

**Máster en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales +
Titulación Universitaria**



ÍNDICE

1 | Somos Educa Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Educa Business School

7 | Programa Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales + Titulación Universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación Universitaria en Monitor-Animador Sociocultural con 5 Créditos Universitarios ECTS . Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el Voto de Calificación, Calificación Especial del Consejo de Examinación y Decisión de la SRECCO (Plan Propio) (2016)



Descripción

En la actualidad hay diversos eventos culturales, ya que la cultura se ha convertido en una fuente de conocimiento, sabiduría y economía para la ciudad que desarrolle y programe este tipo de actos. En todos los países existen cientos de eventos culturales realizados de distintas formas, que difunden la cultura. Este tipo de actividades son importantes en la actualidad y están respaldadas por el gobierno. La cultura es el hilo conductor que une a la sociedad con su historia. Con el presente Este Master en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales se ofrece una serie de pautas y directrices para poder crear, desarrollar y poner en marcha este tipo de eventos de una manera óptima y con el fin de alcanzar los máximos beneficios para la comunidad y para todos los recursos humanos que intervienen.

Objetivos

- Programar proyectos de animación cultural vinculados a las redes asociativas culturales.
- Analizar la estructura y características de proyectos contextualizados en la animación cultural.
- Seleccionar y definir técnicas de análisis de la realidad aplicables al ámbito cultural.
- Establecer los objetivos del proyecto de animación cultural en colaboración con el responsable de cultura de nivel superior y otros agentes.
- Establecer procedimientos para el diseño y desarrollo de programaciones culturales vinculadas a una planificación realizada por responsables de cultura.
- Reconocer políticas culturales o empresariales que puedan ser aplicables al desarrollo de una programación cultural.
- Describir distintas técnicas de recogida de información explicando su utilidad en la planificación.
- Reconocer los cauces de colaboración adecuados entre los distintos estamentos culturales para desarrollar acciones culturales de forma conjunta.

- Elaborar cronogramas de actividades culturales coordinadas con otros eventos consiguiendo una planificación eficaz.
- Enumerar y describir los diferentes procedimientos de transmisión de información que se fundamentan en el uso de las TIC.
- Analizar infraestructuras para ejecutar la programación cultural utilizando los recursos disponibles y adecuados para su desarrollo.
- Aplicar procedimientos de evaluación de programaciones culturales.
- Diferenciar técnicas para elaborar inventarios o fichas que describan la infraestructura de espacios culturales.
- Reconocer y argumentar criterios de selección y adecuación de la infraestructura a los eventos culturales.
- Identificar los diferentes equipamientos y sus posibilidades de uso considerando los tipos de eventos.

Para qué te prepara

Este Master en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales está dirigido a todas aquellas personas que deseen desarrollar su actividad profesional en el ámbito público y privado, por cuenta ajena, en organismos, empresas e instituciones de carácter cultural y por cuenta propia como profesional independiente. Con el presente curso podrán desarrollar su función en cualquier organización que contemple la realización de acciones culturales, con apoyo y dirección, en su caso, de un profesional de nivel superior. Por otro lado, el curso está dirigido a todas las personas interesadas en la planificación y realización de los actos culturales.

A quién va dirigido

Este Master en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales le prepara para adquirir unos conocimientos específicos dentro del área desarrollando en el alumno unas capacidades para desenvolverse profesionalmente en el sector, y más concretamente en Dinamización, Programación y Desarrollo de Acciones Culturales.

Salidas laborales

Servicios socioculturales y a la comunidad / Redes asociativas culturales.

TEMARIO

PARTE 1. DESARROLLO DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN CULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN CULTURAL

1. Definición y rasgos de la política cultural y de animación
2. Identificación de los productos culturales
3. Animación y acción cultural

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN, ORGANIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN CULTURAL

1. Contextualización de las actividades de animación cultural
2. Estructuración de proyectos contextualizados en la animación cultural
3. Elaboración de una guía para realizar la programación de actividades de animación cultural
4. Identificación de los problemas operativos en la puesta en práctica del proyecto de animación cultural

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS DE ANIMACIÓN CULTURAL

1. Aplicación de recursos materiales, técnicos y de seguridad
2. Elaboración de presupuestos relativos al desarrollo de los proyectos de animación
3. Gestión de los recursos humanos: voluntarios ?amateurs? y profesionales
4. Mecanismos de formación de los recursos humanos en el ámbito de la animación cultural

PARTE 2. POLÍTICA Y GESTIÓN CULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS POLÍTICAS CULTURALES

1. Elementos fundamentales en la política cultural y empresarial
2. Reconocimiento de políticas culturales o empresariales aplicables al desarrollo de una programación cultural
3. Identificación de los sectores de la intervención cultural
4. Clasificación de los marcos institucionales
5. Principios generales en el diseño de organizaciones
6. Aplicación de lógicas y procesos administrativos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN CULTURAL

