

Privater Masterstudiengang Kunst und Archäologie





Privater Masterstudiengang Kunst und Archäologie

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **12 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/masterstudiengang/masterstudiengang-kunst-archaologie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 32

06

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

Kunst und Archäologie sind zwei Disziplinen, die ein gemeinsames Ziel verfolgen: die Erforschung des Lebens und der Evolution vergangener Zivilisationen. Daher ist ein gut qualifizierter Kunstwissenschaftler in der Lage, ein archäologisches Werk zu untersuchen und Informationen dort zu finden, wo andere sie nicht sehen können. So kann er sich in den Schöpfer einer Felsmalerei hineinversetzen und verstehen, was er damit ausdrücken wollte. Er ist in der Lage, Pigmentstudien durchzuführen und antike Restaurierungstechniken zu rekonstruieren. Heutzutage ist es wichtig, über solche Fähigkeiten und Kenntnisse zu verfügen, die dazu beitragen, die Geschichte für zukünftige Generationen zu bewahren. Daher wird dieses Online-Programm beide Disziplinen kombinieren und den Studenten eine umfassende Lernerfahrung bieten, die auf die Bedürfnisse des Sektors zugeschnitten ist.





“

Sind Sie kunstbegeistert und möchten an Ausgrabungen in der ganzen Welt mitarbeiten? Dieses Programm wird Ihnen dabei helfen, dies zu erreichen”

Die Kunst ist zu einem universellen Ausdrucksmittel des Menschen geworden. Das war schon so, als die ersten Menschen ihre Erlebnisse in Höhlen malten, um anderen mitzuteilen, wo man Nahrung aufbewahrte oder wie man Beute richtig jagte. Zeichnerische Techniken waren daher für die Entwicklung der Archäologie von grundlegender Bedeutung, da sie es ermöglichen, Konzepte zu verstehen, die nicht in Worte gefasst werden können.

In diesem Sinne ist das Studium der Geschichte in Kunst und Archäologie von grundlegender Bedeutung, um Informationen kohärent zu ordnen und die Weitergabe von Wissen an künftige Generationen zu fördern, aber auch, um jeden Spezialisten in die Lage zu versetzen, Studien durchzuführen, um die Echtheit eines Gemäldes zu bestimmen oder an seiner Restaurierung mitzuwirken. Aus diesem Grund wurde dieser private Masterstudiengang so konzipiert, dass er den Studenten dabei hilft, verschiedene berufliche Ziele zu erreichen, von der Teilnahme an städtebaulichen Projekten griechisch-römischer Prägung bis hin zur Arbeit an archäologischen Ausgrabungen in der ganzen Welt.

Der Studiengang beginnt daher mit dem Studium der Antike und ihres Einflusses auf die heutigen kulturellen, politischen und sozioökonomischen Grundlagen, wobei der Schwerpunkt auf dem Denken der verschiedenen Völker liegt. Anschließend werden die Ursprünge der Kunstgeschichte und einige grundlegende Elemente der Anthropologie und Archäologie analysiert. Die Anthropologie befasst sich mit dem ganzheitlichen Studium des Menschen und berücksichtigt dabei das Merkmal, das er nicht mit den Tieren teilt: die Kultur.

Darüber hinaus werden Kunst und Kultur Indiens, Afrikas, Asiens und des Nahen Ostens unterschieden, wobei eine entscheidende Epoche dieser Gesellschaften berücksichtigt wird: das Mittelalter. Andererseits werden die Studenten motiviert, Figuren der klassischen Mythologie wie Zeus, Hera, Poseidon und andere zu erkennen und ihre Ikonographie mit der christlichen Religion zu vergleichen.

Das Programm deckt alle relevanten Themen ab, um die Studenten bei der Entwicklung verschiedener kultureller Forschungs- und Entwicklungsprojekte zu unterstützen, und bietet einen vollständigen Studienplan, der an die Bedürfnisse des Berufsfeldes angepasst ist. Und das alles in einer Online-Modalität mit ständigem Zugang, unabhängig vom Aufenthaltsort.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Kunst und Archäologie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in Kunst und Archäologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Geschichte aus künstlerischer Sicht hilft, die Art und Weise zu verstehen, wie alte Zivilisationen kommuniziert haben"

“ *Die Fähigkeit, die ikonografischen Elemente und ihre Zugehörigkeit zu einer bestimmten Epoche zu erkennen, ist eine große Qualität der Kunstwissenschaftler*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Fachleute aus führenden Einrichtungen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie haben weltweit Zugang zur virtuellen Plattform. Schreiben Sie sich jetzt ein um anzufangen.

Anhand von Fallstudien lernen Sie, wie Sie zwischen verschiedenen Kulturen und Zivilisationen unterscheiden können.



02 Ziele

Dieser private Masterstudiengang hat ein klares Ziel: Er soll den Studenten helfen, ihren beruflichen Horizont zu erweitern. Zu diesem Zweck werden sie mit einer Reihe von Kenntnissen ausgestattet, die es ihnen nach Abschluss des Studiums ermöglichen, als Forscher, Sachverständige oder Berater an jedem beliebigen Kultur- oder Restaurierungsprojekt mitzuwirken. Dazu müssen sie in der Lage sein, vergangene Ereignisse zu interpretieren und aktuelle Instrumente zu nutzen, um ihre beruflichen Leistungen zu verbessern.





“

Sie werden sich um die archäologischen und künstlerischen Schätze der Vergangenheit kümmern, um deren Erhalt in der Zukunft zu gewährleisten"



Allgemeine Ziele

- ♦ Verfügen über den notwendigen Kenntnisstand, um Aspekte der alten Geschichte in verschiedenen Phasen der Vergangenheit zu beherrschen
- ♦ Entwickeln eines kritischen Denkens in Bezug auf historische Ereignisse und aktuelle Realität
- ♦ Eingehendes Verstehen der verschiedenen Kulturen und deren Unterscheidung
- ♦ Beherrschen der Konzepte, die zur Unterscheidung zwischen griechischer und römischer Kunst beitragen
- ♦ Integrieren der konzeptionellen Grundlagen der Geschichte in Bezug auf Kunst und Archäologie
- ♦ Identifizieren der wichtigsten Figuren und Ikonographien der Welt- und christlichen Geschichte





Spezifische Ziele

Modul 1. Geschichte der Antike I

- ♦ Kennen der Beiträge zur Antike
- ♦ Kennen der Beiträge der Antike zur Gestaltung der kulturellen, politischen und sozioökonomischen Grundlagen der heutigen Zeit
- ♦ Organisieren historischer Informationen in einer kohärenten Art und Weise und Übermitteln dieser Informationen in Übereinstimmung mit den kritischen Kanons der Disziplin
- ♦ Priorisieren der Gedankengänge, Konzepte, Überzeugungen und kulturellen Eigenheiten der einzelnen Völker

