和旧的传播形式
    - 1.3.1.1. 媒体中的艺术的开始和演变
    - 1.3.1.2. 新的传播和写作形式
- 1.4. 数字世界中的文化
  - 1.4.1. 数字世界中的文化
  - 1.4.2. 视觉的无所不在。数字时代的争论
  - 1.4.3. 通过电子游戏传递信息
  - 1.4.4. 协作性艺术
- 1.5. 媒体结构
  - 1.5.1. 视听和新闻部门
    - 1.5.1.1. 主要媒体集团对文化的影响
    - 1.5.1.2. 现场平台,对传统媒体的挑战
  - 1.5.2. 文化新闻部门
    - 1.5.2.1. 全球化世界中的文化市场。走向同质化还是多样化?
- 1.6. 市场营销简介
  - 1.6.1. 4个P
    - 1.6.1.1. 营销基础知识
    - 1.6.1.2. 营销 Mix
    - 1.6.1.3. 文化市场对营销的需要(或不需)
  - 1.6.2. 营销和消费主义
    - 1.6.2.1. 文化的消费
    - 1.6.2.2. 质量是信息产品的一个交叉因素
- 1.7. 营销和价值:为艺术而艺术,意识形态方案中的艺术和作为市场产品的艺术
  - 1.7.1. 为艺术而艺术
    - 1.7.1.1. 群众的艺术。艺术的同质性和它的价值
    - 1.7.1.2. 艺术是为媒体创造的,还是媒体在传播艺术?
  - 1.7.2. 意识形态方案中的艺术
    - 1.7.2.1. 艺术、政治和行动主义
    - 1.7.2.2. 艺术中的基这个象征主义
  - 1.7.3. 作为市场产品的艺术
    - 1.7.3.1. 广告中的艺术
    - 1.7.3.2. 成功发展作品的文化管理
- 1.8. 主要文化产业的营销
  - 1.8.1. 当前主要文化产业的发展趋势
    - 1.8.1.1. 企业中所体现的消费者的需求
    - 1.8.1.2. 媒体中成功的文化产品
- 1.9. 作为核心营销工具的研究
  - 1.9.1. 市场和消费者数据的收集
    - 1.9.1.1. 相对于竞争对手的差异化
    - 1.9.1.2. 其他研究策略
- 1.10. 文化营销的未来
  - 1.10.1. 文化营销的未来
    - 1.10.1.1. 文化营销的趋势
    - 1.10.1.2. 具有最大市场潜力的文化产品





## 模块 2. 文化管理中的生产与管理

- 2.1. 文化组织的管理手段 I
  - 2.1.1. 文化管理
  - 2.1.2. 文化产品的分类
  - 2.1.3. 文化管理的目标
- 2.2. 文化组织的管理手段 II
  - 2.2.1. 文化组织
  - 2.2.2. 分类
  - 2.2.3. 联合国教科文组织
- 2.3. 收集和赞助
  - 2.3.1. 收藏的艺术
  - 2.3.2. 历史上收藏品味的发展者
  - 2.3.3. 收藏品的类型
- 2.4. 基金会的作用
  - 2.4.1. 它们是什么?
  - 2.4.2. 协会和基金会
    - 2.4.2.1. 差异
    - 2.4.2.2. 相似性
  - 2.4.3. 全球文化基金会范例
- 2.5. 第三部门组织的文化发展
  - 2.5.1. 什么是第三部门组织?
  - 2.5.2. 了解第三部门组织在社会中的作用
  - 2.5.3. 网络
- 2.6. 公共机构和团体
  - 2.6.1. 欧洲文化政策的组织模式
  - 2.6.2. 欧洲的主要公共机构
  - 2.6.3. 欧洲国际组织的文化行动
- 2.7. 文化遗产
  - 2.7.1. 文化作为一个国家品牌
  - 2.7.2. 文化政策
    - 2.7.2.1. 机构
    - 2.7.2.2. 图形
  - 2.7.3. 文化是人类的遗产

