

# Certificat Avancé

## Direction et Gestion Culturelle





## Certificat Avancé

### Direction et Gestion Culturelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/sciences-humaines/diplome-universite/diplome-universite-direction-gestion-culturelle](http://www.techtitute.com/fr/sciences-humaines/diplome-universite/diplome-universite-direction-gestion-culturelle)

# Accueil

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 20*

05

Diplôme

---

*page 28*



# 01

# Présentation

La culture reste une valeur ajoutée pour la société et pour les pays qui la promeuvent. Les villes comme Paris, Rome, New York ou Madrid en sont un bon exemple: leurs musées et monuments se distinguent sur la scène internationale et attirent des millions de touristes et de visiteurs tout au long de l'année. La direction et la gestion de ces espaces ou la création de nouveaux projets culturels requièrent des connaissances pluridisciplinaires qui sont très demandées dans un secteur hautement compétitif. C'est pourquoi TECH a conçu ce diplôme 100% en ligne, qui offre aux diplômés les informations les plus avancées et les plus récentes sur le Marketing culturel, la production, la conception et la promotion d'événements, ainsi que la gestion du tourisme culturel. Tout cela, grâce à un contenu multimédia développé par des spécialistes du domaine, auquel l'étudiant aura accès 24 heures sur 24 à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion à l'internet.







“

*Avec Ce Certificat Avancé, vous  
deviendrez une figure importante dans  
la Direction et la Gestion de projets  
artistiques dans le secteur culturel”*

La société est de plus en plus consciente de la nécessité de préserver le patrimoine, de promouvoir la culture auprès des jeunes et de créer de nouveaux formats qui offrent non seulement des loisirs et des divertissements, mais aussi des connaissances. Compte tenu du large éventail de possibilités offertes par les disciplines artistiques, la figure du gestionnaire culturel est née, capable de planifier, concevoir, produire et promouvoir efficacement toutes sortes d'événements dans ce secteur.

Le caractère pluridisciplinaire de ce profil professionnel a donné un élan important au travail artistique et culturel au cours des dernières années. Ainsi, peu de projets d'envergure réussissent sans la figure d'un directeur et d'un manager culturel. Compte tenu de sa pertinence et de la nécessité pour les entités publiques et privées de disposer de ce type de spécialistes, TECH propose aux diplômés le Certificat Avancé en Direction et Gestion Culturelle, qui peut être facilement complété en seulement 6 mois et dont le contenu est des plus novateurs.

Ainsi, les étudiants qui suivent ce cursus auront accès aux informations les plus exhaustives et les plus détaillées sur les industries culturelles, les principales stratégies de Marketing culturel, l'utilisation des nouvelles technologies de la communication et de l'information pour la promotion et le développement de la culture dans les organisations du troisième secteur.

Tout cela sera possible grâce aux ressources pédagogiques multimédias, qui peuvent être consultées à tout moment de la journée à partir d'un appareil électronique (ordinateur, *Tablette* ou téléphone portable) doté d'une connexion internet. De cette manière, l'étudiant pourra également étudier la gestion du tourisme culturel, les politiques de conservation du patrimoine et les exemples de réussite en matière de gestion du patrimoine culturel dans le domaine du tourisme.

Le professionnel se trouve donc face à une excellente opportunité de progresser dans un secteur hautement compétitif, grâce à une formation universitaire de pointe. En l'absence de cours en présentiel et d'horaires fixes, les étudiants sont également libres de répartir la charge d'enseignement en fonction de leurs besoins. Une option idéale pour les personnes qui souhaitent combiner leurs responsabilités professionnelles et/ou personnelles avec un expert universitaire de qualité.