1. Identificación de las bases jurídicas de la gestión cultural
2. Relación de referentes teóricos de la gestión cultural
3. Gestión estratégica
4. Análisis de infraestructuras culturales
5. Identificación y clasificación de infraestructuras
6. Planificación y gestión de espacios y tiempos
7. Sistema de gestión de calidad

8. Utilización de criterios de valoración económica en productos culturales
9. Aplicación de la sociedad de la información y el conocimiento en la gestión cultural
10. Aplicación de instrumentos para la gestión, difusión y evaluación de la cultura a través de las nuevas tecnologías

PARTE 3. PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN APLICADAS A LA GESTIÓN CULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PLANIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES PARA LA GESTIÓN CULTURAL

1. Principios de la programación cultural
2. Técnicas de valoración de los factores del medio

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE LA GESTIÓN CULTURAL

1. Elaboración de la programación
2. Organización de los eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVALUACIÓN DE PROCESOS DE GESTIÓN CULTURAL

1. Desarrollo del proceso de evaluación
2. Transmisión de los resultados

PARTE 4. MARKETING CULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANÁLISIS DE MERCADO DE PRODUCTOS CULTURALES

1. Caracterización de la programación cultural
2. Técnicas para el conocimiento del medio y de las organizaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE ACCIONES DE COMUNICACIÓN Y MARKETING CULTURAL

1. Técnicas de comunicación en las actividades culturales
2. Tipología de elementos que intervienen en la política de marketing:
3. Procedimientos de elaboración del plan de marketing:

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO DE ACCIONES DE COMUNICACIÓN Y MARKETING CULTURAL

1. Protocolos de coordinación entre las acciones de marketing y los objetivos programados
2. Procedimientos de desarrollo de acciones de marketing cultural para productos intangibles
3. Metodología para el desarrollo de campañas de promoción de productos culturales:
4. Técnicas de análisis y selección de medios de comunicación:

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS Y ACCIONES VINCULADOS AL MARKETING CULTURAL

1. Sistemática de formulación de objetivos de control del plan de marketing teniendo como referencia la consecución de los objetivos
2. Métodos para el control y seguimiento de las decisiones y acciones en los planes de marketing
3. Metodologías para valorar el grado de satisfacción del cliente
4. Técnicas de seguimiento de presupuestos

5. Identificación de variables de control en las acciones de marketing
6. Desarrollo de indicadores de de impacto y eficacia de las acciones de marketing
7. Adaptación de herramientas de cálculo para su utilización en acciones de marketing cultural
8. Técnicas de tabulación e interpretación de resultados
9. Aplicación de medidas correctoras ante las desviaciones en el programa: planes de contingencia
10. Procedimientos para la detección y gestión de implantación acciones de mejora
11. Protocolos para la elaboración, estructuración y presentación de de informes de seguimiento con los resultados obtenidos, destinados a responsables de las políticas culturales

PARTE 5. RECURSOS DE LA PROGRAMACIÓN CULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSOS ORGANIZATIVOS

1. Técnicas de organización para el desarrollo de eventos culturales
2. Técnicas de organización de las distintas funciones relacionadas con la puesta en marcha y finalización del evento cultural
3. Técnicas de recogida de información
4. Elaboración de plantillas para la organización del evento cultural donde se desglosen y planifiquen las funciones requeridas
5. Aplicación de los diferentes instrumentos para recopilar información
6. Técnicas de elaboración de: cronogramas, inventarios y relaciones de infraestructuras de espacios culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

1. Elementos que conforman la gestión de recursos humanos
2. Mecanismos de colaboración con responsables de cultura
3. Procedimientos para el diseño de presupuestos públicos: conocimiento, aplicación y bases de ejecución
4. Sistemas de gestión y organización de los recursos disponibles para optimizar costes

PARTE 6. REDES ASOCIATIVAS CULTURALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRÁCTICAS DE PARTICIPACIÓN ASOCIATIVA EN EL ÁMBITO CULTURAL

1. Mecanismos de participación social y cultural
2. Proceso de análisis y caracterización del tejido asociativo en el marco del territorio
3. Estrategias de participación en el ámbito de la cultura
4. Identificación de la Red asociativa cultural
5. Valoración del marco legislativo de la participación cultural

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIFICACIÓN DE LA REALIDAD ASOCIATIVA EN EL ÁMBITO CULTURAL

1. Tipología de asociaciones y colectivos en el ámbito cultural
2. Herramientas y protocolos para el reconocimiento de demandas de la red asociativa
3. Sistemas de organización y dinámica interna de las asociaciones culturales
4. Mecanismos y niveles de participación asociativa
5. Análisis de las plataformas de coordinación entre redes asociativas
6. Identificación del mapa de las redes asociativas del entorno
7. Mecanismos de adaptación a las necesidades especiales de colectivos específicos dentro del

campo cultural

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MECANISMOS DE COOPERACIÓN DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA EN LA PARTICIPACIÓN CULTURAL

