Universitätsexperte

Zeitgenössische Visuelle Kunst

tech global university

tech global university

Universitätsexperte
Zeitgenössische Visuelle Kunst

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Monate**
- Qualifizierung: **TECH Global University**
- Akkreditierung: **18 ECTS**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/spezialisierung/spezialisierung-zeitgenossische-visuelle-kunst

Index

01 Präsentation des Programms — Seite 4

02 Warum an der TECH studieren? — Seite 8

03 Lehrplan — Seite 12

04 Lehrziele — Seite 18

05 Karrieremöglichkeiten — Seite 22

06 Studienmethodik — Seite 26

07 Lehrkörper — Seite 36

08 Qualifizierung — Seite 40

01

Präsentation des Programms

Die zeitgenössische visuelle Kunst, die Mitte des 20. Jahrhunderts entstand, hat neue Formen der Wahrnehmung und Erfahrung der Welt erforscht und dabei eine breite Palette von Materialien und Techniken verwendet. Von der Malerei und Bildhauerei bis zur Videokunst laden die Künstler dieser Bewegung den Betrachter ein, an einer ästhetischen und reflektierenden Erfahrung teilzuhaben, die über das rein Visuelle hinausgeht. In diesem Sinne hat TECH einen Universitätsstudiengang entwickelt, der es Fachleuten ermöglicht, die neuesten künstlerischen Ausdrucksformen, von der Malerei und Bildhauerei bis hin zu Installationen und digitaler Kunst, kritisch zu analysieren und zu verstehen. All dies wird durch einen 100%igen Online-Studiengang und die innovativste pädagogische Methodik ermöglicht: das *Relearning*.

Mit diesem zu 100% online absolvierten Hochschulabschluss werden Sie fortgeschrittene Technologien wie erweiterte Realität und künstliche Intelligenz beherrschen, um avantgardistische künstlerische Projekte zu schaffen“

Die zeitgenössische visuelle Kunst ist eine künstlerische Ausdrucksform, die als Antwort auf die Komplexität und die Veränderungen der heutigen Gesellschaft entstanden ist. Diese Bewegung zeichnet sich durch den Bruch mit den künstlerischen Traditionen der Vergangenheit aus und experimentiert mit neuen Materialien, Techniken und Konzepten. Darüber hinaus zeichnet sich die zeitgenössische Kunst im Gegensatz zu früheren künstlerischen Bewegungen, die darauf abzielten, ästhetische Kanons und definierte Stile zu etablieren, durch ihre Vielfalt und ihre Fähigkeit aus, sich an die ständigen Veränderungen der Gesellschaft anzupassen. Angesichts der Komplexität und der ständigen Weiterentwicklung dieses Sektors benötigen der Kunstmarkt, die Kulturinstitutionen und die Medien Experten, die aktuelle Trends analysieren, den Wert von Werken bewerten und ihre Bedeutung effektiv vermitteln können.

Vor diesem Hintergrund wurde dieser Studiengang von TECH entwickelt, der es Fachleuten ermöglicht, die wichtigsten Techniken, Medien und Trends zu beherrschen, die den heutigen künstlerischen Ausdruck prägen, von der experimentellen Malerei und der urbanen Kunst bis hin zu neuen Technologien wie der erweiterten Realität, der künstlichen Intelligenz und der generativen Kunst. Darüber hinaus erwerben sie ein tiefes Verständnis für die historischen, sozialen und kulturellen Kontexte der zeitgenössischen Kunst und entwickeln kritische und kreative Fähigkeiten, um innovative Werke zu schaffen, die den Herausforderungen und Anforderungen des heutigen globalen Umfelds gerecht werden.

Dank des 100%igen Online-Formats, in dem dieses Universitätsprogramm unterrichtet wird, und der Implementierung der exklusiven *Relearning*-Methode von TECH, werden die Fachleute eine flexible, personalisierte und hochwirksame Lernerfahrung machen. Außerdem können sie jederzeit und überall auf die Inhalte zugreifen und dabei ein tiefes Verständnis für die wichtigsten Konzepte in diesem Bereich erwerben. Diese einzigartige Kombination ermöglicht es den Teilnehmern, ihr Studium mit ihren beruflichen und persönlichen Verpflichtungen in Einklang zu bringen.