Ce **Certificat Avancé en Direction et Gestion Culturelle** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Gestion Culturelle
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage fournit des informations techniques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La disponibilité de l'accès au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Se démarquer dans un secteur très compétitif grâce à un diplôme universitaire 100% en ligne qui s'adapte aux besoins des professionnels"*

“

*En seulement 6 mois, vous obtiendrez les connaissances les plus avancées en matière de Marketing, de promotion et de production d'actions culturelles”*

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Grâce au système de Relearning, utilisé par TECH dans ses qualifications, vous réduirez les heures de mémorisation et d'étude.*

*Inscrivez-vous dès maintenant et devenez un spécialiste de la gestion du tourisme culturel.*





# 02

## Objectifs

Le programme de ce Certificat Avancé a été conçu dans le but principal d'offrir aux étudiants les connaissances les plus exhaustives sur Direction et Gestion Culturelle. Il vous permettra d'accéder à des postes élevés dans des organisations publiques ou privées, ainsi qu'à la capacité de lancer vos propres initiatives. Cet apprentissage sera possible grâce à un contenu attractif (résumés vidéo, vidéos détaillées, schémas, etc.) préparé par une équipe pédagogique spécialisée dans le secteur culturel.





“

*TECH met à votre disposition une bibliothèque de ressources multimédias 24 heures sur 24, à laquelle vous pouvez accéder à tout moment à partir de votre ordinateur connecté à l'internet”*



## Objectifs généraux

---

- ♦ Comprendre la culture dans le monde numérique
- ♦ Savoir comment diffuser le patrimoine culturel
- ♦ Comprendre et interpréter la réalité en termes de compétences et de procédures culturelles
- ♦ Identifier les enjeux de la gestion de l'espace

“

*Grâce à ce programme universitaire, vous serez en mesure de gérer et de créer des festivals internationaux capables d'impliquer les citoyens"*







## Objectifs spécifiques

---

### **Module 1. Le marketing sur le marché culturel**

- ♦ Faire de la recherche un outil central du marketing
- ♦ Découvrir les produits culturels ayant le plus grand potentiel commercial
- ♦ Comprendre la culture dans le monde numérique

### **Module 2. Production et Gestion dans la Gestion Culturelle**

- ♦ Promouvoir le développement culturel dans les organisations du tiers secteur
- ♦ Créer et gérer des projets
- ♦ Savoir comment diffuser le patrimoine culturel

### **Module 3. Technologie et design pour la promotion culturelle**

- ♦ Apprendre, dans le contexte de la culture, les concepts, principes et théories de base de la communication et des industries culturelles
- ♦ Apprendre à concevoir et à produire des campagnes ou des produits liés à la culture
- ♦ Comprendre et interpréter la réalité en termes de compétences et de procédures culturelles

### **Module 4. Gestion du tourisme culturel**

- ♦ Maîtriser les stratégies de développement culturel et touristique du patrimoine local
- ♦ Planifier et gérer des événements culturels dans une ville du patrimoine mondial
- ♦ Identifier les enjeux de la gestion de l'espace



# 03

## Structure et contenu

L'efficacité de la méthode du *Relearning*, basée sur la répétition du contenu, a conduit TECH à l'appliquée dans tous ses diplômes. Il est donc beaucoup plus facile pour les étudiants de suivre le programme d'études de cette université experte. Vous apprendrez ainsi à connaître les TIC utilisées dans la production et la promotion culturelles, les stratégies de Marketing les plus efficaces en fonction de l'événement à réaliser, ainsi que l'équilibre qui doit exister dans la gestion du tourisme culturel et la conservation du patrimoine. Le tout, avec un matériel didactique innovant que vous pourrez consulter 24 heures sur 24 tout au long des 600 heures d'enseignement de ce diplôme.