Modul 2. Antike Kunst I

- ♦ Verstehen der Ursprünge der Kunstgeschichte
- ♦ Analysieren der Fakten zur Vorgeschichte
- ♦ Aneignen der Grundkenntnisse in Anthropologie und Archäologie
- ♦ Verstehen der Veränderungen zwischen den verschiedenen Phasen der Vorgeschichte
- ♦ Analysieren der Bedeutung prähistorischer Instrumente für die Geschichte und Entwicklung des Menschen selbst
- ♦ Erarbeiten einer kritischen Argumentation zu verschiedenen historischen Fakten

Modul 3. Geschichte der Antike II

- ♦ Verstehen der politischen, wirtschaftlichen, sozialen, religiösen und kulturellen Dynamik jeder der untersuchten Kulturen
- ♦ Priorisieren der Denkweisen, Konzepte, Überzeugungen und kulturellen Eigenheiten einzelner Völker
- ♦ Entwickeln eines kritischen Denkens in Bezug auf historische Ereignisse
- ♦ Kennen der Beiträge der Antike zur Gestaltung der kulturellen, politischen und sozioökonomischen Grundlagen der heutigen Zeit
- ♦ Verwalten der allgemeinen Informationen über die verschiedenen Phasen der griechischen und römischen Geschichte
- ♦ Befähigen zu Synthese und Analyse, um unterschiedliche Informationen in einem breiten zeitlichen und geografischen Rahmen zu verstehen und zu strukturieren
- ♦ Organisieren historischer Informationen in einer kohärenten Art und Weise und Übermitteln dieser Informationen in Übereinstimmung mit den kritischen Kanons der Disziplin

Modul 4. Antike Kunst II

- ♦ Kennenlernen der Unterschiede zwischen den einzelnen Epochen der griechischen Kunst
- ♦ Verstehen technischer und historischer Unterschiede zwischen griechischer und römischer Kunst
- ♦ Fördern des kritischen Denkens über historische Fakten
- ♦ Assimilieren von Informationen über die verschiedenen Etappen der Kunstgeschichte Griechenlands und Roms

Modul 5. Anthropologie II

- ♦ Verstehen der Grundlagen der Sozial- und Kulturanthropologie
- ♦ Kritisches Auseinandersetzen mit historischen Ereignissen und aktuellen Gegebenheiten
- ♦ Anerkennen von Vielfalt und Multikulturalität
- ♦ Verstehen soziokultureller Systeme und der Zusammenhänge zwischen deren wirtschaftlichen, soziopolitischen und symbolischen Dimensionen

Modul 6. Afrikanische, islamische, hinduistische, ozeanische und fernöstliche Kunst

- ♦ Erlernen der indischen Kunst und Eintauchen in die Schönheit der indischen Architektur
- ♦ Unterscheiden der asiatischen Kunst voneinander und die Unterschiede zwischen Japan und China herausarbeiten
- ♦ Kennen des Mittelalters in den östlichen Ländern
- ♦ Unterscheiden zwischen den einzelnen chinesischen Dynastien, zu denen die Kunstwerke gehören

Modul 7. Christliche Archäologie

- ♦ Ermöglichen einer Annäherung an das Leben der Christen in den ersten Jahrhunderten der Kirche basierend auf den uns überlieferten plastischen Erscheinungsformen ihres Glaubens, Riten und Bräuche
- ♦ Austauschen mit der damaligen Kultur, entsprechend der Riten und Grabdenkmäler, Kultbauten und ikonischen Ausdrucksformen des kirchlichen Glaubens

Modul 8. Klassische Ikonographie

- ♦ Identifizieren der in der Skulptur oder im Gemälde dargestellten Szene anhand ihres ikonografischen Elements
- ♦ Erkennen anhand des ikonografischen Elements, zu welcher Epoche das Kunstwerk gehört
- ♦ Wiedererkennen von Figuren aus der klassischen Mythologie in der bildenden Kunst durch Ikonographie
- ♦ Kennen von ikonografischen Elementen, die es ermöglichen, das Kunstwerk zu identifizieren

Modul 9. Künstlerische Techniken

- ♦ Erwerben von Kenntnissen über die verschiedenen Materialien, aus denen die Werke bestehen, und über die unterschiedlichen künstlerischen Techniken
- ♦ Verstehen der Erhaltungsprobleme, die sich aus der Art der Materialien und ihrer Verwendung ergeben
- ♦ Erlernen der Entwicklung künstlerischer Techniken im Laufe der Geschichte der Kunst
- ♦ Aneignen von Wissen über verschiedene künstlerische Materialien und Techniken

Modul 10. Christliche Ikonographie

- ♦ Entwickeln eines kritischen Bewusstseins für Religion
- ♦ Unterscheiden eines jeden Heiligen vom Heiligenkalender dank seiner ikonographischen Elemente
- ♦ Entdecken des Wesens des Christentums
- ♦ Analysieren historischer Kontexte
- ♦ Kennenlernen der wichtigsten Quellen zur Kenntnis der christlichen Ikonographie



Sie werden das Wesen der alten Zivilisationen mit einem Programm entdecken können, welches Sie Ihren beruflichen Zielen näher bringt"

03

Kompetenzen

Nach Abschluss des gesamten Studiengangs verfügt der Student über die Fähigkeiten und Kenntnisse, die ein Spezialist für Kunst und Archäologie besitzen sollte. So kann er an verschiedenen Restaurierungsarbeiten, Publikationen und Kommunikationsmitteln mitwirken, ein professioneller Archäologe werden und sogar in Kunst- und Designschulen arbeiten. Auf diese Weise könnte er sich in diesem Arbeitsbereich auszeichnen, der dringend Fachleute benötigt, die bereit sind, sich den verschiedenen Herausforderungen zu stellen.



“

Alle Möglichkeiten, die sich Ihnen nach Abschluss dieses Programms eröffnen, werden Ihre Karriere vorantreiben"

