

Programa Avançado

Arte Visual Contemporânea



Programa Avançado Arte Visual Contemporânea

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/ciencias-humanas/programa-avancado/programa-avancado-arte-visual-contemporanea

Índice

01

Apresentação do programa

pág. 4

02

Por que estudar na TECH?

pág. 8

03

Plano de estudos

pág. 12

04

Objetivos de ensino

pág. 18

05

Oportunidades profissionais

pág. 22

06

Metodologia de estudo

pág. 26

07

Equipe de professores

pág. 36

08

Certificação

pág. 40

01

Apresentação do programa

Surgida em metade do século XX, a Arte Visual Contemporânea tem explorado novas formas de ver e experimentar o mundo, utilizando uma ampla gama de materiais e técnicas. Desde a pintura e a escultura até a videoarte, os artistas desse movimento convidam o espectador a participar de uma experiência estética e reflexiva que transcende o mero visual. Nesse sentido, a TECH desenvolveu um programa que permite aos profissionais aprofundar a análise crítica e a compreensão profunda das manifestações artísticas mais recentes, desde a pintura e a escultura até as instalações e a arte digital. Tudo isso através de um itinerário acadêmico 100% online e da metodologia pedagógica mais inovadora: o *Relearning*.



“

Com este diploma universitário 100% online, você dominará tecnologias avançadas, como realidade aumentada e inteligência artificial, para criar projetos artísticos de vanguarda”

A Arte Visual Contemporânea é uma expressão artística que surge como resposta às complexidades e transformações da sociedade atual. Este movimento caracteriza-se pela ruptura com as tradições artísticas do passado, experimentando novos materiais, técnicas e conceitos. Ao contrário dos movimentos artísticos anteriores, que buscavam estabelecer cânones estéticos e estilos definidos, a Arte Contemporânea caracteriza-se pela sua diversidade e capacidade de se adaptar às constantes mutações da sociedade. Dada a complexidade e a constante evolução deste setor, o mercado da arte, as instituições culturais e os meios de comunicação necessitam de especialistas capazes de analisar as tendências atuais, avaliar o valor das obras e comunicar eficazmente o seu significado.

É neste contexto que surge este programa da TECH, por meio do qual os profissionais dominarão as principais técnicas, meios e tendências que definem a expressão artística atual, desde a pintura experimental e a arte urbana até as novas tecnologias, como a realidade aumentada, a inteligência artificial e a arte generativa. Ademais, adquirirão uma compreensão profunda dos contextos históricos, sociais e culturais da Arte Contemporânea, desenvolvendo habilidades críticas e criativas para criar obras inovadoras que respondam aos desafios e demandas do ambiente global atual.

Graças ao formato 100% online com que este programa é ministrado, somado à implementação do método *Relearning*, exclusivo da TECH, os profissionais contarão com uma experiência de aprendizagem flexível, personalizada e altamente eficaz. O alunos poderão acessar os conteúdos a qualquer momento e em qualquer lugar, enquanto adquirem uma compreensão profunda dos conceitos mais relevantes na área. Esta combinação única permitirá que os estudantes tenham flexibilidade para conciliar seus estudos com suas responsabilidades profissionais e pessoais.

Este **Programa Avançado de de Arte Visual Contemporânea** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas com profundo domínio da teoria, da crítica e da produção artística contemporânea
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático oferece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet



Você se especializará na conceituação de obras imersivas, combinando Arte Digital e novas narrativas para transformar a experiência do espectador”

“

Você aprofundará a análise de casos práticos de artistas e profissionais renomados, compreendendo as tendências que estão moldando o panorama artístico global”

A equipe de professores do programa inclui profissionais do setor que trazem a experiência de seu trabalho para esse programa de formação, bem como especialistas reconhecidos das principais sociedades e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você abordará temas atuais como a sustentabilidade no discurso artístico e o impacto das novas tecnologias nas práticas culturais.

Você desenvolverá um perfil interdisciplinar que combina criatividade e domínio de ferramentas tecnológicas de ponta.



02

Por que estudar na TECH?

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Com um impressionante catálogo de mais de 14.000 programas universitários, disponíveis em 11 idiomas, a TECH se posiciona como líder em empregabilidade, com uma taxa de inserção profissional de 99%. Além disso, conta com um vasto corpo docente formado por mais de 6.000 professores de prestígio internacional.



“

Estude na maior universidade digital do mundo e garanta seu sucesso profissional. O futuro começa na TECH”

A melhor universidade online do mundo de acordo com a FORBES

A conceituada revista Forbes, especializada em negócios e finanças, destacou a TECH como «a melhor universidade online do mundo». Foi o que afirmou recentemente em um artigo de sua edição digital, no qual faz referência à história de sucesso dessa instituição, «graças à oferta acadêmica que oferece, à seleção de seu corpo docente e a um método de aprendizagem inovador destinado a formar os profissionais do futuro».