“

*Un programme conçu pour vous offrir les connaissances les plus avancées en matière de promotion et de gestion du marché culturel. Inscrivez-vous maintenant"*



## Module 1. Le marketing sur le marché culturel

- 1.1. La culture en dehors de l'industrie
  - 1.1.1. Le marché de l'art
    - 1.1.1.1. Environnement de l'industrie culturelle et créative: la place des organisations culturelles dans la société
    - 1.1.1.2. L'impact économique mondial de l'industrie culturelle et créative
  - 1.1.2. Patrimoine culturel et arts du spectacle
    - 1.1.2.1. Patrimoine culturel et arts du spectacle dans la société
    - 1.1.2.2. Patrimoine culturel et arts du spectacle moyens de communication
- 1.2. Les industries culturelles
  - 1.2.1. Le concept d'industrie culturelle
    - 1.2.1.1. L'industrie de l'édition
    - 1.2.1.2. L'industrie musicale
    - 1.2.1.3. L'industrie cinématographique
- 1.3. Le journalisme et l'art
  - 1.3.1. Nouvelles et anciennes formes de communication
    - 1.3.1.1. Débuts et évolution de l'art dans les médias
    - 1.3.1.2. Nouvelles formes de communication et écriture
- 1.4. Culture dans le monde numérique
  - 1.4.1. Culture dans le monde numérique
  - 1.4.2. L'omniprésence du visuel. Controverses de l'ère numérique
  - 1.4.3. La transmission d'informations par les jeux vidéo
  - 1.4.4. Art collaboratif
- 1.5. La structure des médias
  - 1.5.1. Le secteur de l'audiovisuel et de la presse
    - 1.5.1.1. L'impact des grands groupes médiatiques sur la culture
    - 1.5.1.2. Les plateformes en direct, un défi pour les médias conventionnels
  - 1.5.2. Le secteur du journalisme culturel
    - 1.5.2.1. Le marché culturel dans un monde globalisé. Vers l'homogénéisation ou la diversification?
- 1.6. Introduction au Marketing
  - 1.6.1. Les 4 P
    - 1.6.1.1. Les bases du Marketing
    - 1.6.1.2. Le Marketing *Mix*
    - 1.6.1.3. La nécessité (ou non) du marketing sur le marché culturel
  - 1.6.2. Le marketing et le consumérisme
    - 1.6.2.1. La consommation de la culture
    - 1.6.2.2. La qualité comme facteur transversal des produits d'information
- 1.7. Marketing et valeur: l'art pour l'art, l'art dans les agendas idéologiques et l'art en tant que produit commercial.
  - 1.7.1. L'art pour l'art
    - 1.7.1.1. L'art des masses. L'homogénéité de l'art et sa valeur
    - 1.7.1.2. L'art est-il créé pour les médias ou les médias transmettent-ils l'art?
  - 1.7.2. L'art dans les programmes idéologiques
    - 1.7.2.1. Art, politique et militantisme
    - 1.7.2.2. Le symbolisme de base dans l'art
  - 1.7.3. L'art en tant que produit du marché
    - 1.7.3.1. L'art dans la publicité
    - 1.7.3.2. Gestion culturelle pour un développement réussi du travail
- 1.8. Marketing des principales industries culturelles
  - 1.8.1. Tendances actuelles dans les principales industries culturelles
    - 1.8.1.1. Les besoins des consommateurs représentés dans les entreprises
    - 1.8.1.2. Produits culturels réussis dans les médias
- 1.9. La recherche comme outil central de marketing
  - 1.9.1. Collecte de données sur le marché et les consommateurs
    - 1.9.1.1. Différenciation par rapport à la concurrence
    - 1.9.1.2. Autres stratégies de recherche
- 1.10. L'avenir du marketing culturel
  - 1.10.1. L'avenir du marketing culturel
    - 1.10.1.1. Tendances du marketing culturel
    - 1.10.1.2. Les produits culturels ayant le plus grand potentiel commercial