1. Identificación del papel de la Administración pública en el apoyo asociativo:
2. Organización de las Administraciones Públicas en materia de cultura
3. Análisis de los recursos de las Administraciones destinados a la cultura
4. Identificación de fórmulas jurídicas de colaboración entre organismos públicos y redes culturales
5. Protocolos de coordinación entre redes culturales e instituciones
6. Procedimientos para la obtención de recursos públicos y privados destinados al ámbito de la cultura:
7. Gestión de subvenciones, convenios y contratos
8. Prestación directa de servicios
9. Otras formas de apoyo al asociacionismo y a la cultura desde la Administración Pública y la iniciativa privada
10. Identificación del marco fiscal: obligaciones fiscales básicas, régimen fiscal de Asociaciones y Fundaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE HABILIDADES PROFESIONALES AL TRABAJO EN REDES ASOCIATIVAS

1. Técnicas comunicativas aplicadas a la participación cultural
2. Procesos de comunicación en los grupos: modelos, medios, roles y estilos de comunicación
3. Identificación de las fases de la campaña de comunicación: lenguaje, canales y medios
4. Habilidades de relación
5. Estrategias de participación
6. Habilidades de negociación y de cooperación
7. Aplicación de habilidades sociales en la dinámica grupal
8. Habilidades administrativas
9. Procedimientos para la elaboración de informes y herramientas de recopilación
10. Procedimientos de transmisión de la información con asociaciones culturales
11. Procedimientos de mediación y colaboración entre la entidad y las asociaciones culturales

PARTE 7. MONITOR SOCIOCULTURAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

1. Desarrollo histórico de la animación sociocultural
2. Orígenes de la animación sociocultural
3. ¿Qué es la animación sociocultural?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ANIMADOR SOCIOCULTURAL

1. Características del animador/a
2. Tres tipos de animador/a
3. Papel de/la animador/a
4. Funciones del animador/a

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRANDES JUEGOS PARA DIVERTIR Y EDUCAR

1. Contextualización, características y definición de juego
2. El juego educativo. Jugar educando y educar jugando
3. Beneficios y funciones del juego
4. Tipos y clasificación de juegos
5. Esquema clasificación de juegos
6. Elementos que intervienen en un juego
7. Cómo se explica un juego
8. Tipos de juegos
9. Otras actividades y juegos: el cuentacuentos
10. Malabares

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL

1. Conceptualización de la actividad física en el medio natural
2. Anexo I
3. Anexo II
4. Anexo III
5. Anexo IV

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACAMPADAS

1. Definición acampada
2. Definición campamento
3. Características generales de los campamentos deportivos en el medio natural
4. Características generales de la acampada
5. Lugares donde acampar
6. Equipo
7. Otros factores

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DINÁMICA DE GRUPOS APLICADAS AL ANIMADOR/A SOCIOCULTURAL

1. Definición
2. Aplicaciones a los distintos campos de la vida social
3. Técnicas de dinámica de grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DINAMIZADOR DE GRUPOS DEPORTIVOS

1. Concepto, ámbitos y objetivos de la dinamización deportiva
2. La sesión deportiva
3. El objetivo fundamental en educación física
4. Recursos metodológicos fundamentales
5. El juego educativo
6. La tipología del monitor de grupo deportivo
7. Los tópicos en educación deportiva
8. Los factores de optimización docente
9. Organización y control del acto de enseñanza aprendizaje
10. El feed back

UNIDAD DIDÁCTICA 8. VELADAS Y ANIMACIÓN DE AMBIENTES

1. Concepto y fundamentación
2. Objetivos globales de una velada
3. Elementos y componentes de la velada
4. Organización de la velada - papel del animador
5. Animación de ambientes

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EDUCACIÓN PARA LA SALUD

1. Introducción a la educación para la salud
2. Consideraciones metodológicas
3. Anexos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PLANIFICACIÓN Y PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE

1. Elección de la técnica adecuada
2. Normas generales para el uso de las técnicas de grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PRIMEROS AUXILIOS APLICADOS A LA RECREACIÓN

1. Normas generales para prestar primeros auxilios
2. Procedimientos para prestar primeros auxilios
3. Precauciones generales para prestar primeros auxilios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANÁLISIS DE LA REALIDAD Y ASOCIACIONISMO

1. Técnicas de análisis de la realidad
2. La economía y la organización de los recursos para la posterior puesta en práctica de actividades de ocio y tiempo libre
3. La relación de las asociaciones de ocio y tiempo libre con la sociedad
4. Organización de las asociaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PEDAGOGÍA DEL OCIO

1. Introducción a la pedagogía del ocio