Dieser **Universitätsexperte in Zeitgenössische Visuelle Kunst** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten mit fundierten Kenntnissen der Theorie, Kritik und Produktion zeitgenössischer Kunst vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, 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

Sie werden sich auf die Konzeption immersiver Werke spezialisieren und dabei digitale Kunst und neue Erzählformen kombinieren, um die Erfahrung des Betrachters zu transformieren“

Sie werden sich eingehend mit der Analyse von Fallstudien anerkannter Künstler und Fachleute befassen und die Trends verstehen, die die globale Kunstlandschaft prägen.

Sie werden sich mit aktuellen Themen wie Nachhaltigkeit im künstlerischen Diskurs und den Auswirkungen neuer Technologien auf kulturelle Praktiken befassen.

Sie werden ein interdisziplinäres Profil entwickeln, das sowohl Kreativität als auch die Beherrschung modernster technologischer Werkzeuge vereint.

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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.

02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die größte digitale Universität der Welt. Mit einem beeindruckenden Katalog von über 14.000 Hochschulprogrammen, die in 11 Sprachen angeboten werden, ist sie mit einer Vermittlungsquote von 99% führend im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit. Darüber hinaus verfügt sie über einen beeindruckenden Lehrkörper mit mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalem Prestige.

Studieren Sie an der größten digitalen Universität der Welt und sichern Sie sich Ihren beruflichen Erfolg. Die Zukunft beginnt bei TECH“

Die beste Online-Universität der Welt laut FORBES

Das renommierte, auf Wirtschaft und Finanzen spezialisierte Magazin Forbes hat TECH als „beste Online-Universität der Welt" ausgezeichnet. Dies wurde kürzlich in einem Artikel in der digitalen Ausgabe des Magazins festgestellt, in dem die Erfolgsgeschichte dieser Einrichtung „dank ihres akademischen Angebots, der Auswahl ihrer Lehrkräfte und einer innovativen Lernmethode, die auf die Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft abzielt", hervorgehoben wird.

Die besten internationalen Top-Lehrkräfte

Der Lehrkörper der TECH besteht aus mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalen Ansehen. Professoren, Forscher und Führungskräfte multinationaler Unternehmen, darunter Isaiah Covington, Leistungstrainer der Boston Celtics, Magda Romanska, leitende Forscherin am Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, Vorsitzender der Abteilung für translationale Molekularpathologie am MD Anderson Cancer Center, und D.W. Pine, Kreativdirektor des TIME Magazine, um nur einige zu nennen.

Die größte digitale Universität der Welt

TECH ist die weltweit größte digitale Universität. Wir sind die größte Bildungseinrichtung mit dem besten und umfangreichsten digitalen Bildungskatalog, der zu 100% online ist und die meisten Wissensgebiete abdeckt. Wir bieten weltweit die größte Anzahl eigener Abschlüsse sowie offizieller Grund- und Aufbaustudiengänge an. Insgesamt sind wir mit mehr als 14.000 Hochschulabschlüssen in elf verschiedenen Sprachen die größte Bildungseinrichtung der Welt.

Die umfassendsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft

TECH bietet die vollständigsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft an, mit Lehrplänen, die grundlegende Konzepte und gleichzeitig die wichtigsten wissenschaftlichen Fortschritte in ihren spezifischen wissenschaftlichen Bereichen abdecken. Darüber hinaus werden diese Programme ständig aktualisiert, um den Studenten die akademische Avantgarde und die gefragtesten beruflichen Kompetenzen zu garantieren. Auf diese Weise verschaffen die Abschlüsse der Universität ihren Absolventen einen bedeutenden Vorteil, um ihre Karriere erfolgreich voranzutreiben.