Forbes

Melhor universidade online do mundo

Plano

de estudos mais completo

Os planos de estudos mais completos do panorama universitário

A TECH oferece os planos de estudos mais completos do cenário universitário, com programas que abrangem conceitos fundamentais e, ao mesmo tempo, os principais avanços científicos em suas áreas específicas. Além disso, esses programas são continuamente atualizados para garantir aos alunos a vanguarda acadêmica e as habilidades profissionais mais procuradas. Dessa forma, os programas da universidade proporcionam aos seus alunos uma vantagem significativa para impulsionar suas carreiras rumo ao sucesso.

A melhor equipe de professores top internacional

A equipe de professores da TECH é composta por mais de 6.000 profissionais de renome internacional. Professores, pesquisadores e executivos seniores de multinacionais, incluindo Isaiah Covington, técnico de desempenho do Boston Celtics; Magda Romanska, pesquisadora principal do Harvard MetaLAB; Ignacio Wistumba, presidente do departamento de patologia molecular translacional do MD Anderson Cancer Center; e D.W. Pine, diretor de criação da revista TIME, entre outros.

Equipe de professores
TOP
Internacional

A maior universidade digital do mundo

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Somos a maior instituição educacional, com o melhor e mais amplo catálogo educacional digital, 100% online, abrangendo a grande maioria das áreas do conhecimento. Oferecemos o maior número de cursos próprios, pós-graduações e graduações oficiais do mundo. No total, são mais de 14.000 programas universitários em onze idiomas diferentes, o que nos torna a maior instituição de ensino do mundo.

Nº.1
Mundial

A maior universidade online do mundo



A metodologia mais eficaz

Um método de aprendizado único

A TECH é a primeira universidade a utilizar o *Relearning* em todos os seus cursos. É a melhor metodologia de aprendizagem online, credenciada com certificações internacionais de qualidade de ensino, fornecidas por agências educacionais de prestígio. Além disso, esse modelo acadêmico disruptivo é complementado pelo "Método do Caso", configurando assim uma estratégia única de ensino online. Também são implementados recursos didáticos inovadores, incluindo vídeos detalhados, infográficos e resumos interativos.

A universidade online oficial da NBA

A TECH é a Universidade Online Oficial da NBA. Por meio de um acordo com a maior liga de basquete do mundo, oferece aos seus alunos programas universitários exclusivos, além de uma grande variedade de recursos educacionais voltados para o negócio da liga e outras áreas da indústria esportiva. Cada programa tem um plano de estudos único e conta com palestrantes convidados excepcionais: profissionais com trajetórias esportivas destacadas que compartilham suas experiências sobre os temas mais relevantes.

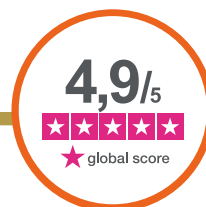
Líderes em empregabilidade

A TECH se consolidou como a universidade líder em empregabilidade. 99% dos seus alunos conseguem um emprego na área que estudaram em até um ano após a conclusão de qualquer programa da universidade. Um número semelhante obtém uma melhoria imediata em sua carreira. Isso é possível graças a uma metodologia de ensino baseada na aquisição de competências práticas, essenciais para o desenvolvimento profissional.



Google Partner Premier

A gigante da tecnologia Google concedeu à TECH o selo Google Partner Premier. Esse reconhecimento, disponível apenas para 3% das empresas no mundo, destaca a experiência eficaz, flexível e adaptada que a universidade oferece aos seus alunos. O reconhecimento não apenas credencia o máximo rigor, desempenho e investimento nas infraestruturas digitais da TECH, mas também coloca essa universidade como uma das empresas de tecnologia mais avançadas do mundo.



A Universidade mais bem avaliada por seus alunos

O site de avaliação Global score posicionou a TECH como a universidade mais bem avaliada do mundo por seus alunos. Esse portal de avaliações, o mais confiável e prestigiado, pois verifica e valida a autenticidade de cada opinião publicada, concedeu à TECH a sua classificação mais alta, 4,9 de 5, com base em mais de 1000 avaliações recebidas. Esses números colocam a TECH como referência absoluta de universidade internacional.



03

Plano de estudos

O plano de estudos deste programa oferece uma visão integral e atualizada das práticas artísticas mais relevantes desde os anos 60 até a atualidade. Ao longo deste programa acadêmico, são abordadas desde as transformações históricas de disciplinas como Pintura, Escultura e Fotografia, até o impacto da arte urbana e o uso de tecnologias digitais avançadas. Cada tema é complementado com uma análise de casos práticos e exemplos destacados, proporcionando ao profissional as ferramentas necessárias para compreender e participar no âmbito da Arte Visual Contemporânea.