## Module 2. Production et Gestion dans la Gestion Culturelle

- 2.1. Instruments de gestion des organisations culturelles I
  - 2.1.1. Le management culturel
  - 2.1.2. Classification des produits culturels
  - 2.1.3. Objectifs de la gestion culturelle
- 2.2. Instruments pour la gestion des organismes culturels II
  - 2.2.1. Organisations culturelles
  - 2.2.2. Typologie
  - 2.2.3. UNESCO
- 2.3. Collecte et mécénat
  - 2.3.1. L'art de la collection
  - 2.3.2. Les développeurs du goût de la collection à travers l'histoire
  - 2.3.3. Les types de collections
- 2.4. Le rôle des fondations
  - 2.4.1. Qu'est-ce qu'une fondation?
  - 2.4.2. Associations et fondations
    - 2.4.2.1. Différences
    - 2.4.2.2. Similitudes
  - 2.4.3. Exemples de fondations culturelles dans le monde
- 2.5. Le développement culturel dans les organisations du troisième secteur
  - 2.5.1. Que sont les organisations du troisième secteur?
  - 2.5.2. Rôle des organisations du troisième secteur dans la société
  - 2.5.3. Réseaux
- 2.6. Institutions et organismes publics
  - 2.6.1. Modèle organisationnel de la politique culturelle en Europe
  - 2.6.2. Principales institutions publiques en Europe
  - 2.6.3. L'action culturelle des organisations internationales européennes
- 2.7. Le patrimoine culturel
  - 2.7.1. La culture comme marque de pays
  - 2.7.2. Politiques culturelles
    - 2.7.2.1. Institutions
    - 2.7.2.2. Figures
  - 2.7.3. La culture comme patrimoine de l'humanité

- 2.8. Diffusion du patrimoine culturel
  - 2.8.1. Qu'est-ce que le patrimoine culturel?
  - 2.8.2. Gestion publique
  - 2.8.3. La gestion privée
  - 2.8.4. Gestion coordonnée
- 2.9. Création et gestion de projets
  - 2.9.1. Qu'est-ce que la création et la gestion de projets?
  - 2.9.2. Productions
    - 2.9.2.1. Le public
    - 2.9.2.2. Privées
    - 2.9.2.3. Coproductions
    - 2.9.2.4. Autres
  - 2.9.3. Planification de la gestion culturelle
- 2.10. Art, entreprise et société
  - 2.10.1. Le troisième secteur comme opportunité sociale
  - 2.10.2. L'engagement social des entreprises à travers les différents types d'art
    - 2.10.2.1. Investissement
    - 2.10.2.2. Rentabilité
    - 2.10.2.3. Promotion
    - 2.10.2.4. Profit
  - 2.10.3. L'art en tant qu'inclusion et transformation de la société
  - 2.10.4. Le théâtre comme opportunité sociale
  - 2.10.5. Festivals impliquant la citoyenneté

### Module 3. Technologie et design pour la promotion culturelle

- 3.1. L'importance de l'image aujourd'hui
  - 3.1.1. MTV
    - 3.1.1.1. L'émergence de MTV
    - 3.1.1.2. Vidéoclip
  - 3.1.2. De MTV à YouTube
  - 3.1.3. L'ancien Marketing face à l'ère du Numérique

- 3.2. La création de contenu
  - 3.2.1. Conviction dramatique de base
    - 3.2.1.1. Objectif de la mise en scène
    - 3.2.1.2. Stratégie esthétique-stylistique
    - 3.2.1.3. Le passage du théâtre au reste des arts
  - 3.2.2. *Target* du consommateur global
  - 3.2.3. La Création de contenu
    - 3.2.3.1. *Flyer*
    - 3.2.3.2. *Teaser*
    - 3.2.3.3. Les Réseaux Sociaux
  - 3.2.4. Médias de diffusion
- 3.3. Graphiste et *Community Manager*
  - 3.3.1. Phases de la réunion
  - 3.3.2. Pourquoi est-il nécessaire d'avoir un graphiste?
  - 3.3.3. Le rôle du *Community Manager*
- 3.4. Inclusion des créateurs dans les supports d'affichage classiques
  - 3.4.1. Inclusion des TIC
    - 3.4.1.1. Sphère personnelle
    - 3.4.1.2. Sphère professionnelle
  - 3.4.2. Ajout des DJ et VJ
    - 3.4.2.1. Utilisation du DJ et du VJ dans les spectacles
    - 3.4.2.2. Utilisation du DJ et du VJ dans le théâtre
    - 3.4.2.3. Utilisation du DJ et du VJ dans la danse
    - 3.4.2.4. Utilisation de DJ et VJ dans les événements
    - 3.4.2.5. Utilisation de DJ et VJ dans les événements sportifs
  - 3.4.3. Illustateurs en temps réel
    - 3.4.3.1. Arène
    - 3.4.3.2. Dessin
    - 3.4.3.3. Transparents
    - 3.4.3.4. Récit visuel