Eine einzigartige Lernmethode

TECH ist die erste Universität, die *Relearning* in allen ihren Studiengängen einsetzt. Es handelt sich um die beste Online-Lernmethodik, die mit internationalen Qualitätszertifikaten renommierter Bildungseinrichtungen ausgezeichnet wurde. Darüber hinaus wird dieses disruptive akademische Modell durch die „Fallmethode" ergänzt, wodurch eine einzigartige Online-Lehrstrategie entsteht. Es werden auch innovative Lehrmittel eingesetzt, darunter ausführliche Videos, Infografiken und interaktive Zusammenfassungen.

Die offizielle Online-Universität der NBA

TECH ist die offizielle Online-Universität der NBA. Durch eine Vereinbarung mit der größten Basketball-Liga bietet sie ihren Studenten exklusive Universitätsprogramme sowie eine breite Palette von Bildungsressourcen, die sich auf das Geschäft der Liga und andere Bereiche der Sportindustrie konzentrieren. Jedes Programm hat einen einzigartig gestalteten Lehrplan und bietet außergewöhnliche Gastredner: Fachleute mit herausragendem Sporthintergrund, die ihr Fachwissen zu den wichtigsten Themen zur Verfügung stellen.

Führend in Beschäftigungsfähigkeit

TECH ist es gelungen, die führende Universität im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit zu werden. 99% der Studenten finden innerhalb eines Jahres nach Abschluss eines Studiengangs der Universität einen Arbeitsplatz in dem von ihnen studierten Fachgebiet. Ähnlich viele erreichen einen unmittelbaren Karriereaufstieg. All dies ist einer Studienmethodik zu verdanken, die ihre Wirksamkeit auf den Erwerb praktischer Fähigkeiten stützt, die für die berufliche Entwicklung absolut notwendig sind.

Google Partner Premier

Der amerikanische Technologieriese hat TECH mit dem Logo Google Partner Premier ausgezeichnet. Diese Auszeichnung, die nur 3% der Unternehmen weltweit erhalten, unterstreicht die effiziente, flexible und angepasste Erfahrung, die diese Universität den Studenten bietet. Die Anerkennung bestätigt nicht nur die maximale Präzision, Leistung und Investition in die digitalen Infrastrukturen der TECH, sondern positioniert diese Universität auch als eines der modernsten Technologieunternehmen der Welt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Universität

Die Studenten haben TECH auf den wichtigsten Bewertungsportalen als die am besten bewertete Universität der Welt eingestuft, mit einer Höchstbewertung von 4,9 von 5 Punkten, die aus mehr als 1.000 Bewertungen hervorgeht. Diese Ergebnisse festigen die Position der TECH als internationale Referenzuniversität und spiegeln die Exzellenz und die positiven Auswirkungen ihres Bildungsmodells wider.

03

Lehrplan

Der Lehrplan des Programms bietet einen umfassenden und aktuellen Überblick über die wichtigsten künstlerischen Praktiken von den 1960er Jahren bis heute. Im Laufe dieses Studiengangs werden historische Veränderungen in Disziplinen wie Malerei, Bildhauerei und Fotografie bis hin zu den Auswirkungen der urbanen Kunst und dem Einsatz fortschrittlicher digitaler Technologien behandelt. Jedes Thema wird durch eine Analyse von Fallstudien und herausragenden Beispielen ergänzt, die der Fachkraft die notwendigen Werkzeuge an die Hand gibt, um den Bereich der zeitgenössischen visuellen Kunst zu verstehen und sich daran zu beteiligen.