- 2.8. 文化遗产的传播
  - 2.8.1. 什么是文化遗产?
  - 2.8.2. 公共管理
  - 2.8.3. 私人管理
  - 2.8.4. 协调的管理
- 2.9. 项目的创建和管理
  - 2.9.1. 什么是项目的创建和管理?
  - 2.9.2. 制作
    - 2.9.2.1. 公共的
    - 2.9.2.2. 私人
    - 2.9.2.3. 联合制作
    - 2.9.2.4. 其他
  - 2.9.3. 文化管理规划
- 2.10. 艺术、商业和社会
  - 2.10.1. 第三部门是一种社会机会
  - 2.10.2. 企业通过不同类型的艺术作出的社会承诺
    - 2.10.2.1. 投资
    - 2.10.2.2. 成这个效益
    - 2.10.2.3. 推广
    - 2.10.2.4. 利润
  - 2.10.3. 艺术是对社会的包容和改造
  - 2.10.4. 戏剧是一种社会机会
  - 2.10.5. 涉及公民的节庆活动

### 模块 3. 文化推广的技术与设计

- 3.1. 当前事件的重要性
  - 3.1.1. MTV
    - 3.1.1.1. MTV 的崛起
    - 3.1.1.2. 视频剪辑
  - 3.1.2. 从 MTV 到 YouTube
  - 3.1.3. 旧营销与数字时代

- 3.2. 容的创作
  - 3.2.1. 戏剧性信念的核心
    - 3.2.1.1. 舞台的目的
    - 3.2.1.2. 审美-风格策略
    - 3.2.1.3. 从戏剧到其他艺术的通道
  - 3.2.2. 全球消费者 Target
  - 3.2.3. 容的创作
    - 3.2.3.1. 传单
    - 3.2.3.2. 诱导片
    - 3.2.3.3. 社交网络
  - 3.2.4. 传播媒体
- 3.3. 平面设计师兼 Community Manager
  - 3.3.1. 会议的各个阶段
  - 3.3.2. 为什么需要一名平面设计师?
  - 3.3.3. Community Manager 的作用
- 3.4. 将创作者纳入传统的展览媒体中
  - 3.4.1. 信息和通信技术的融入
    - 3.4.1.1. 个人领域
    - 3.4.1.2. 专业领域
  - 3.4.2. 增加 DJ 和 VJ
    - 3.4.2.1. DJ 和 VJ 在娱乐中的使用
    - 3.4.2.2. 在剧院中使用 DJ 和 VJ
    - 3.4.2.3. 在舞蹈中使用 DJ 和 VJ
    - 3.4.2.4. 在活动中使用 DJ 和 VJ
    - 3.4.2.5. 在体育赛事中使用 DJ 和 VJ
  - 3.4.3. 实时插画师
    - 3.4.3.1. 竞技场
    - 3.4.3.2. 绘图
    - 3.4.3.3. 透明胶片
    - 3.4.3.4. 视觉故事

- 3.5. 舞台和创作的 TIC I
  - 3.5.1. 视频投影, Videowall, Videosplitting
    - 3.5.1.1. 差异
    - 3.5.1.2. 发展情况
    - 3.5.1.3. 从白炽灯到激光荧光粉
  - 3.5.2. 软件在节目中的应用
    - 3.5.2.1. 使用的是什么?
    - 3.5.2.2. 为什么使用?
    - 3.5.2.3. 它们如何支持创造性和展示?
  - 3.5.3. 技术和艺术人员
    - 3.5.3.1. 角色
    - 3.5.3.2. 管理层
- 3.6. 舞台和创作的 TIC II
  - 3.6.1. 互动技术
    - 3.6.1.1. 为什么使用?
    - 3.6.1.2. 优势
    - 3.6.1.3. 劣势
  - 3.6.2. AR
  - 3.6.3. VR
  - 3.6.4. 360°
- 3.7. 舞台和创作的 TIC III
  - 3.7.1. 分享信息的方式
    - 3.7.1.1. DropBox
    - 3.7.1.2. 驱动器
    - 3.7.1.3. iCloud
    - 3.7.1.4. WeTransfer
  - 3.7.2. 社会网络和它们的传播
  - 3.7.3. 信息通信技术在现场表演中的使用
- 3.8. 展示媒体
  - 3.8.1. 传统媒体
    - 3.8.1.1. 是什么?
    - 3.8.1.2. 哪些是已知的?
    - 3.8.1.3. 小格式
    - 3.8.1.4. 大格式
  - 3.8.2. 非常规媒体
    - 3.8.2.1. 是什么?
    - 3.8.2.2. 是哪个?
    - 3.8.2.3. 在哪里以及如何使用它们?
  - 3.8.3. 实例
- 3.9. 公司活动
  - 3.9.1. 公司活动
    - 3.9.1.1. 是什么?
    - 3.9.1.2. 正在寻求什么?
  - 3.9.2. 适用于公司层面的 5W+1H 具体: 审查
  - 3.9.3. 最常用的媒体
- 3.10. 视听制作
  - 3.10.1. 视听资源
    - 3.10.1.1. 博物馆中的资源
    - 3.10.1.2. 舞台上的资源
    - 3.10.1.3. 活动中的资源
  - 3.10.2. 类型
  - 3.10.3. 项目的出现
  - 3.10.4. 这个过程各个阶段