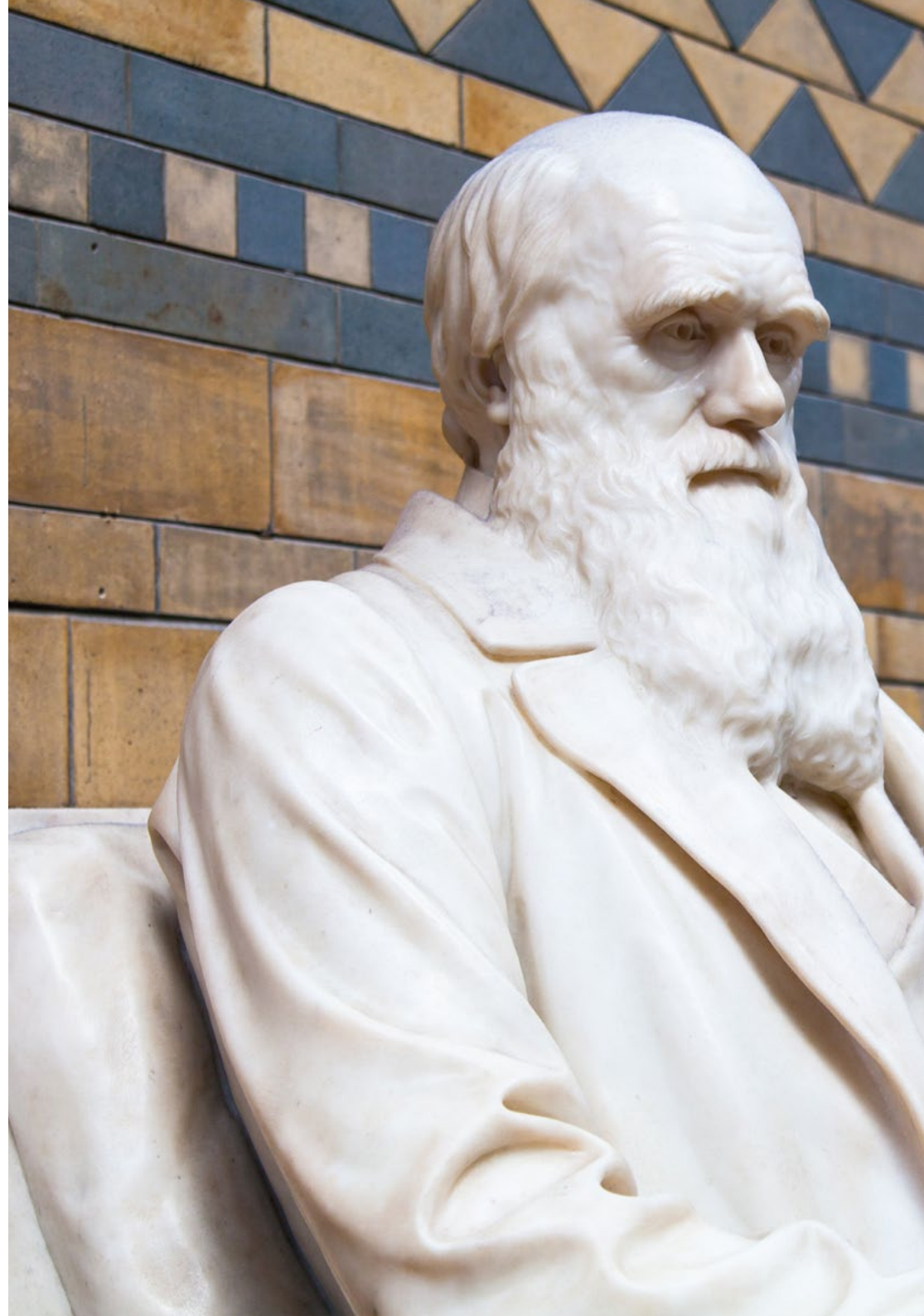


Allgemeine Kompetenzen

- ♦ Entwickeln der Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen den Künsten der verschiedenen Kulturen, die Gegenstand des Studiums im Rahmen des Programms sind
- ♦ Verbinden von gemeinsamen Elementen der Kulturen mit deren Kunst und Bauwerken
- ♦ Entwickeln eines kritischen Denkens, um verschiedene Ikonen der Geschichte zu klassifizieren
- ♦ Einbinden gegenwärtiger künstlerischer Techniken in Werke aus der Vergangenheit
- ♦ Behandeln verschiedener historischer Perspektiven unter künstlerischen und archäologischen Gesichtspunkten
- ♦ Erwerben von Fertigkeiten und Verhaltensweisen, um als Künstler und Archäologe aufzutreten

“

Man kann die Vergangenheit verstehen, wenn man alle Werkzeuge zur Verfügung hat, und dieses Programm wird Ihnen diese Werkzeuge von Anfang an zur Verfügung stellen”





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Gründliches Kennen des geografischen Rahmens der Antike, um die Chronologie der wichtigsten historischen Meilensteine zu ermitteln
- ◆ Schaffen einer künstlerischen Grundlage, um die Eigenheiten jeder Kultur auf globaler Ebene zu differenzieren
- ◆ Erkennen des Einflusses der christlichen Ikonographie auf die Geschichtswissenschaft
- ◆ Bestimmen der Einflüsse der Ägypter auf die Entwicklung der Malerei, die das Studium der in der Antike verwendeten Pigmente ermöglichen
- ◆ Kennen der Struktur und Organisation der hellenistischen Reiche, um die Architektur ihrer Gebäude zu bestimmen
- ◆ Studieren der christlichen Architektur anhand der berühmtesten Bauwerke der Welt
- ◆ Erlernen des Lesens, Analysierens und Aufzeichnens verschiedener archäologischer Ereignisse anhand ihrer Grundelemente
- ◆ Kennenlernen des Einflusses der asiatischen Kultur und des Unterschieds zwischen chinesischer und japanischer Architektur

04

Struktur und Inhalt

Der Studieninhalt dieses Privaten Masterstudiengangs in Kunst und Archäologie ist in einen Lehrplan mit 10 Modulen gegliedert, die von den Experten ausgewählt wurden, die für den Unterricht der einzelnen Kurse verantwortlich sind. Somit werden nicht nur aktuelle Lerninhalte bereitgestellt, sondern auch alle Anforderungen eines immer kleineren und selektiveren Berufsmarktes erfüllt.





“

Was kann ein auf Kunst spezialisierter Archäologe tun? Die Möglichkeiten sind endlos und Sie werden sie alle dank dieses Programms finden"

Modul 1. Geschichte der Antike I

- 1.1. Einführung in die Antike
 - 1.1.1. Das Konzept der Antike
 - 1.1.2. Geografischen Rahmenbedingungen
 - 1.1.3. Allgemeine Merkmale der Antike
 - 1.1.4. Chronologie
- 1.2. Die städtische Revolution und die Entstehung des Staates
 - 1.2.1. Die Ursprünge (15000-9500 v. Chr.)
 - 1.2.2. Die neolithische Periode im Nahen Osten (9.500-7000 v. Chr.)
 - 1.2.3. Die urbane Revolution in Mesopotamien (7000-5100 v. Chr.)
- 1.3. Mesopotamien im 3. Jahrtausend v. Chr. und Ägypten von der tinitischen Periode bis zur ersten Zwischenperiode
 - 1.3.1. Mesopotamien im 3. Jahrtausend v. Chr.
 - 1.3.2. Die tinitische Periode in Ägypten
 - 1.3.3. Das Alte Königreich (3.-6. Dynastie)
 - 1.3.4. Erste Zwischenperiode (VII-XI Dynastien)
- 1.4. 2. Jahrtausend v. Chr.
 - 1.4.1. Die paläobabylonische Phase
 - 1.4.2. Neue Völker: Hethiter und Hurriten
 - 1.4.3. Die späte Bronzezeit
- 1.5. Ägypten im Mittleren Reich und in der Zweiten Zwischenperiode
 - 1.5.1. Das Mittlere Reich: die 11. und 12. Dynastie
 - 1.5.2. Die Zweite Zwischenperiode (13. bis 17. Dynastie)
- 1.6. Mesopotamien im 1. Jahrtausend
 - 1.6.1. Das Assyrische Reich (934- 609 v. Chr.)
 - 1.6.2. Das neubabylonische Reich (626-539 v. Chr.)
- 1.7. Ägypten. Das neue ägyptische Königreich
 - 1.7.1. Die 18. Dynastie
 - 1.7.2. Die 19. Dynastie
 - 1.7.3. Die 20. Dynastie