- 3.5. Les TIC pour la scène et la création I
  - 3.5.1. Vidéoprojection, *Videowall*, *Videosplitting*
    - 3.5.1.1. Différences
    - 3.5.1.2. Évolution
    - 3.5.1.3. De l'incandescence au phosphore laser
  - 3.5.2. L'utilisation de logiciels dans les spectacles
    - 3.5.2.1. Qu'est-ce qui est utilisé?
    - 3.5.2.2. Pourquoi sont-ils utilisés?
    - 3.5.2.3. Comment favorisent-ils la créativité et l'affichage?
  - 3.5.3. Le personnel technique et artistique
    - 3.5.3.1. Rôles
    - 3.5.3.2. Gestion
- 3.6. Les TIC pour la scène et la création II
  - 3.6.1. Technologies interactives
    - 3.6.1.1. Pourquoi sont-ils utilisés?
    - 3.6.1.2. Avantages
    - 3.6.1.3. Inconvénients
  - 3.6.2. AR
  - 3.6.3. VR
  - 3.6.4. 360°
- 3.7. Les TIC pour la scène et la création III
  - 3.7.1. Les moyens de partager l'information
    - 3.7.1.1. DropBox
    - 3.7.1.2. Drive
    - 3.7.1.3. iCloud
    - 3.7.1.4. WeTransfer
  - 3.7.2. Les réseaux sociaux et leur diffusion
  - 3.7.3. Utilisation des TIC dans les spectacles vivants
- 3.8. Médias d'affichage
  - 3.8.1. Médias conventionnels
    - 3.8.1.1. Qu'est-ce que c'est?
    - 3.8.1.2. Lesquels sont connus?
    - 3.8.1.3. Petit format
    - 3.8.1.4. Le grand format
  - 3.8.2. Supports non conventionnels
    - 3.8.2.1. Qu'est-ce que c'est?
    - 3.8.2.2. Qu'est-ce que c'est?
    - 3.8.2.3. Où et comment peuvent-ils être utilisés?
  - 3.8.3. Exemples
- 3.9. Les événements d'entreprise
  - 3.9.1. Les événements d'entreprise
    - 3.9.1.1. Qu'est-ce que c'est?
    - 3.9.1.2. Qu'est-ce qu'on cherche?
  - 3.9.2. L'examen concret 5W+1H appliqué au niveau de l'entreprise
  - 3.9.3. Les supports les plus couramment utilisés
- 3.10. Production audiovisuelle
  - 3.10.1. Ressources audio-visuelles
    - 3.10.1.1. Ressources dans les musées
    - 3.10.1.2. Ressources sur scène
    - 3.10.1.3. Ressources lors de manifestations
  - 3.10.2. Types de prises de vue
  - 3.10.3. L'émergence des projets
  - 3.10.4. Phases du processus

## Module 4. Gestion du tourisme culturel

- 4.1. Introduction au patrimoine culturel
  - 4.1.1. Le tourisme culturel
  - 4.1.2. Le patrimoine culturel
  - 4.1.3. Ressources du tourisme culturel