## 模块 4. 文化旅游管理

- 4.1. 文化遗产介绍
  - 4.1.1. 文化旅游
  - 4.1.2. 文化遗产
  - 4.1.3. 文化旅游资源



- 4.2. 可持续性作为旅游和文化遗产的参考
  - 4.2.1. 城市可持续性的概念
  - 4.2.2. 旅游业的可持续性
  - 4.2.3. 文化的可持续性
- 4.3. 承载能力及其在旅游目的地的应用
  - 4.3.1. 概念化
  - 4.3.2. 旅游业承载能力的维度
  - 4.3.3. 案例研究
  - 4.3.4. 研究旅游承载力的方法和建议
- 4.4. 游客对空间的利用
  - 4.4.1. 游客流和遗产旅游地
  - 4.4.2. 游客流动和空间利用的一般模式
  - 4.4.3. 旅游和遗产地:游客流动产生的影响和问题
- 4.5. 空间管理的挑战
  - 4.5.1. 游客使用空间的多样化战略
  - 4.5.2. 管理游客需求的措施
  - 4.5.3. 加强遗产和无障碍设施的控制
  - 4.5.4. 具有复杂参观模式的遗产地的游客管理。案例研究
- 4.6. 文化旅游产品
  - 4.6.1. 城市和文化旅游
  - 4.6.2. 文化与旅游
  - 4.6.3. 文化旅游市场的转变
- 4.7. 遗产保护政策
  - 4.7.1. 保护 VS. 遗产的利用
  - 4.7.2. 国际规定
  - 4.7.3. 保护政策



- 4.8. 旅游区内文化资源的管理
  - 4.8.1. 城市旅游的促进和管理
  - 4.8.2. 遗产旅游管理
  - 4.8.3. 公共和私营管理
- 4.9. 文化旅游的就业能力
  - 4.9.1. 文化旅游就业能力的特点
  - 4.9.2. 文化旅游的研究和概况
  - 4.9.3. 导游和遗产解释
- 4.10. 旅游领域文化遗产管理的成功案例研究
  - 4.10.1. 地方遗产的文化和旅游发展战略
  - 4.10.2. 一个公共项目的联合管理
  - 4.10.3. 作为文化管理工具的游客分析
  - 4.10.4. 地方旅游推广政策和主要文化景点
  - 4.10.5. 世界遗产城市的地方旅游规划和管理

“

这是一项 100% 的在线计划，  
它将使你更接近新技术应用  
和文化推广的最新趋势”

# 04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇  
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

### 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

自从世界上最好的人文学校存在以来，案例法一直是其最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。



## Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法 与基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年, 我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度 (教学质量, 材料质量, 课程结构, 目标.....), 与西班牙最佳在线大学的指标相比, 我们的学生的满意度也得到了提高。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