“

Você analisará o impacto da Arte Urbana e do Grafite, desde suas raízes históricas até sua influência no espaço público contemporâneo”

Módulo 1. Arte Contemporânea I. Meios e técnicas

- 1.1. Evolução das disciplinas artísticas desde os anos 60
 - 1.1.1. Mudanças estruturais nas diferentes disciplinas artísticas
 - 1.1.2. O surgimento da videoarte e seu impacto nas práticas artísticas
 - 1.1.3. O auge da interdisciplinaridade nas artes visuais
- 1.2. Pintura contemporânea: da abstração ao experimental
 - 1.2.1. Uso da cor e da abstração na pintura desde os anos 60
 - 1.2.2. Materialidades e técnicas híbridas na pintura contemporânea
 - 1.2.3. Principais expoentes: Gerhard Richter, Cecily Brown e Katharina Grosse, entre outros
- 1.3. Escultura contemporânea: novos materiais e espaços
 - 1.3.1. Transformações na escultura, do minimalismo à arte conceitual
 - 1.3.2. Escultura *site-specific* e obras monumentais: de Richard Serra a Anish Kapoor
 - 1.3.3. Novos materiais e tecnologias na escultura contemporânea
- 1.4. Fotografia contemporânea: narrativa visual e manipulação digital
 - 1.4.1. Transformações na fotografia, do documentário ao conceitual
 - 1.4.2. Principais representantes: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans e Zanele Muholi
 - 1.4.3. Uso de tecnologias digitais na fotografia contemporânea
- 1.5. A videoarte e sua evolução desde os anos 60
 - 1.5.1. Origens da videoarte: Nam June Paik e as primeiras explorações
 - 1.5.2. Videoarte como meio de experimentação visual e sonora
 - 1.5.3. Videoarte interativo e Novas tecnologias: Hito Steyerl
- 1.6. Performance: corpo, ação e memória. Outras linguagens da Arte Contemporânea
 - 1.6.1. Dinâmicas corporais na performance como meio artístico
 - 1.6.2. Documentação e registro: o vídeo na *performance*
 - 1.6.3. Performances icônicas: Marina Abramović, Tania Bruguera e Regina José Galindo
- 1.7. Instalação: o espaço como experiência artística
 - 1.7.1. Influências e evolução da instalação como forma de arte
 - 1.7.2. Instalações imersivas: interação sensorial e participação do público
 - 1.7.3. Exemplos destacados: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama e Doris Salcedo

- 1.8. Arte e ativismo. Explorações sociais e políticas
 - 1.8.1. A arte como ferramenta de denúncia e transformação social
 - 1.8.2. Principais expoentes: Ai Weiwei, Guerrilla Girls e JR, entre outros
 - 1.8.3. Arte e mudança climática. Sustentabilidade no discurso artístico: Tomás Saraceno
- 1.9. Mulheres e artistas sub-representados na arte contemporânea
 - 1.9.1. Mulheres artistas em disciplinas historicamente dominadas pelos homens
 - 1.9.2. Contribuições de artistas afrodescendentes, indígenas e migrantes
 - 1.9.3. Artistas emergentes que redefinem as tendências artísticas atuais
- 1.10. Artistas emergentes da arte atual
 - 1.10.1. Artistas emergentes na pintura e escultura
 - 1.10.2. Artistas emergentes em instalação e novas tecnologias
 - 1.10.3. Galerias e outros espaços expositivos

Módulo 2. Arte Contemporânea II. Arte urbana e arte no espaço público

- 2.1. A arte no espaço público. Terminologia, contexto e cronologias
 - 2.1.1. A arte no espaço público
 - 2.1.2. A arte urbana
 - 2.1.3. Táticas e técnicas da arte urbana
- 2.2. A arte urbana antes da arte urbana
 - 2.2.1. Precursores da arte urbana
 - 2.2.2. O situacionismo e sua concepção do espaço público
 - 2.2.3. Artistas urbanos franceses nos anos 60 e 70
- 2.3. Uso territorial do grafite pelas gangues: de marcar o território como ferramenta política
 - 2.3.1. Uso territorial do grafite pelas gangues
 - 2.3.2. Explosão do grafite de maio de 1968
 - 2.3.3. Presença na subcultura: o punk
- 2.4. O grafite nova-iorquino e sua expansão. *"It's all about your name"*
 - 2.4.1. Pioneiros da assinatura do grafite nova-iorquino
 - 2.4.2. Evolução estilística do grafite nova-iorquino. Del *Getting Up* no *Blockbuster*
 - 2.4.3. Desembarque nas galerias do grafite nova-iorquino