Sie werden die Auswirkungen von urbaner Kunst und Graffiti von ihren historischen Wurzeln bis zu ihrem Einfluss auf den zeitgenössischen öffentlichen Raum analysieren"

Modul 1. Zeitgenössische Kunst I. Mittel und Techniken

1.1. Entwicklung der künstlerischen Disziplinen seit den 1960er Jahren
- 1.1.1. Strukturelle Veränderungen in den verschiedenen künstlerischen Disziplinen
- 1.1.2. Die Entstehung der Videokunst und ihre Auswirkungen auf die künstlerischen Praktiken
- 1.1.3. Der Aufschwung der Interdisziplinarität in der visuellen Kunst

1.2. Zeitgenössische Malerei: von der Abstraktion zum Experimentellen
- 1.2.1. Verwendung von Farbe und Abstraktion in der Malerei seit den 1960er Jahren
- 1.2.2. Materialien und hybride Techniken in der zeitgenössischen Malerei
- 1.2.3. Wichtigste Vertreter: Gerhard Richter, Cecily Brown und Katharina Grosse, u. a.

1.3. Zeitgenössische Skulptur: Neue Materialien und Räume
- 1.3.1. Veränderungen in der Skulptur vom Minimalismus zur Konzeptkunst
- 1.3.2. Standortspezifische Skulptur und monumentale Werke: von Richard Serra bis Anish Kapoor
- 1.3.3. Neue Materialien und Technologien in der zeitgenössischen Skulptur

1.4. Zeitgenössische Fotografie: visuelle Erzählung und digitale Manipulation
- 1.4.1. Veränderungen in der Fotografie vom Dokumentarischen zum Konzeptuellen
- 1.4.2. Wichtige Vertreter: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans und Zanele Muholi
- 1.4.3. Einsatz digitaler Technologien in der zeitgenössischen Fotografie

1.5. Videokunst und ihre Entwicklung seit den 1960er Jahren
- 1.5.1. Ursprünge der Videokunst: Nam June Paik und die ersten Erkundungen
- 1.5.2. Videokunst als Mittel des visuellen und akustischen Experimentierens
- 1.5.3. Interaktive Videokunst und neue Technologien: Hito Steyerl

1.6. Performance: Körper, Handlung und Erinnerung. Andere Ausdrucksformen der zeitgenössischen Kunst
- 1.6.1. Körpereigenschaften in der Performance als künstlerisches Mittel
- 1.6.2. Dokumentation und Aufzeichnung: Video in der *Performance*
- 1.6.3. Ikonische Performances: Marina Abramović, Tania Bruguera und Regina José Galindo

1.7. Installation: Raum als künstlerische Erfahrung
- 1.7.1. Einfluss und Entwicklung der Installation als Kunstform
- 1.7.2. Immersive Installationen: sensorische Interaktion und Beteiligung des Publikums
- 1.7.3. Bedeutende Beispiele: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama und Doris Salcedo

1.8. Kunst und Aktivismus. Soziale und politische Erkundungen
- 1.8.1. Kunst als Mittel der Anprangerung und sozialen Veränderung
- 1.8.2. Wichtigste Vertreter: Ai Weiwei, Guerrilla Girls und JR u. a.
- 1.8.3. Kunst und Klimawandel. Nachhaltigkeit im künstlerischen Diskurs: Tomás Saraceno

1.9. Frauen und Künstler, die in der zeitgenössischen Kunst unterrepräsentiert sind
- 1.9.1. Künstlerinnen in Disziplinen, die historisch von Männern dominiert werden
- 1.9.2. Beiträge von Künstlern afrikanischer Herkunft, indigenen Ursprungs und Migranten
- 1.9.3. Aufstrebende Künstler, die die aktuellen künstlerischen Tendenzen neu definieren

1.10. Aufstrebende Künstler der aktuellen Kunst
- 1.10.1. Aufstrebende Künstler in den Bereichen Malerei und Bildhauerei
- 1.10.2. Aufstrebende Künstler in den Bereichen Installation und neue Technologien
- 1.10.3. Galerien und andere Ausstellungsräume

Modul 2. Zeitgenössische Kunst II. Urbane Kunst und Kunst im öffentlichen Raum

2.1. Kunst im öffentlichen Raum. Terminologie, Kontext und Chronologien
- 2.1.1. Kunst im öffentlichen Raum
- 2.1.2. Urbane Kunst
- 2.1.3. Taktiken und Techniken der urbanen Kunst