- 1.8. Ägypten in der Dritten Zwischenperiode
 - 1.8.1. Die 21. Dynastie
 - 1.8.2. Libysche Herrschaft: 22. und 23. Dynastie
 - 1.8.3. Die 24. Dynastie
 - 1.8.4. Die 25. Dynastie: Nubien beherrscht Ägypten
- 1.9. Die spätägyptische Periode (664-332 v. Chr.)
 - 1.9.1. Die 26. Dynastie oder Saite-Etappe
 - 1.9.2. 27. bis 31. Dynastien
- 1.10. Das Persische Reich
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Die Blütezeit des Imperiums: Dareios I. (521-486 v. Chr.)
 - 1.10.3. Xerxes I. (486-465 v. Chr.)
 - 1.10.4. Monarchen zwischen 465-330 v. Chr.

Modul 2. Antike Kunst I

- 2.1. Vorgeschichte. Die Ursprünge der Kunst
 - 2.1.1. Einführung
 - 2.1.2. Figuration und Abstraktion in der prähistorischen Kunst
 - 2.1.3. Die Kunst der paläolithischen Jäger
 - 2.1.4. Die Ursprünge der Malerei
 - 2.1.5. Naturalismus und Magie
 - 2.1.6. Künstler, Schamane und Jäger
 - 2.1.7. Die Bedeutung der Höhlen von Altamira
- 2.2. Neolithisch. Erste Viehzüchter und Landwirte
 - 2.2.1. Die Domestizierung von Tieren und Pflanzen und die ersten Siedlungen
 - 2.2.2. Das alltägliche Leben als künstlerisches Thema
 - 2.2.3. Figurative Kunst
 - 2.2.4. Levantinische Kunst
 - 2.2.5. Schematische Kunst, Keramik und Körperschmuck
 - 2.2.8. Megalithische Bauten

- 2.3. Ägypten. Prädynastische und frühkaiserliche Kunst
 - 2.3.1. Einführung
 - 2.3.2. Die ersten Dynastien
 - 2.3.3. Architektur
 - 2.3.3.1. Mastabas und Pyramiden
 - 2.3.3.2. Die Pyramiden von Gizeh
 - 2.3.4. Skulptur des antiken Reiches
- 2.4. Ägyptische Kunst des Mittleren und Neuen Reiches
 - 2.4.1. Einführung
 - 2.4.2. Die Architektur des Neuen Reiches
 - 2.4.3. Die großen Tempel des Neuen Reiches
 - 2.4.4. Skulptur
 - 2.4.5. Die Revolution von Tell el-Amarna
- 2.5. Spätägyptische Kunst und die Entwicklung der Malerei
 - 2.5.1. Die letzte Periode in der Geschichte Ägyptens
 - 2.5.2. Die späten Tempel
 - 2.5.3. Die Entwicklung der ägyptischen Malerei
 - 2.5.3.1. Einführung
 - 2.5.3.2. Die Technik
 - 2.5.3.3. Die Themen
 - 2.5.3.4. Entwicklung
- 2.6. Frühe mesopotamische Kunst
 - 2.6.1. Einführung
 - 2.6.2. Mesopotamische Urgeschichte
 - 2.6.3. Frühe sumerische Dynastien
 - 2.6.4. Architektur
 - 2.6.4.1. Einführung
 - 2.6.4.2. Der Tempel
 - 2.6.5. Akkadische Kunst
 - 2.6.6. Die Neo-Sumerische Periode
 - 2.6.7. Die Bedeutung von Lagash
 - 2.6.8. Der Fall von Ur
 - 2.6.9. Elamitische Kunst
- 2.7. Babylonische und assyrische Kunst
 - 2.7.1. Einführung
 - 2.7.2. Das Königreich von Mari
 - 2.7.3. Die frühbabylonische Zeit
 - 2.7.4. Der Kodex des Hammurabi
 - 2.7.4. Das Assyrische Reich
 - 2.7.5. Assyrische Paläste und Architektur
 - 2.7.6. Assyrische bildende Kunst
 - 2.7.7. Der Untergang des Babylonischen Reiches und die Neubabylonische Kunst
- 2.8. Die Kunst der Hethiter
 - 2.8.1. Hintergrund und Entstehung des hethitischen Reiches
 - 2.8.2. Die Kriege gegen Assyrien und Ägypten
 - 2.8.3. Die Hatti-Periode und ihre erste Phase
 - 2.8.4. Das alte Königreich der Hethiter. Das Imperium
 - 2.8.5. Die dunkle Periode der hethitischen Kultur
- 2.9. Die Kunst der Phönizier
 - 2.9.1. Einführung
 - 2.9.2. Die Seevölker
 - 2.9.3. Die Bedeutung von Lila
 - 2.9.3. Die Einflüsse von Ägypten und Mesopotamien
 - 2.9.4. Phönizische Expansion
- 2.10. Persische Kunst
 - 2.10.1. Die Expansion der Meder und die Zerstörung des Assyrischen Reiches
 - 2.10.2. Die Entstehung des persischen Königreichs
 - 2.10.3. Die persischen Hauptstädte
 - 2.10.4. Kunst im Palast des Darius in Persepolis
 - 2.10.5. Bestattungsarchitektur und eklektische Kunst
 - 2.10.6. Das Reich der Parther und Sassaniden

Modul 3. Geschichte der Antike II

- 3.1. Frühes Griechenland
 - 3.1.1. Kretisch-Mykenisches Griechenland
 - 3.1.2. Das dunkle Zeitalter
- 3.2. Archaisches Griechenland
 - 3.2.1. Die Gründung der Polis
 - 3.2.2. Der Wandel des aristokratischen Regimes
 - 3.2.3. Wirtschaftliche Entwicklungen: Währung und die Entwicklung des Handels
 - 3.2.4. Die griechische Kolonisation: Ursachen, Merkmale und Entwicklungen
 - 3.2.5. Sparta und Athen in der archaischen Zeit
- 3.3. Klassisches Griechenland
 - 3.3.1. Die medizinischen Kriege
 - 3.3.2. Das athenische Seereich
 - 3.3.3. Demokratie in Athen
 - 3.3.4. Agrarwirtschaft und Gesellschaft im 5. Jahrhundert v. Chr.
 - 3.3.5. Der Peloponnesische Krieg
 - 3.3.6. Alexander der Große
- 3.4. Hellenistisches Griechenland
 - 3.4.1. Merkmale des hellenistischen Königtums: Struktur und Organisation hellenistischen Königreiche
 - 3.4.2. Die ptolemäische Monarchie
 - 3.4.3. Die griechischen Städte
 - 3.4.4. Die griechischen Ligen
 - 3.4.5. Die hellenistische Wirtschaft: allgemeine Charaktere
 - 3.4.6. Hellenistische Gesellschaft
 - 3.4.7. Hellenistische Kultur
- 3.5. Die Ursprünge von Rom und das monarchische Rom
 - 3.5.1. Vorrömisches Italien
 - 3.5.2. Die Gründung von Rom
 - 3.5.3. Die Stadt Romulus
 - 3.5.4. Die ersten Könige von Rom
 - 3.5.5. Die Etrusker
 - 3.5.6. Die etruskischen Könige





