

## Programación y evaluación aplicadas a la gestión cultural



**Área:** SERVICIOS SOCIOCULTURALES

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 90 h

**Precio:** 45.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### CONTENIDOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. Planificación de las programaciones para la gestión cultural

####

1.1. Principios de la programación cultural:

####

1.1.1. Contextualización de la programación de acciones culturales.

####

1.1.2. Identificación de criterios para la realización de la programación cultural.

####

1.1.3. Fases y elementos de la planificación cultural.

####

1.2. Técnicas de valoración de los factores del medio:

####

1.2.1. Análisis de proyectos y organizaciones culturales.

####

1.2.2. Análisis de la información.

####

1.2.3. Métodos de recopilación de información sobre eventos.

####

1.2.4. Técnicas de identificación de las prioridades establecidas.

####

1.2.5. Definición de los indicadores destinados a identificar las necesidades y demandas.

####

1.2.6. Sistemas de clasificación de los elementos utilizados en el análisis de eventos culturales.

####

1.2.7. Procedimientos de transmisión de información con la utilización de las TIC.

####

## **UNIDAD DIDÁCTICA 2. Programación de la gestión cultural**

####

2.1. Elaboración de la programación:

####

2.1.1. Identificación de actividades empleadas en la programación cultural.

####

2.1.2. Organización de la distribución de responsabilidades.

####

2.1.3. Elaboración de un plan de acción personalizado para cada colaborador.

####

2.1.4. Métodos para la implementación de acciones al programa.

####

2.1.5. Análisis y estudio previo de posibles imprevistos y carencias.

####

2.1.6. Mecanismos de colaboración entre los distintos estamentos culturales.

####

2.2. Organización de eventos:

####

2.2.1. Identificación y selección de equipamiento e infraestructuras culturales.

####

2.2.2. Correspondencia entre los criterios de selección de la infraestructura y los eventos culturales.

####

2.2.3. Protocolos de actuación para montajes de equipamientos y de funcionamiento de equipos.

####

2.2.4. Procedimientos para la valoración del orden y la limpieza a la finalización del evento cultural.

####

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. Evaluación de procesos de gestión cultural**

####

### 3.1. Desarrollo del proceso de evaluación:

####

#### 3.1.1. Procedimientos de evaluación de programaciones culturales.

####

#### 3.1.2. Técnicas de evaluación apropiadas al contexto de las programaciones culturales.

####

#### 3.1.3. Procedimientos para la elaboración de informes de evaluación.

####

#### 3.1.4. Mecanismos de coordinación con otros profesionales que conformen el equipo de trabajo para el desarrollo de la evaluación.

####

### 3.2. Transmisión de resultados:

####

#### 3.2.1. Interpretación de la información resultante de la evaluación teniendo presente la planificación estratégica.

####

#### 3.2.2. Aplicación de los instrumentos de evaluación apropiados para recoger la información.

####

#### 3.2.3. Procedimientos para la elaboración de informes de evaluación.

####

#### 3.2.4. Sistemas de transmisión de los informes resultantes de la evaluación al responsable de cultura de nivel superior.

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.