

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	43418
Nombre	Prácticas de gestión cultural
Ciclo	Máster
Créditos ECTS	5.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2155 - M.U. en Gestión Cultural 12-V.2	Facultad de Ciencias Sociales	2	Segundo cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
2155 - M.U. en Gestión Cultural 12-V.2	14 - Prácticas externas	Práct. Externas

Coordinación

Nombre	Departamento
RUIZ TORRES, MIQUEL ANGEL	330 - Sociología y Antropología Social

RESUMEN

Esta materia consiste a aplicar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de una actividad profesional al sector de la cultura, en asociaciones, instituciones públicas o empresas privadas de los diversos campos cubiertos en el periodo formativo. Los estudiantes podrán seleccionar de una oferta de lugares para prácticas específica del master o bien proponer una institución, empresa o entidad en formato de autopracicum

CONOCIMIENTOS PREVIOS**Relación con otras asignaturas de la misma titulación**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



Otros tipos de requisitos

Es necesario haber cursado previamente las materias troncales o, por lo menos, el 75% de ellas, antes de cursar esta materia.

COMPETENCIAS

2155 - M.U. en Gestión Cultural 12-V.2

- Saber diseñar y dirigir campañas de marketing y comunicación aplicables a la actividad de la gestión cultural.
- Saber realizar planificaciones de desarrollo cultural aplicadas a una comunidad determinada.
- Saber organizar áreas y servicios en el seno de organizaciones relacionadas con la cultura.
- Que los/las estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los/las estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los/las estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Saber trabajar en equipo en organizaciones e instituciones del sector cultural.
- Saber gestionar el conocimiento en instituciones y organizaciones del sector cultural.
- Poseer las habilidades necesarias para idear proyectos integrales de gestión cultural.
- Poseer las habilidades necesarias para planificar proyectos integrales de gestión cultural.
- Poseer las habilidades necesarias para dirigir proyectos en gestión cultural.
- Saber evaluar proyectos de gestión cultural.
- Saber estructurar un plan estratégico para una organización o institución cultural.
- Saber elaborar un presupuesto en el ámbito de la gestión cultural.
- Saber organizar eventos en diversos campos de la gestión cultural.
- Saber diseñar un proyecto de gestión cultural a nivel profesional o un proyecto de investigación aplicado al sector de la Gestión Cultural.
- Saber dirigir equipos humanos multidisciplinares que trabajen en el desarrollo de proyectos de gestión cultural.



- Saber dirigir campañas de marketing y comunicación aplicables a la actividad de la gestión cultural.
- Saber gestionar un presupuesto en el ámbito de la gestión cultural.
- Saber difundir eventos en diversos campos de la gestión cultural.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

La finalidad de esta materia/asignatura es que el correspondiente proceso de enseñanza-aprendizaje derive en un conocimiento, por parte de los estudiantes, de la práctica profesional y, en su caso, de investigación que se desarrolla en entidades públicas o privadas dedicadas al sector de la gestión cultural.

Las prácticas tendrán un carácter creativo, por lo que los aspectos mecánicos que se puedan necesitar sólo serán aquellos derivados del proyecto que el alumno desee desarrollar de cuantos las entidades le ofrezcan. La práctica tiene un decidido valor de adaptación al mundo laboral, reproduciendo fielmente la actividad que el alumno encontrará en el natural desarrollo de su vida profesional

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Prácticas de gestión cultural

El contenido de la materia/asignatura será el desarrollo y aplicación práctica de los conocimientos teóricos, las habilidades y las técnicas aprendidas durante la configuración del currículum académico del alumno a una situación real de gestión, mediante su inserción temporal y tutorizada en servicios pertenecientes a instituciones públicas o privadas.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas externas		100
Elaboración de trabajos individuales	10,00	0
Realización de Prácticas externas	150,00	0
TOTAL	160,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

- Desarrollo de proyectos.



EVALUACIÓN

- Trabajo o memoria individual (80%).
- Asistencia y participación (20%, a valorar por el tutor de la entidad o empresa donde se realizan las prácticas).

REFERENCIAS

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno

Esta guía está pendiente de aprobación por la Comisión de Coordinación Académica.