- 2.5. Criatividade alternativa na Nova York dos anos 70 e 80 do século XX: Artistas que tomam a rua
 - 2.5.1. Intervenções nas ruas de Nova York nos anos 70 e 80
 - 2.5.2. Artistas relacionados com o mundo do grafite
 - 2.5.3. Auge das exposições
- 2.6. O auge do pós-grafite nos anos 2000: a década que mudou tudo
 - 2.6.1. Pós-grafite e *culture jamming*
 - 2.6.2. Artistas de referência do pós-grafite do final dos anos 90 e da década de 2000
 - 2.6.3. Exposição excessiva da pós-grafite na mídia: exposições e leilões
- 2.7. O muralismo como ferramenta de identidade (I). Construção social do patrimônio
 - 2.7.1. O muralismo mexicano, referência mundial
 - 2.7.2. Conscientização do bairro através do muralismo na segunda metade do século XX
 - 2.7.3. Muralismo nas duas primeiras décadas do século XXI
- 2.8. O muralismo (II). Propriedade e proteção das manifestações da arte urbana
 - 2.8.1. Propriedade das intervenções no espaço público
 - 2.8.2. O muralismo no mercado das leilões. Se é de todos, não é de ninguém
 - 2.8.3. Proteção das manifestações de arte urbana
- 2.9. Arte urbana e dinâmicas gentrificadoras
 - 2.9.1. Festivais: a pátina da arte urbana
 - 2.9.2. Dinâmicas e contra-dinâmicas de um processo irreversível?
 - 2.9.3. Revitalização e reinserção no meio rural. Outras vias
- 2.10. Arte urbana e redes sociais
 - 2.10.1. Prescritores de arte urbana: gênese da *Viral Art*
 - 2.10.2. *Viral art* vs. *Art hunting*
 - 2.10.3. Artistas nos espaços virtuais: pintar muito para poucos ou pintar pouco para muitos

Módulo 3. Arte Contemporânea (III). Arte digital e novas tecnologias

- 3.1. Precedentes da arte digital e seu impacto na arte contemporânea. Contexto histórico
 - 3.1.1. Origens da arte digital: da arte eletrônica às primeiras obras de arte computacional
 - 3.1.2. Pioneiros da arte digital e seu impacto na arte contemporânea
 - 3.1.3. Evolução e tendências na arte digital até o século XXI
- 3.2. Fotografia digital na Arte Contemporânea
 - 3.2.1. Transição da fotografia analógica para a digital: transformação na técnica e no conceito
 - 3.2.2. Manipulação digital na fotografia artística: ferramentas e estética
 - 3.2.3. A fotografia conceitual na era digital: temas e abordagens críticas
- 3.3. Realidade virtual nas práticas artísticas atuais
 - 3.3.1. Realidade virtual na criação artística: ferramentas e aplicações
 - 3.3.2. Experiência imersiva na arte: instalações virtuais e narrativas interativas
 - 3.3.3. Exemplos de obras artísticas em Realidade Virtual: análise de artistas e projetos de destaque
- 3.4. Realidade aumentada e sua aplicação na arte
 - 3.4.1. Ferramentas de realidade aumentada na arte
 - 3.4.2. Realidade aumentada em espaços públicos: arte urbana e experiências de arte aumentadas
 - 3.4.3. Exemplos de obras em realidade aumentada. Estudos de caso e análise crítica de obras atuais
- 3.5. Arte generativa e algoritmos na Arte Contemporânea
 - 3.5.1. Arte generativa: algoritmos, código e criatividade
 - 3.5.2. Linguagens e ferramentas para a arte generativa: Processamento, TouchDesigner P5.js
 - 3.5.3. Exemplos de arte generativa e análise de projetos relevantes

- 3.6. Inteligência artificial aplicada à arte. Ética e tecnologia
 - 3.6.1. Inteligência artificial na criação artística: Tipos e aplicações na arte visual
 - 3.6.2. Redes neurais e arte: GANs, aprendizagem profunda e criação visual
 - 3.6.3. Ética, estética e crítica da arte criada com IA: a “autoria” na arte generativa
- 3.7. Arte sonora: exploração da dimensão auditiva na arte digital
 - 3.7.1. Evolução da arte sonora no contexto das novas tecnologias
 - 3.7.2. Ferramentas digitais para a criação de arte sonora: síntese, *samplig* e design de som
 - 3.7.3. Instalações sonoras e experiências auditivas imersivas: o som como espaço artístico
- 3.8. Novas narrativas e experiências imersivas na Arte Contemporânea
 - 3.8.1. O papel da interatividade e da imersão na obra de arte digital
 - 3.8.2. Narrativas não lineares e participativas: criação de histórias em meios digitais
 - 3.8.3. Exemplos de experiências imersivas na Arte Contemporânea: instalações interativas
- 3.9. Arte digital no espaço público e redes sociais
 - 3.9.1. A digitalização do espaço público: projeções, *mapping* e arte urbana digital
 - 3.9.2. Arte nas redes sociais: viralidade, acessibilidade e papel do espectador
 - 3.9.3. Plataformas e comunidades digitais de arte: Impacto do Instagram, TikTok e outras redes sociais
- 3.10. O futuro da arte digital e as novas tecnologias
 - 3.10.1. Novas tecnologias emergentes na arte: *blockchain*, NFTs e suas possibilidades
 - 3.10.2. Projeções para a arte digital: o papel da tecnologia na arte do futuro
 - 3.10.3. Convergências e desafios na intersecção entre arte e tecnologia





“

Você vai se aprofundar nas últimas tendências do mercado de Arte Contemporânea, incluindo galerias, leilões e plataformas digitais como NFTs”

04

Objetivos de ensino

Este programa da TECH proporciona aos profissionais competências essenciais em análise crítica, criação interdisciplinar e gestão de tecnologias inovadoras aplicadas à arte. Dessa forma, em apenas 6 meses de estudo intensivo, você vai adquirir habilidades para interpretar tendências artísticas, aplicar técnicas contemporâneas em seus projetos e criar obras que integram uma abordagem criativa, técnica e conceitual, respondendo às demandas atuais do setor artístico.