- 3.6. Die Römische Republik
 - 3.6.1. Die Ursprünge der Republik
 - 3.6.2. Der Konflikt zwischen Patriziern und Plebejern
 - 3.6.3. Die Eroberung Italiens
 - 3.6.4. Die Regierung der Republik
 - 3.6.5. Expansion im Mittelmeerraum: die Punischen Kriege und die Eroberung des Ostens
- 3.7. Ende der Republik
 - 3.7.1. Der Imperialismus und seine Folgen
 - 3.7.2. Die Reformversuche der Gracchen
 - 3.7.3. Mario und Sila
 - 3.7.4. Von Pompejus bis Caesar
 - 3.7.5. Die Auflösung der Republik
- 3.8. Augustus und das Fürstentum
 - 3.8.1. Die Gründung des Imperiums
 - 3.8.2. Die julisch-claudische Dynastie
 - 3.8.3. Die erste Krise des Kaiserreiches: das Jahr der vier Kaiser
 - 3.8.4. Die flavische Dynastie
 - 3.8.5. Die Antoninische Dynastie
- 3.9. Krise und Wiederaufschwung des Kaiserreiches
 - 3.9.1. Die Severer-Dynastie
 - 3.9.2. Die große Krise: militärische Anarchie
 - 3.9.3. Diokletian und die Tetrarchie
- 3.10. Die Spätantike
 - 3.10.1. Das neue Reich von Konstantin und die konstantinische Dynastie
 - 3.10.2. Kaiser Julian
 - 3.10.3. Die Valentinianische Ära
 - 3.10.4. Theodosius I. und die theodosianische Dynastie
 - 3.10.5. Der Untergang des Imperiums

Modul 4. Antike Kunst II

- 4.1. Griechenland. Vorhellenische Kunst
 - 4.1.1. Einleitung. Die verschiedenen Schriftsysteme
 - 4.1.2. Kretische Kunst
 - 4.1.3. Mykenische Kunst
- 4.2. Archaische griechische Kunst
 - 4.2.1. Griechische Kunst
 - 4.2.2. Ursprung und die Entwicklung des griechischen Tempels
 - 4.2.3. Die Architekturaufträge
 - 4.2.4. Skulptur
 - 4.2.5. Geometrische Keramiken
- 4.3. Frühklassizismus
 - 4.3.1. Die großen panhellenischen Heiligtümer
 - 4.3.2. Freistehende Skulptur im Klassizismus
 - 4.3.3. Die Bedeutung von Myron und Polyklitos
 - 4.3.4. Keramik und andere Kunst
- 4.4. Kunst zur Zeit des Perikles
 - 4.4.1. Einführung
 - 4.4.2. Phidias und der Parthenon
 - 4.4.3. Die Akropolis von Athen
 - 4.4.4. Andere Beiträge von Perikles
 - 4.4.5. Bildende Kunst
- 4.5. Griechische Kunst des 4. Jahrhunderts v. Chr.
 - 4.5.1. Die Krise der klassischen Stadtstaaten und ihre Auswirkungen auf die Kunst
 - 4.5.2. Praxiteles
 - 4.5.3. Die Dramaturgie von Scopas
 - 4.5.4. Der Naturalismus des Lysippos
 - 4.5.5. Grabstelen und griechische Malerei
- 4.6. Hellenistische Kunst
 - 4.6.1. Hellenismus
 - 4.6.2. Pathos in der hellenistischen Skulptur
 - 4.6.3. Hellenistische Schulen
 - 4.6.4. Malerei und angewandte Kunst
- 4.7. Etruskische Kunst
 - 4.7.1. Einleitung. Etruskische Gräber und Grabmalfiguren
 - 4.7.2. Etruskische Religion und skulpturale Produktion
 - 4.7.3. Wandmalerei und die kleinen Künste
- 4.8. Die Ursprünge der römischen Kunst und Kunst zur Zeit des Augustus und seiner Nachfolger
 - 4.8.1. Einleitung. Die frühen Tempel Roms und die Ursprünge der römischen Porträtmalerei
 - 4.8.2. Griechischer Idealismus und lateinischer Naturalismus
 - 4.8.3. Die Architektur der Cäsaren und die Dekoration der römischen Häuser
 - 4.8.4. Offizielle Porträts und die prunkvollen Künste
- 4.9. Kunst in der flavischen und antoninischen Zeit und in der spätrömischen Periode I
 - 4.9.1. Die großen Monumente von Rom
 - 4.9.2. Das Pantheon
 - 4.9.3. Skulptur
- 4.10. Kunst in der flavischen und antoninischen Zeit und in der spätrömischen Periode II
 - 4.10.1. Dekorative und malerische Stile
 - 4.10.2. Die Krise des Spätromischen Reiches
 - 4.10.3. Die Auflösung des Klassizismus in der Skulptur

Modul 5. Anthropologie II

- 5.1. Politische Anthropologie I
 - 5.1.1. Einführung
 - 5.1.2. Jäger- und Sammler-Gesellschaften
 - 5.1.3. Stammesgesellschaften
 - 5.1.4. Dorfvorsteher, Dorfräte und andere Institutionen
- 5.2. Politische Anthropologie II
 - 5.2.1. Hauptverwaltung
 - 5.2.2. Die Staaten
 - 5.2.3. Vom antiken zum modernen Staat
- 5.3. Anthropologie des Glaubens I
 - 5.3.1. Einführung
 - 5.3.2. Vom Evolutionismus zum historischen Partikularismus
 - 5.3.3. Von Durkheim und Weber zum Funktionalismus
- 5.4. Anthropologie des Glaubens II
 - 5.4.1. Magie: Zauberer, Hexen, Schamanen und Wahrsager
 - 5.4.2. Religion: übernatürliche Kräfte, übernatürliche Wesen und ihre Anhänger
 - 5.4.3. Dogmen und Weltanschauungen
- 5.5. Anthropologie des Glaubens III
 - 5.5.1. Riten
 - 5.5.2. Mythen
 - 5.5.3. Zeichen, Symbole und Archetypen
- 5.6. Gender und Kultur
 - 5.6.1. Ethno-Androzentrismus in der Anthropologie
 - 5.6.2. Männer und Frauen in der theoretischen Konstruktion
 - 5.6.3. Anthropologie der Frau, feministische Anthropologie und Gender-Anthropologie
- 5.7. Gender-Beziehungen in den klassischen Strömungen des anthropologischen Denkens
 - 5.7.1. Evolutionismus, Matriarchat und Frauen
 - 5.7.2. Primitive und zivilisierte Frauen
 - 5.7.3. Natur, Kultur und Frauen
 - 5.7.4. Materialismus und Gender-Beziehungen

