



El diseño de competencias se ha llevado a cabo partiendo de las recomendaciones recogidas en el Marco Europeo de Cualificaciones para la Educación Superior, el Proyecto Tuning, los Descriptores de Dublín, la “Guía de Apoyo para la Elaboración de la Memoria para la Solicitud de verificación de Títulos Oficiales (Grado y Máster)” de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA) y las recomendaciones de la Universidad de Valladolid recogidas en la “Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Universidad de Valladolid”. Así mismo se han considerado las opiniones e indicaciones recopiladas de los distintos referentes internos y externos consultados a lo largo de la preparación de este proyecto educativo.

De este modo, se han definido una serie de **competencias generales**, que son transversales a cada materia del Máster, y que se fortalecen en todas ellas con diversos niveles de expresión. Por otro lado, se definen también una serie de **competencias específicas**, que son propias del título que se ofrece. Veamos cada una de ellas de forma pormenorizada.

### **Competencias Generales**

#### *G1. Integración de conocimientos*

Capacidad para integrar los conocimientos previos de manera crítica y relacionada, y utilizarlos para elaborar propuestas, ya sean de naturaleza teórica, práctica o técnica, que se puedan aplicar al estudio de situaciones reales adaptadas al campo de la gestión cultural.

#### *G2. Gestión de la información y manejo de NTIC's*

Dominio de habilidades de gestión de la información, documental, bibliográfica o estadística, que permitan al alumno estudiar, investigar y aprender de forma permanente y autónoma. Ello comporta, además, la capacidad para utilizar las TIC como herramienta de comunicación, gestión de la información y recurso para el aprendizaje cooperativo.

#### *G3. Comunicación y presentación de resultados*

El logro de esta competencia implica saber comunicar y defender, de forma oral y por escrito, los resultados fundamentales de un trabajo teórico o empírico, así como la cadena argumental que lo sustenta. El público objetivo puede ser de carácter especializado o no especializado y la comunicación debe ser de forma ordenada, clara, concisa y sin ambigüedades.

#### *G4. Trabajo autónomo y en equipo*

El alumno debe ser capaz de organizar y planificar el trabajo propio considerando los recursos disponibles y con el compromiso de desarrollar un objetivo de calidad. Así mismo debe ser capaz de trabajar en equipo, demostrando habilidad para coordinar personas y tareas concretas y contribuir con profesionalidad al buen funcionamiento y organización del grupo sobre la base del respeto mutuo.

#### *G5. Responsabilidad individual y social*

La adquisición de esta competencia implica saber comportarse de manera íntegra y consecuente con los principios y valores personales y profesionales, sobre todo en el ámbito de la cultura, debido a su carga simbólica, individual y social. Esto supone conocer los instrumentos éticos que regulan las actuaciones



profesionales, ser respetuosos con las normas y usos que amparan la integridad y sostenibilidad de la cultura, actuar con responsabilidad y rectitud ante cualquier situación, así como comprometerse con las consecuencias de los actos.

### Competencias específicas

- E1.** Conocimiento e interpretación de los principales recursos culturales, en especial los de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, tanto físicos como intangibles, identificar su valor artístico y analizar sus implicaciones en el territorio y el medio urbano.
- E2.** Conocimiento del marco jurídico, tanto público como privado, en que se desenvuelven las diferentes actividades culturales y valorar su influencia en la creación y desarrollo de proyectos culturales.
- E3.** Obtención de criterios y herramientas para identificar y evaluar la conducta de agentes e instituciones culturales, así como para analizar el funcionamiento de los distintos mercados culturales.
- E4.** Desarrollo de habilidades para la captación de recursos económicos encaminados a la gestión y programación de proyectos culturales con viabilidad financiera.
- E5.** Desarrollo de la capacidad creativa de empresas y entidades culturales, así como obtención de conocimientos sobre cómo organizar recursos humanos y materiales para la búsqueda de una finalidad conjunta de carácter cultural.
- E6.** Diseño y desarrollo de planes de comercialización de bienes y servicios culturales, así como programas de comunicación y lanzamiento de proyectos o instituciones culturales.
- E7.** Conocimiento de las políticas culturales, además de capacidad para el diseño y evaluación de proyectos e intervenciones de carácter cultural.
- E8.** Adquisición de destrezas en el manejo de indicadores culturales, confección de bases de datos, así como su tratamiento e interpretación estadística.
- E9.** Conocimiento de los distintos sectores culturales (patrimoniales, artísticos y creativos), en especial los que pertenecen al ámbito regional. Saber relacionarse y actuar de forma proactiva con los distintos agentes e instituciones culturales como medio de captación de experiencia e impulso del espíritu emprendedor.
- E10.** Capacidad para diseñar un proyecto de investigación en el ámbito de la economía y gestión cultural, decidir sobre la metodología más adecuada para afrontar el estudio, ejecutarlo de forma autónoma o en grupo, y defenderlo de forma clara y sintética.