- 4.2. La durabilité comme référence dans le tourisme et le patrimoine culturel
  - 4.2.1. Concept de durabilité urbaine
  - 4.2.2. Durabilité du tourisme
  - 4.2.3. Durabilité culturelle
- 4.3. La capacité de charge et son application dans les destinations touristiques
  - 4.3.1. Conceptualisation
  - 4.3.2. Dimensions de la capacité d'accueil touristique
  - 4.3.3. Études de cas
  - 4.3.4. Approches et propositions pour l'étude de la capacité d'accueil du tourisme
- 4.4. L'utilisation touristique de l'espace
  - 4.4.1. Flux de visiteurs et sites touristiques patrimoniaux
  - 4.4.2. Modèles généraux de mobilité et d'utilisation de l'espace par les touristes
  - 4.4.3. Tourisme et sites patrimoniaux: effets et problèmes découlant des flux touristiques
- 4.5. Les défis de la gestion de l'espace
  - 4.5.1. Stratégies de diversification de l'utilisation touristique de l'espace
  - 4.5.2. Les mesures de gestion de la demande touristique
  - 4.5.3. Mise en valeur du patrimoine et contrôle de l'accessibilité
  - 4.5.4. Gestion des visiteurs dans les sites patrimoniaux avec des modèles de visite complexes. Études de cas
- 4.6. Produit touristique culturel
  - 4.6.1. Tourisme urbain et culturel
  - 4.6.2. Culture et tourisme
  - 4.6.3. Transformations du marché des voyages culturels
- 4.7. Politiques de conservation du patrimoine
  - 4.7.1. Conservation vs. Exploitation du patrimoine
  - 4.7.2. Normes internationales
  - 4.7.3. Politiques de conservation
- 4.8. Gestion des ressources culturelles dans la zone touristique
  - 4.8.1. Promotion et gestion du tourisme urbain
  - 4.8.2. Gestion du tourisme patrimonial
  - 4.8.3. Gestion publique et privée





- 4.9. Employabilité dans le tourisme culturel
  - 4.9.1. Caractéristiques de l'employabilité dans le tourisme culturel
  - 4.9.2. Recherche et profils dans le tourisme culturel
  - 4.9.3. Le guide touristique et l'interprétation du patrimoine
- 4.10. Études de cas de réussites en matière de gestion du patrimoine culturel dans le secteur du tourisme
  - 4.10.1. Stratégies de développement culturel et touristique du patrimoine local
  - 4.10.2. La gestion associative d'un projet public
  - 4.10.3. L'analyse des visiteurs comme outil de gestion culturelle
  - 4.10.4. Les politiques locales de promotion du tourisme et les grands sites culturels
  - 4.10.5. Planification et gestion du tourisme local dans une ville du Patrimoine Mondial

“

*Un programme 100% en ligne qui vous rapproche des dernières tendances en matière d'utilisation des nouvelles technologies et de promotion culturelle”*



04

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*





*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles de sciences humaines du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.



## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning. Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.





Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



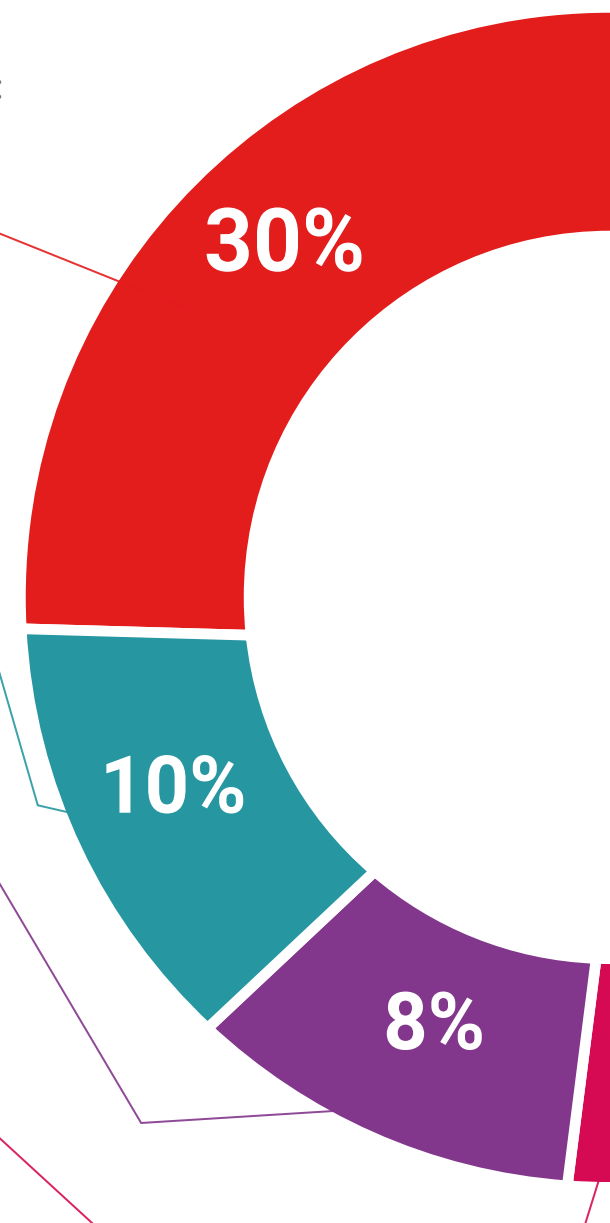
#### Pratiques en compétences et aptitudes

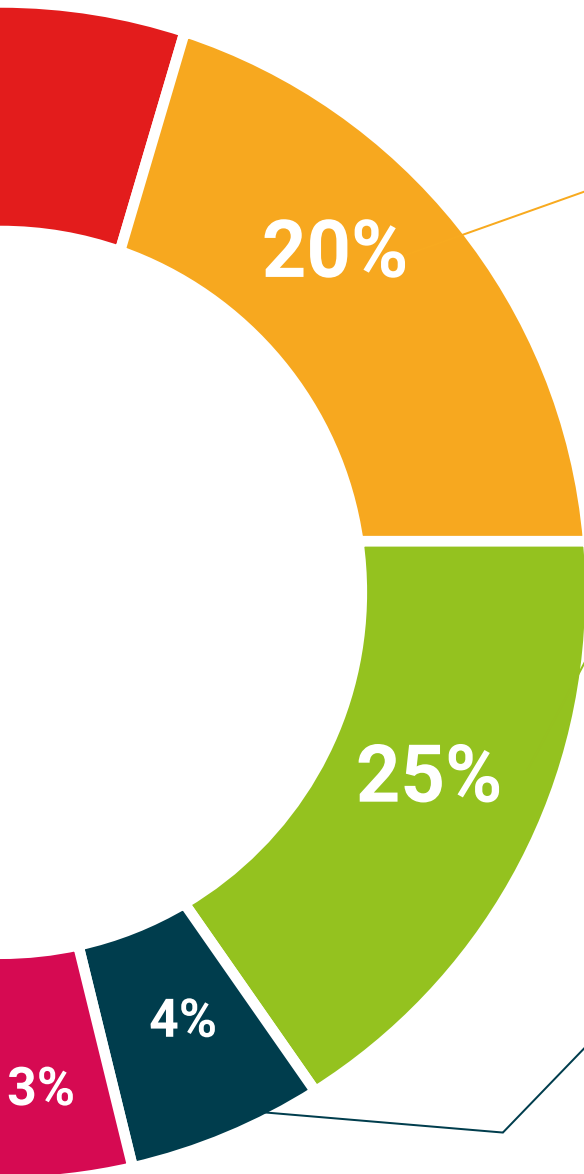
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.





# 05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Direction et Gestion Culturelle vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”*



Ce **Certificat Avancé en Direction et Gestion Culturelle** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Direction et Gestion Culturelle**  
N.° d'Heures Officielles: **600 h.**



future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langue



## Certificat Avancé

Direction et Gestion Culturelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat Avancé

## Direction et Gestion Culturelle