“

Você desenvolverá competências essenciais em análise crítica, gestão de projetos culturais e aplicação de técnicas artísticas tradicionais e digitais”



Objetivos gerais

- ♦ Compreender a evolução das disciplinas artísticas contemporâneas desde os anos 60 até aos dias de hoje, identificando as suas principais tendências e transformações.
- ♦ Analisar o impacto da arte urbana e da arte no espaço público como ferramentas de expressão cultural, política e social.
- ♦ Abordar as técnicas, meios e tecnologias emergentes que redefiniram as práticas artísticas contemporâneas.
- ♦ Identificar o papel das tecnologias digitais, como a realidade virtual, a inteligência artificial e a arte generativa, na criação e difusão da Arte atual.
- ♦ Desenvolver estratégias para a interpretação crítica de obras contemporâneas, considerando seu contexto histórico, social e cultural.
- ♦ Aprofundar os conhecimentos sobre a dinâmica do mercado da arte contemporânea, incluindo galerias, leilões e plataformas digitais.
- ♦ Promover o uso da arte como meio para a sustentabilidade, o ativismo social e a transformação cultural.
- ♦ Refletir sobre os desafios éticos, estéticos e tecnológicos que a Arte Contemporânea apresenta em sua interação com a sociedade.





Objetivos específicos

Módulo 1. Arte Contemporânea I. Meios e técnicas

- ♦ Definir os modos de produção e as abordagens técnicas que caracterizam disciplinas como pintura, escultura, videoarte e *performance*
- ♦ Avaliar o impacto das tecnologias digitais em disciplinas como a fotografia e a videoarte, identificando como estas transformaram a narrativa visual e as linguagens artísticas contemporâneas
- ♦ Compilar e apresentar exemplos emblemáticos de artistas como Joseph Beuys, Marina Abramović, Olafur Eliasson e Hito Steyerl
- ♦ Identificar e compilar as contribuições de mulheres artistas e outros criadores sub-representados na história da Arte Contemporânea

Módulo 2. Arte Contemporânea II. Arte urbana e arte no espaço público

- ♦ Comparar diferentes correntes e movimentos dentro da arte urbana, estabelecendo as diferenças e semelhanças na sua evolução em diferentes contextos geográficos e temporais
- ♦ Analisar as técnicas e materiais mais utilizados pelos artistas urbanos contemporâneos, explicando como essas decisões impactam a estética e a mensagem das obras
- ♦ Avaliar casos concretos de intervenção artística no espaço público, analisando o papel das políticas locais e a resposta das comunidades a essas intervenções
- ♦ Desenvolver propostas críticas que argumentem como a arte urbana pode contribuir para a coesão social ou gerar uma mudança na percepção de certos espaços públicos

Módulo 3. Arte Contemporânea (III). Arte digital e novas tecnologias

- ♦ Examinar os métodos e ferramentas avançadas utilizados na criação de obras digitais, a complexidade que possibilita as novas tecnologias e ferramentas como a inteligência artificial
- ♦ Estabelecer conexões críticas entre as teorias da arte digital e sua aplicação prática em projetos específicos, considerando seu impacto no contexto artístico e cultural atual.
- ♦ Gerar conhecimentos que nos ajudem a compreender projetos artísticos experimentais que integrem tecnologias como inteligência artificial e realidade aumentada, explorando novas linguagens e narrativas visuais no âmbito digital
- ♦ Avaliar o potencial expressivo e técnico de cada tecnologia digital em função de suas aplicações na Arte Contemporânea, propondo abordagens inovadoras para enriquecer seu próprio desenvolvimento artístico



Você obterá uma visão integral da Arte Visual Contemporânea, destacando-se em um mercado que valoriza a inovação e a diversidade artística”

05

Oportunidades profissionais

Este curso prepara os profissionais para desempenhar funções nas áreas de Curadoria, Gestão de Projetos Artísticos, Comissariado de Exposições e Criação de Obras Interdisciplinares. Por sua vez, poderão exercer em áreas inovadoras, tais como Arte Digital e Consultoria no mercado da arte. Dessa forma, e graças ao seu enfoque integral, este itinerário acadêmico abrirá as portas para oportunidades de trabalho em museus, galerias, plataformas digitais e organizações culturais em nível global.