- 5.8. Arbeit und Gender
 - 5.8.1. Die geschlechtsspezifische Arbeitsteilung
 - 5.8.2. Produktion, Reproduktion und erzwungene Fruchtbarkeit
 - 5.8.3. Sklaverei, Frauen und Produktion
- 5.9. Geschlecht, Gender und ethnische Zugehörigkeit
 - 5.9.1. Ein historisch-anthropologischer Ansatz zu Geschlecht und Rasse
 - 5.9.2. Geschlecht, Rasse und Anthropologie-Lehrbücher
 - 5.9.3. Geschlecht, Rasse und Sklaverei
 - 5.9.4. Die Geschlechterperspektive in der Entwicklung
- 5.10. Anthropologische Praxis in Extremsituationen
 - 5.10.1. Ethnozid
 - 5.10.2. Kommunale Gewalt
 - 5.10.3. Genozid

Modul 6. Afrikanische, islamische, hinduistische, ozeanische und fernöstliche Kunst

- 6.1. Afrikanische Kunst I
 - 6.1.1. Die ersten Siedler
 - 6.1.2. Entdeckung und Entwicklung der afrikanischen Kunst
 - 6.1.3. Die Nok- und Ife-Zivilisationen und die Kunst des Königreichs von Benin
- 6.2. Afrikanische Kunst II
 - 6.2.1. Afrikanische Holzschnitzereien
 - 6.2.2. Keramische Techniken
 - 6.2.3. Owo-Stil und afro-portugiesische Kunst
- 6.3. Ozeanische Kunst
 - 6.3.1. Melanesien und Neuguinea
 - 6.3.2. Kunst im Sepik-Becken, im Massim-Gebiet und auf den Trobriand-Inseln
 - 6.3.3. Neuseeländische Inseln, Mikronesien und Polynesien
 - 6.3.4. Neuseeland, die Hawaii- und Osterinseln und die Kunst der australischen Aborigines
- 6.4. Islamische Kunst
 - 6.4.1. Einführung
 - 6.4.2. Die Ausdehnung des islamischen Reiches und seine Kunst
 - 6.4.3. Der Islam in Persien, der Türkei und Indien
 - 6.4.4. Die dekorative Kunst in der islamischen Welt

- 6.5. Die Kunst des antiken und klassischen Indiens
 - 6.5.1. Historischer Kontext
 - 6.5.2. Buddhismus und Hellenismus
 - 6.5.3. Die Gupta-Zeit
- 6.6. Mittelalterliche indische Kunst
 - 6.6.1. Historischer Kontext. Pala-Kunst
 - 6.6.2. Mittelalterliche Architektur
 - 6.6.3. Tempel nach ihren Bedachungen
 - 6.6.4. Die Bedeutung der Türen
 - 6.6.5. Der Mysore-Stil
- 6.7. Die indischen schönen Künste
 - 6.7.1. Skulptur
 - 6.7.2. Die Malerei
 - 6.7.3. Brahma, der Schöpfer und Shiva, der Zerstörer
- 6.8. Südostasiatische Kunst
 - 6.8.1. Khmer-Kultur und -Kunst
 - 6.8.2. Die Bedeutung von Angkor Vat
 - 6.8.3. Java und Thailand
- 6.9. Die Kunst in China
 - 6.9.1. Die ersten Dynastien
 - 6.9.2. Das mittelalterliche China und der T'ang-Klassizismus
 - 6.9.3. Die Song-, Yuan-, Ming- und Tsing-Dynastien
- 6.10. Die Kunst in Japan
 - 6.10.1. Historischer Kontext
 - 6.10.2. Die Nara- und Heian-Periode
 - 6.10.3. Von der Samurai-Kultur zum modernen Japan



Modul 7. Christliche Archäologie

- 7.1. Einleitung
 - 7.1.1. Definition
 - 7.1.2. Gegenstand der Studie
 - 7.1.3. Quellen
 - 7.1.4. Geschichte
 - 7.1.5. Hilfswissenschaft der Kirchengeschichte
 - 7.1.6. Theologischer Ort
- 7.2. Frühchristliche Bestattungen
 - 7.2.1. Riten und Glaube rund um den Tod
 - 7.2.2. Die Grabstätte der Märtyrer
 - 7.2.3. Rechtliches Eigentum
 - 7.2.4. Friedhöfe unter freiem Himmel
- 7.3. Katakomben
 - 7.3.1. Der Schauplatz
 - 7.3.2. Christliche Katakomben
 - 7.3.3. Verwaltung
 - 7.3.4. Elemente der Katakomben
 - 7.3.5. Standort
- 7.4. Die römischen Katakomben
 - 7.4.1. Calixto-Katakombe
 - 7.4.2. Krypta der Päpste
 - 7.4.3. Kapellen der Sakramente
 - 7.4.4. Priscilla-Katakombe
 - 7.4.5. Die griechische Kapelle
 - 7.4.6. Arenarien
 - 7.4.7. Domitilla-Katakombe
 - 7.4.8. Die Märtyrer-Basilika
 - 7.4.9. Sebastian-Katakombe oder „Ad Catacumbas“
 - 7.4.10. Der Deutsche Friedhof im Vatikan
 - 7.4.11. Das Grab von St. Petrus
 - 7.4.12. Das Grab von St. Paulus
- 7.5. Katakombenmalerei
 - 7.5.1. Eigenschaften
 - 7.5.2. Allgemeines
 - 7.5.3. Methoden. Symbolik
 - 7.5.4. Kryptogramme
 - 7.5.5. Ikonographie
- 7.6. Christliche Gebäude
 - 7.6.1. Gebäude vor dem Toleranzedikt
 - 7.6.2. Der *Domus Ecclesiae*
 - 7.6.3. Die Titel
 - 7.6.4. Gebäude für religiöse Zwecke
 - 7.6.5. Das Baptisterium
 - 7.6.6. Die Diakonien
 - 7.6.7. Die Beschreibung der Apokalypse
 - 7.6.8. Die archäologischen Überreste
- 7.7. Die christliche Basilika
 - 7.7.1. Funktionelle Begründung
 - 7.7.2. Ursprünge
 - 7.7.3. Elemente
 - 7.7.4. Die konstantinischen Basiliken (Lateranbasilika und Petersbasilika am Vatikan)
 - 7.7.5. Friedhofsbasiliken
 - 7.7.6. Palästinensische Basiliken
 - 7.7.7. Andere kaiserliche Basiliken
 - 7.7.8. Einige Eigenheiten der Basiliken aus dem 4. Jahrhundert
- 7.8. Die Entwicklung der christlichen Basilika im 5. und 6. Jahrhundert
 - 7.8.1. Der Höhepunkt der Basilika-Architektur im 5. Jahrhundert
 - 7.8.2. Das Gewölbe und die Kuppel im 6. Jahrhundert
 - 7.8.3. Architektonische Elemente
 - 7.8.4. Das Mittelschiff
 - 7.8.5. Die großen, von einer Kuppel überdachten Tempel
 - 7.8.6. Die Reform des Petersdoms im Vatikan
 - 7.8.7. Andere Gebäude aus dem 6. Jahrhundert