2.2. Urbane Kunst vor der urbanen Kunst
- 2.2.1. Vorläufer der urbanen Kunst
- 2.2.2. Der Situationismus und seine Auffassung des öffentlichen Raums
- 2.2.3. Französische urbane Künstler in den 1960er und 1970er Jahren

2.3. Territoriale Nutzung von Graffiti durch Banden: von der Markierung des Territoriums zum politischen Instrument
- 2.3.1. Territoriale Nutzung von Graffiti durch Banden
- 2.3.2. Die Explosion des Graffiti im Mai 68
- 2.3.3. Präsenz in der Subkultur: der Punk

2.4. Das New Yorker Graffiti und seine Verbreitung. "*It´s all about your name*"
  2.4.1. Pioniere der New Yorker Graffiti-Signatur
  2.4.2. Stilistische Entwicklung des New Yorker Graffiti. Vom *Getting Up* zum *Blockbuster*
  2.4.3. Einzug des New Yorker Graffiti in die Galerien
2.5. Alternative Kreativität im New York der 70er und 80er Jahre des 20. Jahrhunderts: Künstler, die auf die Straße gehen
  2.5.1. Straßeninterventionen im New York der 1970er und 1980er Jahre
  2.5.2. Künstler aus der Welt des Graffiti
  2.5.3. Boom der Ausstellungen
2.6. Boom des Postgraffiti in den 2000er Jahren: das Jahrzehnt, das alles veränderte
  2.6.1. Postgraffiti und *Culture Jamming*
  2.6.2. Künstler, die Ende der 1990er Jahre und in den 2000er Jahren Maßstäbe im Bereich des Postgraffiti setzten
  2.6.3. Mediale Überbewertung des Postgraffiti: Ausstellungen und Auktionen
2.7. Muralismus als Identitätsinstrument (I). Soziale Konstruktion des Kulturerbes
  2.7.1. Der mexikanische Muralismus, ein weltweiter Maßstab
  2.7.2. Stärkung des Bewusstseins für das Viertel durch Wandmalerei in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts
  2.7.3. Muralismus in den ersten beiden Jahrzehnten des 21. Jahrhunderts
2.8. Muralismus (II). Eigentum und Schutz der Manifestationen urbaner Kunst
  2.8.1. Eigentum der Interventionen im öffentlichen Raum
  2.8.2. Muralismus auf dem Auktionsmarkt. Wenn es allen gehört, gehört es niemandem
  2.8.3. Schutz der Manifestationen urbaner Kunst
2.9. Urbane Kunst und Dynamik der Gentrifizierung
  2.9.1. Festivals: die Patina der urbanen Kunst
  2.9.2. Dynamik und Gegen-Dynamik eines Prozesses, der unumkehrbar ist?
  2.9.3. Revitalisierung und Neupositionierung im ländlichen Raum. Andere Wege
2.10. Urbane Kunst und soziale Netzwerke
  2.10.1. Vordenker der urbanen Kunst: Entstehung der *Viral Art*
  2.10.2. *Viral Art* vs. *Art Hunting*
  2.10.3. Künstler in virtuellen Räumen: viel für wenige oder wenig für viele malen