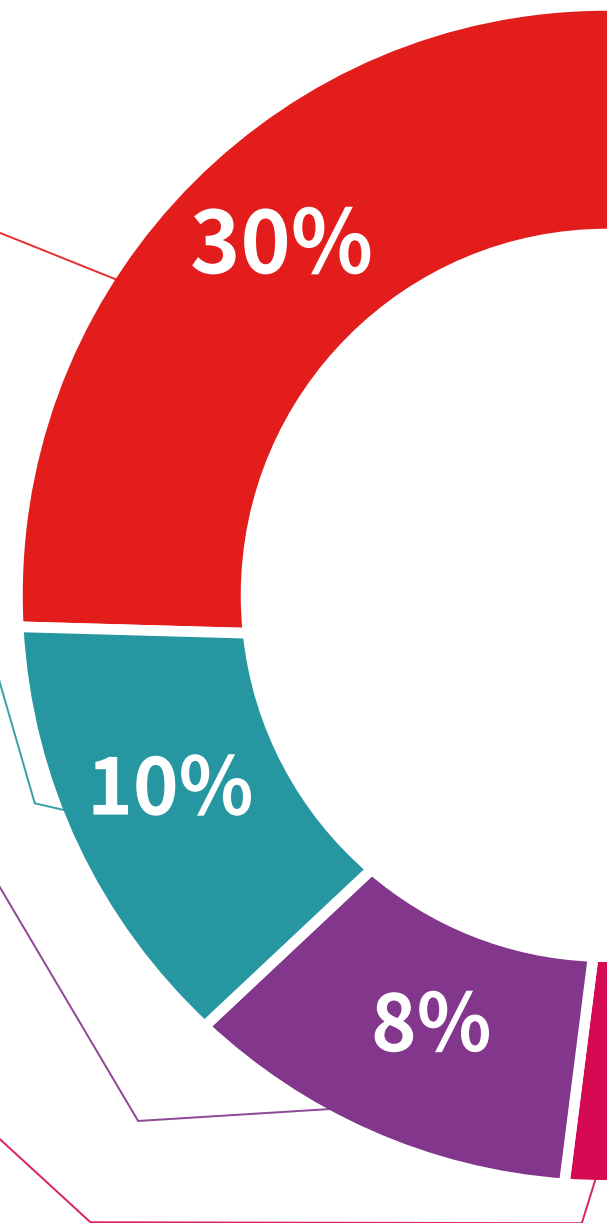
### 技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。

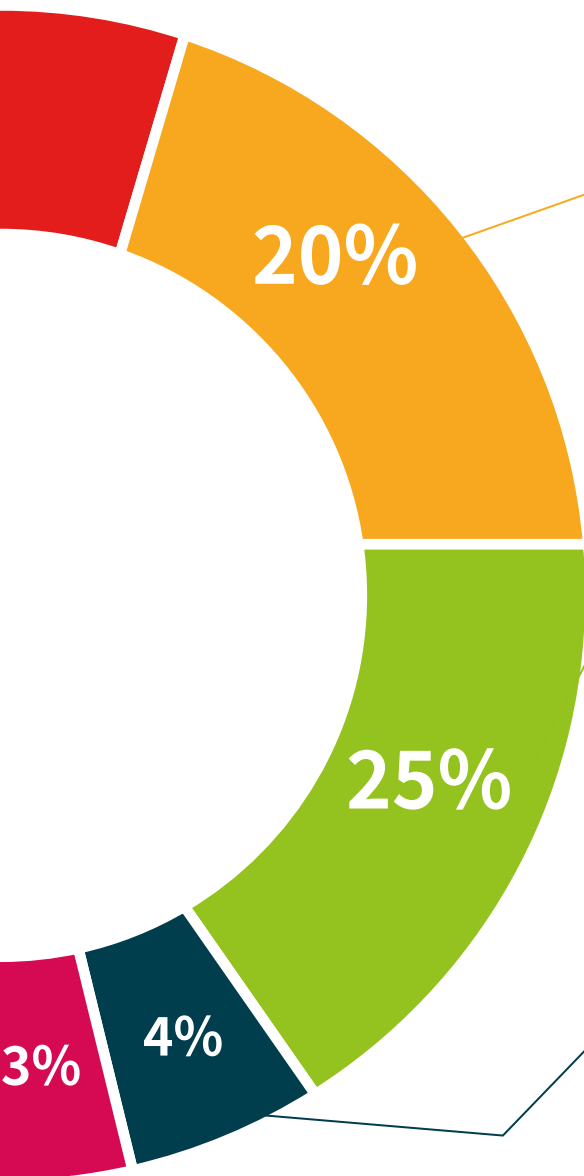


### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。







#### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



#### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



#### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 05 学位

文化指导与管理专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功完成这个课程并获得大学学位, 无需旅行或办理繁琐的手续”



这个**文化指导与管理专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**文化指导与管理专科文凭**

模式:**在线**

时长:**6个月**



健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科文凭  
文化指导与管理

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

# 专科文凭 文化指导与管理