7.9. Paläochristliche byzantinische Kunst

- 7.9.1. Eigenschaften
- 7.9.2. Architektur
- 7.9.3. Mosaik
- 7.9.4. Konstantinopel
- 7.9.5. Ravenna

7.10. Malerei und Skulptur

- 7.10.1. Malerei und Mosaik aus dem 5. und 6. Jahrhundert
- 7.10.2. Abkehr von Katakomben-Typen
- 7.10.3. Malerei und Mosaik
- 7.10.4. Der Sarkophag
- 7.10.5. Elfenbein
- 7.10.6. Freistehende Skulptur
- 7.10.7. Ikonographie

7.11. Kurze Vorstellung von Paläographie

- 7.11.1. Klassifizierung der Grafiken
- 7.11.2. Abkürzungen

Modul 8. Klassische Ikonographie

8.1. Studium der Bilder in der figurativen Kunst

- 8.1.1. Die verschiedenen Studien
- 8.1.2. Ikonographie
- 8.1.3. Ikonographische Quellen

8.2. Ikonografisches Repertoire I

- 8.2.1. Zeus
- 8.2.2. Hera
- 8.2.3. Poseidon

8.3. Ikonografisches Repertoire II

- 8.3.1. Aphrodite
- 8.3.2. Eros
- 8.3.3. Hefesto

8.4. Ikonografisches Repertoire III

- 8.4.1. Ares
- 8.4.2. Athena
- 8.4.3. Apollo

8.5. Ikonografisches Repertoire IV

- 8.5.1. Artemis
- 8.5.2. Hermes
- 8.5.3. Dionysos

8.6. Ikonografisches Repertoire V

- 8.6.1. Demeter
- 8.6.2. Hades und Persephone
- 8.6.3. Hekate

8.7. Die Frauen des Zeus

- 8.7.1. Metis
- 8.7.2. Themis
- 8.7.3. Mnemosyne

8.8. Nachkommen von Zeus

- 8.8.1. Die Moiren
- 8.8.2. Die Horen
- 8.8.3. Die Grazien
- 8.8.4. Die Musen

8.9. Mythen in der Kunst

- 8.9.1. Griechische Mythologie
- 8.9.2. Venus und Adonis
- 8.9.3. Kephalos und Prochris

8.10. Darstellungen in der Kunst

- 8.10.1. Genrebilder, mittelalterliche Kalender und flämische Primitive
- 8.10.2. Quinten Massys und Pieter Brueghel der Ältere
- 8.10.3. Niederländische Maler und Landschaftsmalerei
- 8.10.4. Joachim Patinir, Brueghel der Ältere, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael und Caspar David Friedrich

Modul 9. Künstlerische Techniken

- 9.1. Skulptur
 - 9.1.1. Holzskulptur
 - 9.1.1.1. Materialien und Instrumente
 - 9.1.1.2. Konservierung und Restaurierung
 - 9.1.2. Steinskulptur
 - 9.1.2.1. Materialien und Instrumente
 - 9.1.2.2. Techniken
 - 9.1.3. Elfenbein-Skulptur
 - 9.1.4. Metall-Skulptur
 - 9.1.4.1. Einführung
 - 9.1.4.2. Verwendete Metalle
 - 9.1.4.3. Techniken der Metallbearbeitung
 - 9.1.4.4. Restaurierung und Konservierung von Bronzen
- 9.2. Glyptik und andere Werke
 - 9.2.1. Einführung
 - 9.2.2. Einschnitte, Stempel und Kameen
 - 9.2.3. Chemisches Ritzen, Schneiden und Diamanten
 - 9.2.4. Bergkristall, Jade und Bernstein, Elfenbein und Koralle
- 9.3. Keramik
 - 9.3.1. Einführung
 - 9.3.2. Terrakotta und Verkleidungsk Keramik
 - 9.3.3. Porzellan
 - 9.3.4. Töpferton, Steingut und Stuck
- 9.4. Glas
 - 9.4.1. Ursprung des Glases
 - 9.4.2. Antike Techniken der Glasherstellung
 - 9.4.3. Glasblasen
- 9.5. Zeichnung
 - 9.5.1. Die ersten grafischen Manifestationen
 - 9.5.2. Zeichnung auf Pergament und Papier
 - 9.5.3. Pastellfarben
- 9.6. Gravur und Druck
 - 9.6.1. Einführung
 - 9.6.2. Holzschnitt und Lithographie
 - 9.6.3. Kupferstich
 - 9.6.3.1. Kupferstichtechniken
 - 9.6.4. Direkte Gravur der Metallplatte
 - 9.6.5. Indirektes Beizen von Blechen mit Ätzmitteln
 - 9.6.6. Lithographie und andere Techniken
- 9.7. Die Malerei
 - 9.7.1. Antike Wandmalerei
 - 9.7.2. Fresken
 - 9.7.2.1. Einführung
 - 9.7.2.2. Die Restaurierung von Fresken
 - 9.7.3. Tempera
 - 9.7.4. Miniaturen
 - 9.7.5. Ölgemälde
 - 9.7.6. Aquarell und Gouache
- 9.8. Mosaik und Intarsien
 - 9.8.1. Mosaik
 - 9.8.2. Mosaik in Glaspaste
 - 9.8.3. Einlegearbeiten
- 9.9. Glasmalerei
 - 9.9.1. Allgemeine Probleme und Verarbeitungstechniken
 - 9.9.2. Die Farbe, Grisaille und oberflächliche gelbe Tönung
 - 9.9.3. Das Problem des Lichts
- 9.10. Gewebe
 - 9.10.1. Textilien und Stoffe
 - 9.10.2. Wandteppiche
 - 9.10.3. Teppiche