“

Você se posicionará como consultor em arte digital, assessorando no uso de tecnologias emergentes e sua integração em projetos artísticos”

Perfil do aluno

Os alunos deste programa da TECH serão profissionais com uma sólida compreensão das tendências atuais no setor artístico, capazes de combinar criatividade, análise crítica e domínio de tecnologias avançadas. Assim, este perfil integra habilidades interdisciplinares que permitem liderar projetos artísticos inovadores, gerenciar iniciativas culturais e contribuir para o desenvolvimento da Arte como ferramenta de transformação social e cultural em diversos contextos.

Você obterá um perfil profissional altamente competitivo, que lhe permitirá exercer a função de curador de exposições, projetando mostras artísticas que integrem perspectivas inovadoras.

- ♦ **Pensamento crítico e analítico:** Capacidade de interpretar, avaliar e contextualizar as tendências artísticas contemporâneas a partir de uma abordagem reflexiva que permita compreender as conexões entre as disciplinas, as mudanças sociais e as transformações culturais da Arte visual.
- ♦ **Inovação e criatividade:** Capacidade de gerar ideias originais e implementar soluções inovadoras na criação de obras e projetos artísticos, integrando técnicas tradicionais com o uso de tecnologias emergentes e explorando novas formas de expressão interdisciplinar.
- ♦ **Comunicação eficaz:** Capacidade de transmitir conceitos artísticos de forma clara, estruturada e persuasiva, adaptando a linguagem e os meios de comunicação a diferentes públicos e contextos profissionais, incluindo apresentações, publicações e projetos expositivos.
- ♦ **Gestão de projetos culturais:** Competência para planejar, coordenar e liderar iniciativas artísticas e culturais em diversos ambientes, garantindo a viabilidade dos projetos, otimizando recursos e promovendo um impacto positivo no âmbito social, cultural e profissional.



Após concluir o programa, você poderá usar seus conhecimentos e habilidades nos seguintes cargos:

- 1. Gestor de projetos artísticos interdisciplinares:** Responsável por coordenar e dirigir iniciativas culturais que integram diferentes disciplinas artísticas e abordagens tecnológicas.
- 2. Especialista em Arte Urbana e Espaço Público:** Responsável pela conceituação e execução de intervenções artísticas em ambientes urbanos, promovendo a conexão com as comunidades e a revitalização de espaços públicos.
- 3. Curador especializado em Arte Contemporânea:** Responsável pela seleção e organização de exposições de arte contemporânea em galerias, museus e espaços alternativos.
- 4. Produtor de experiências imersivas:** Desenvolve projetos artísticos baseados em tecnologias como realidade virtual, aumentada e arte generativa para ambientes culturais, comerciais ou educacionais.
- 5. Consultor em Arte Digital e Tecnologia:** Oferece consultoria a empresas, instituições culturais ou artistas sobre a integração de novas tecnologias na criação e divulgação da Arte.
- 6. Coordenador de programas educativos em Arte Contemporânea:** Cria e administra atividades formativas para instituições culturais, com foco nas tendências e técnicas atuais da Arte visual.
- 7. Especialista em comunicação e promoção de Arte:** Dedicar-se a divulgar projetos artísticos por meio de plataformas digitais e redes sociais, maximizando seu alcance e conexão com o público.
- 8. Artista independente:** Dedicado à criação de obras originais que integram abordagens conceituais, interdisciplinares e tecnológicas, exibindo-as em galerias, feiras e plataformas digitais.

“

Você poderá trabalhar em setores importantes, como Curadoria, Arte Urbana e Consultoria em Projetos Culturais”

06

Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto.

As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo
(das quais poderá nunca participar)”.*



Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para a importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”

A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.

A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

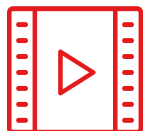
A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos de acordo com o índice global score, obtendo 4,9 de 5 pontos.

Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.



Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



Resumos interativos

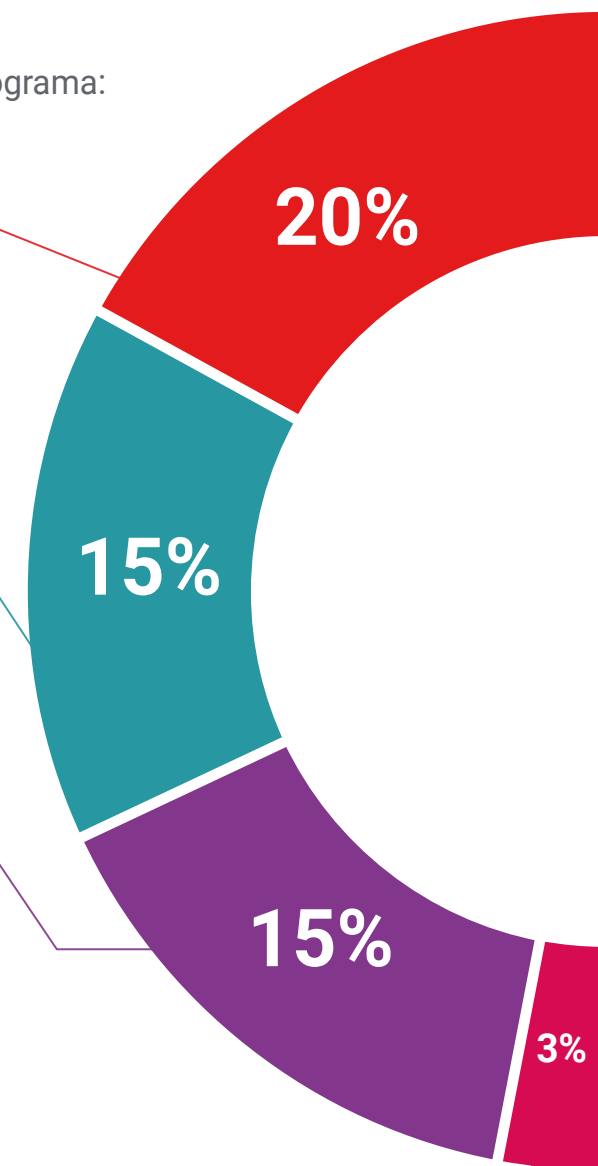
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

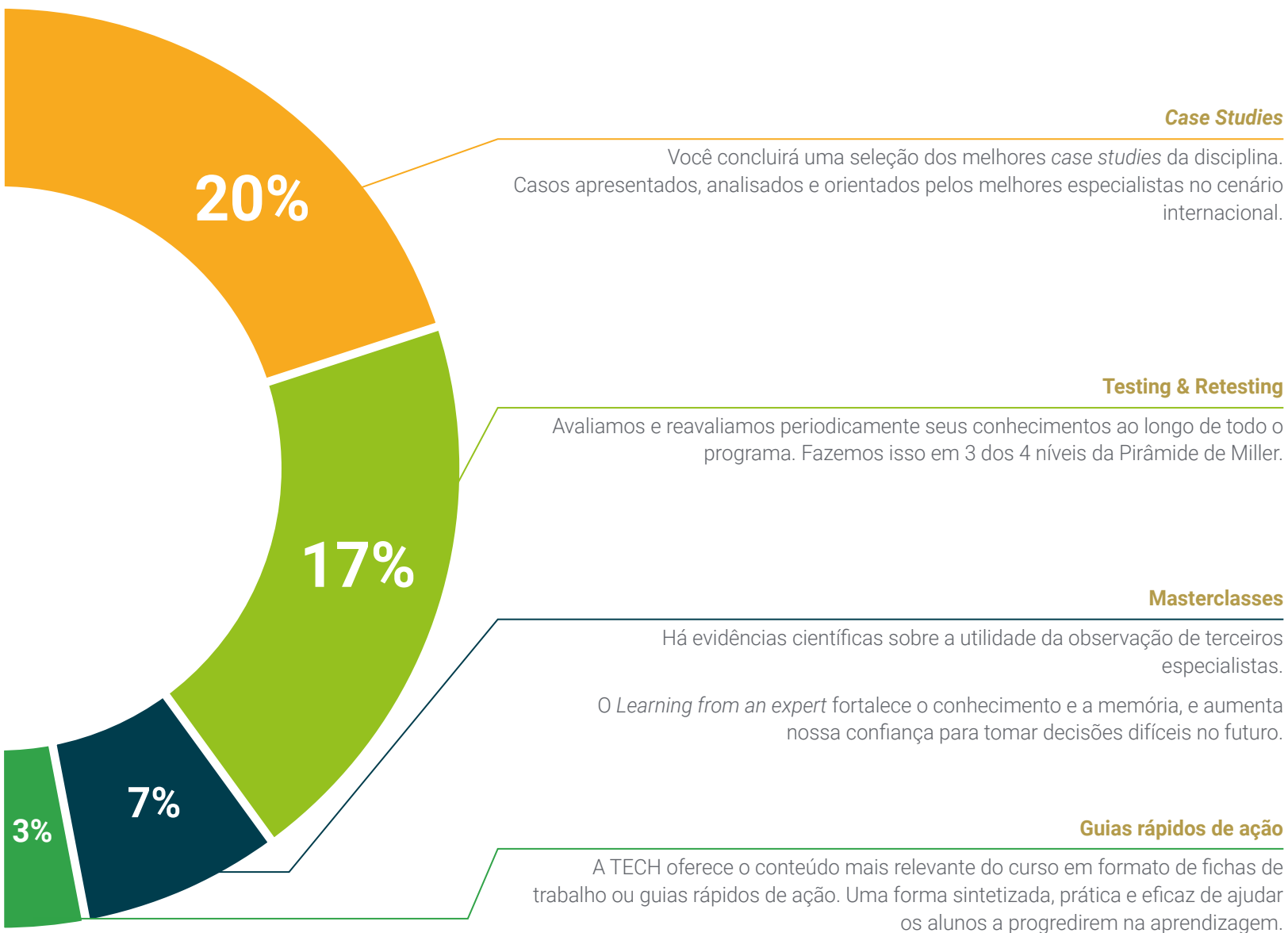
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