Modul 10. Christliche Ikonographie

- 10.1. Die ikonographischen Zyklen
 - 10.1.1. Joaquin und Anne Zyklus
 - 10.1.2. Marias Kindheitszyklus
 - 10.1.3. Wahl des Ehemanns und Verlobung
- 10.2. Die Bedeutung des Zyklus der Verkündigung Mariens
 - 10.2.1. Der Zyklus der Verkündigung Mariens
 - 10.2.2. Die Verkündigung Mariens im Osten
 - 10.2.3. Die Verkündigung Mariens im Westen
- 10.3. Liturgische Ikonographie
 - 10.3.1. Heilige Gefäße
 - 10.3.1.1. Gefäßtypen
 - 10.3.1.2. Sekundär
 - 10.3.2. Innere liturgische Gewänder
 - 10.3.3. Äußere liturgische Gewänder
 - 10.3.4. Ergänzungen
- 10.4. Liturgische Farben und Insignien
 - 10.4.1. Liturgische Farben
 - 10.4.2. Bedeutende liturgische Insignien
 - 10.4.3. Geringfügige liturgische Insignien
- 10.5. Symbole
 - 10.5.1. Symbole in der Ikonographie
 - 10.5.2. Zyklus der Jungfrau
 - 10.5.3. Pfingsten
- 10.6. Heiligtum I
 - 10.6.1. Heilige Katharina von Alexandrien
 - 10.6.2. Heilige Barbara
 - 10.6.3. Heilige Cäcilie
 - 10.6.4. Heiliger Cristobal



Mariens



- 10.7. Heiligtum II
 - 10.7.1. Heiliger Lorenz der Diakon
 - 10.7.2. Heiliger Antonius Abad
 - 10.7.3. Heiliger Jakobus der Apostel
 - 10.7.4. Heiliger Erzengel Michael
- 10.8. Heiligtum III
 - 10.8.1. Heiliger Blasius
 - 10.8.2. San Sebastián
 - 10.8.3. Heiliger Roque
 - 10.8.4. Heiliger Lazarus
- 10.9. Heiligtum IV
 - 10.9.1. Heilige Lucia
 - 10.9.2. Heilige Agatha
 - 10.9.3. Heilige Agnes
 - 10.9.4. Heiliger Isidor
- 10.10. Heiligtum V
 - 10.10.1. Heiliger Johannes Nepomuk
 - 10.10.2. Heilige Helena
 - 10.10.3. Heiliger Ferdinand von Kastilien
 - 10.10.4. Heiliger Ludwig, König von Frankreich
 - 10.10.5. Heiliger Nikolaus von Bari

“

*Schreiben Sie sich jetzt ein
und nehmen Sie Ihre Zukunft
in die Hand, dank dieses
Privaten Masterstudiengangs
in Kunst und Archäologie"*

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

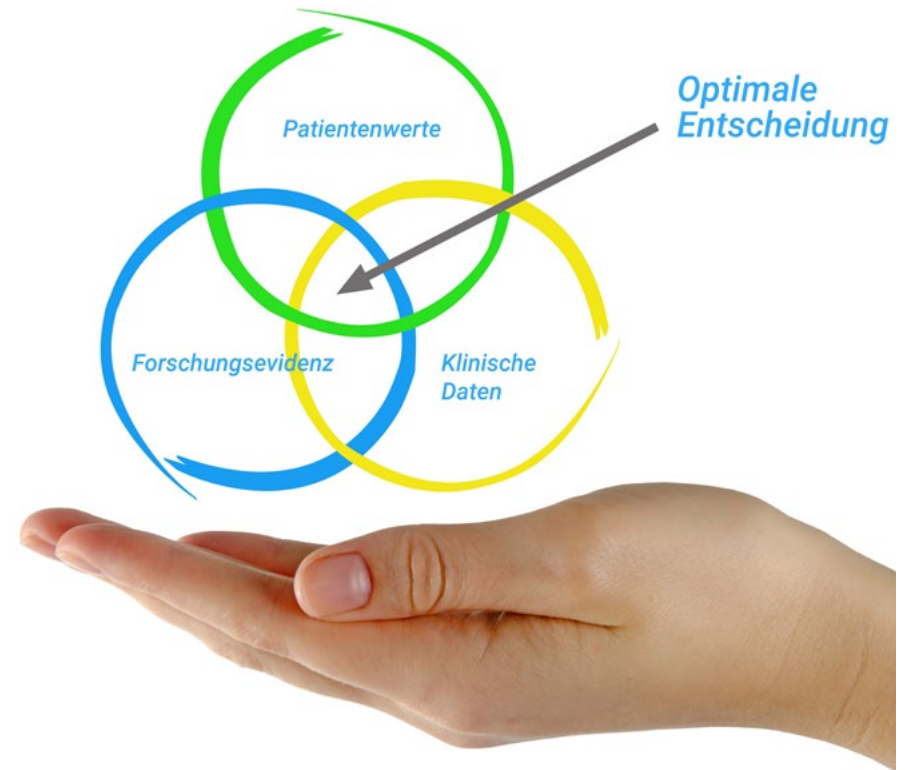
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.



Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Fakultäten für Geisteswissenschaften der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Kunst und Archäologie garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie
Ihren Universitätsabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten"*

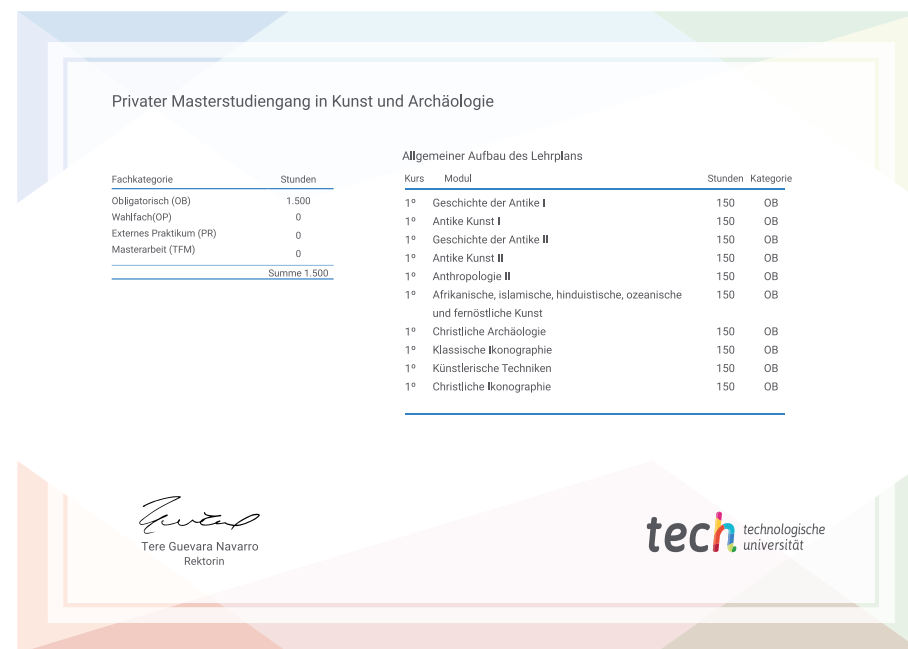
Dieser **Privater Masterstudiengang in Kunst und Archäologie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Privater Masterstudiengang in Kunst und Archäologie**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer



Privater Masterstudiengang Kunst und Archäologie

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Kunst und Archäologie