Case Studies



Testing & Retesting



Masterclasses



Guias rápidos de ação



07

Equipe de professores

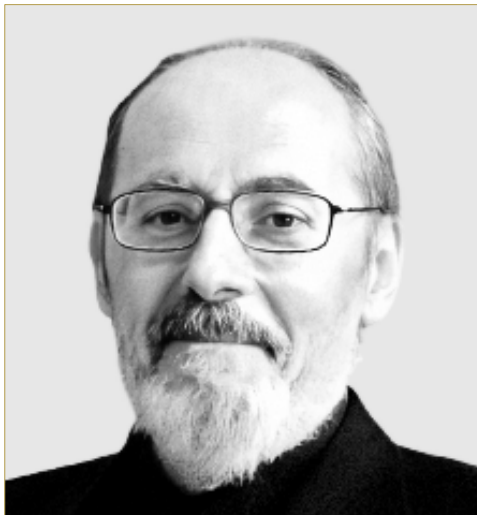
O corpo docente deste programa é composto por profissionais reconhecidos na área artística, com experiência em disciplinas tradicionais e tecnologias inovadoras. A trajetória dos profissionais inclui colaborações com galerias, instituições culturais e projetos internacionais, o garantindo uma abordagem prática e atualizada. Além disso, graças à sua visão interdisciplinar, orientarão os alunos na compreensão profunda da Arte Contemporânea e na aplicação de ferramentas criativas para enfrentar os desafios do setor.



“

Você contará com a orientação de uma equipe docente interdisciplinar, composta por artistas, curadores e especialistas em gestão cultural”

Diretor convidado



Dr. Fernando Quiles García

- ♦ Especialista em História da Arte
- ♦ Especialista em História da Arte na Universidad Pablo de Olavide
- ♦ Doutor em História da Arte pela Universidade de Sevilha
- ♦ Mestrado em Arquitetura e Patrimônio Histórico pela Universidade de Sevilha
- ♦ Formado em Geografia e História, História da Arte pela Universidade de Sevilha

Direção



Dra. Andrea Díaz Mattei

- ♦ Especialista em Museologia e Museografia no Museu da História do Cavalo Cartuxo
- ♦ Especialista em História da Arte na Universidad Pablo de Olavide
- ♦ Doutora em Sociedade e Cultura pela Universidade de Barcelona
- ♦ Especialista em História, Teoria e Crítica de Arte: Arte Catalã e Relações Internacionais
- ♦ Especialista em Gestão de Arte
- ♦ Formada em Psicologia pela Universidad de Buenos Aires
- ♦ Membro: Rede de Pesquisa Arte Globalização Interculturalidade e Rede Latino-Americana de Estudos Visuais



Professores

Dr. Pablo Navarro Morcillo

- ♦ Documentalista e cartógrafo na Delegação Provincial de Cultura da Junta de Andaluzia
- ♦ Técnico de Proteção no Departamento de Cultura da Junta da Andaluzia
- ♦ Doutor em História e Estudos Humanísticos pela Universidad Pablo de Olavide
- ♦ Formado em História da Arte pela Universidade de Sevilha
- ♦ Mestrado em Arte, Museus e Gestão do Patrimônio Histórico pela Universidad Pablo de Olavide
- ♦ Mestrado em Gestão Cultural pela Universidade de Sevilha
- ♦ Especialista em Gestão do Patrimônio Histórico

D. Jesús Manuel Sánchez Pineda

- ♦ Artista visual e sonoro
- ♦ Mestrado em Arte, Ideia e Produção pela Universidade de Sevilha
- ♦ Mestrado em Filosofia e Cultura Moderna pela Universidade de Sevilha
- ♦ Formado em Belas Artes pela Universidade de Sevilha
- ♦ Especialista em Produção Musical e Som

Sra. Isabel Bonafé Carrasco

- ♦ Artista visual
- ♦ Conferencista e colaboradora no Digital Culture Festival CSM
- ♦ Mestrado em Belas Artes pela Escola de Arte Central Saint Martins
- ♦ Formada em Belas Artes pela Universidade de Sevilha

08

Certificação

O Programa Avançado de Arte Visual Contemporânea garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Global University.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este programa permitirá a obtenção do certificado **Programa Avançado de Arte Visual Contemporânea** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([boletim oficial](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: Programa Avançado de Arte Visual Contemporânea

Modalidade: online

Duração: 6 meses

Créditos: 18 ECTS





Programa Avançado Arte Visual Contemporânea

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Arte Visual Contemporânea