Modul 3. Zeitgenössische Kunst (III). Digitale Kunst und neue Technologien

3.1. Vorgänger der digitalen Kunst und ihre Auswirkungen auf die zeitgenössische Kunst. Historischer Kontext
  3.1.1. Ursprünge der digitalen Kunst: von der elektronischen Kunst zu den ersten Werken der Computerkunst
  3.1.2. Pioniere der digitalen Kunst und ihre Auswirkungen auf die zeitgenössische Kunst
  3.1.3. Entwicklung und Trends in der digitalen Kunst bis ins 21. Jahrhundert
3.2. Digitale Fotografie in der zeitgenössischen Kunst
  3.2.1. Übergang von der analogen zur digitalen Fotografie: Veränderung in Technik und Konzept
  3.2.2. Digitale Bearbeitung in der künstlerischen Fotografie: Werkzeuge und Ästhetik
  3.2.3. Konzeptfotografie im digitalen Zeitalter: Themen und kritische Ansätze
3.3. Virtuelle Realität in der aktuellen künstlerischen Praxis
  3.3.1. Virtuelle Realität in der künstlerischen Schöpfung: Werkzeuge und Anwendungen
  3.3.2. Immersive Erfahrung in der Kunst: virtuelle Installationen und interaktive Erzählungen
  3.3.3. Beispiele für künstlerische Werke in der virtuellen Realität: Analyse von Künstlern und herausragenden Projekten
3.4. Erweiterte Realität und ihre Anwendung in der Kunst
  3.4.1. Werkzeuge der erweiterten Realität in der Kunst
  3.4.2. Erweiterte Realität im öffentlichen Raum: urbane Kunst und erweiterte Kunsterlebnisse
  3.4.3. Beispiele für Werke in erweiterter Realität. Fallstudien und kritische Analyse aktueller Werke
3.5. Generative Kunst und Algorithmen in der zeitgenössischen Kunst
  3.5.1. Generative Kunst: Algorithmen, Code und Kreativität
  3.5.2. Sprachen und Werkzeuge für die generative Kunst: Processing, TouchDesigner P5.js
  3.5.3. Beispiele für generative Kunst und Analyse relevanter Projekte

3.6. Künstliche Intelligenz in der Kunst. Ethik und Technologie
- 3.6.1. Künstliche Intelligenz in der künstlerischen Schöpfung: Arten und Anwendungen in der visuellen Kunst
- 3.6.2. Neuronale Netze und Kunst: GANs, *Deep Learning* und visuelle Kreation
- 3.6.3. Ethik, Ästhetik und Kritik der mit KI geschaffenen Kunst: „Urheberschaft" in der generativen Kunst

3.7. Klangkunst: Erforschung der auditiven Dimension in der digitalen Kunst
- 3.7.1. Entwicklung der Klangkunst im Kontext neuer Technologien
- 3.7.2. Digitale Werkzeuge für die Schaffung von Klangkunst: Synthese, *Sampling* und Sounddesign
- 3.7.3. Klanginstallationen und immersive Hörerlebnisse: Klang als künstlerischer Raum

3.8. Neue Erzählungen und immersive Erfahrungen in der zeitgenössischen Kunst
- 3.8.1. Die Rolle der Interaktivität und Immersion im digitalen Kunstwerk
- 3.8.2. Nichtlineare und partizipative Erzählungen: Erstellung von Geschichten in digitalen Medien
- 3.8.3. Beispiele für immersive Erfahrungen in der zeitgenössischen Kunst: interaktive Installationen

3.9. Digitale Kunst im öffentlichen Raum und in sozialen Netzwerken
- 3.9.1. Digitalisierung des öffentlichen Raums: Projektionen, *Mapping* und digitale urbane Kunst
- 3.9.2. Kunst in sozialen Netzwerken: Viralität, Zugänglichkeit und Rolle des Betrachters
- 3.9.3. Digitale Kunstplattformen und -gemeinschaften: Auswirkungen von Instagram, TikTok und anderen Netzwerken

3.10. Zukunft der digitalen Kunst und neue Technologien
- 3.10.1. Neue Technologien in der Kunst: *Blockchain*, NFTs und ihre Möglichkeiten
- 3.10.2. Prognosen für die digitale Kunst: Die Rolle der Technologie in der Kunst der Zukunft
- 3.10.3. Konvergenzen und Herausforderungen an der Schnittstelle von Kunst und Technologie

Sie werden sich eingehend mit den neuesten Trends auf dem Markt für zeitgenössische Kunst befassen, einschließlich Galerien, Auktionen und digitaler Plattformen wie NFTs“

04

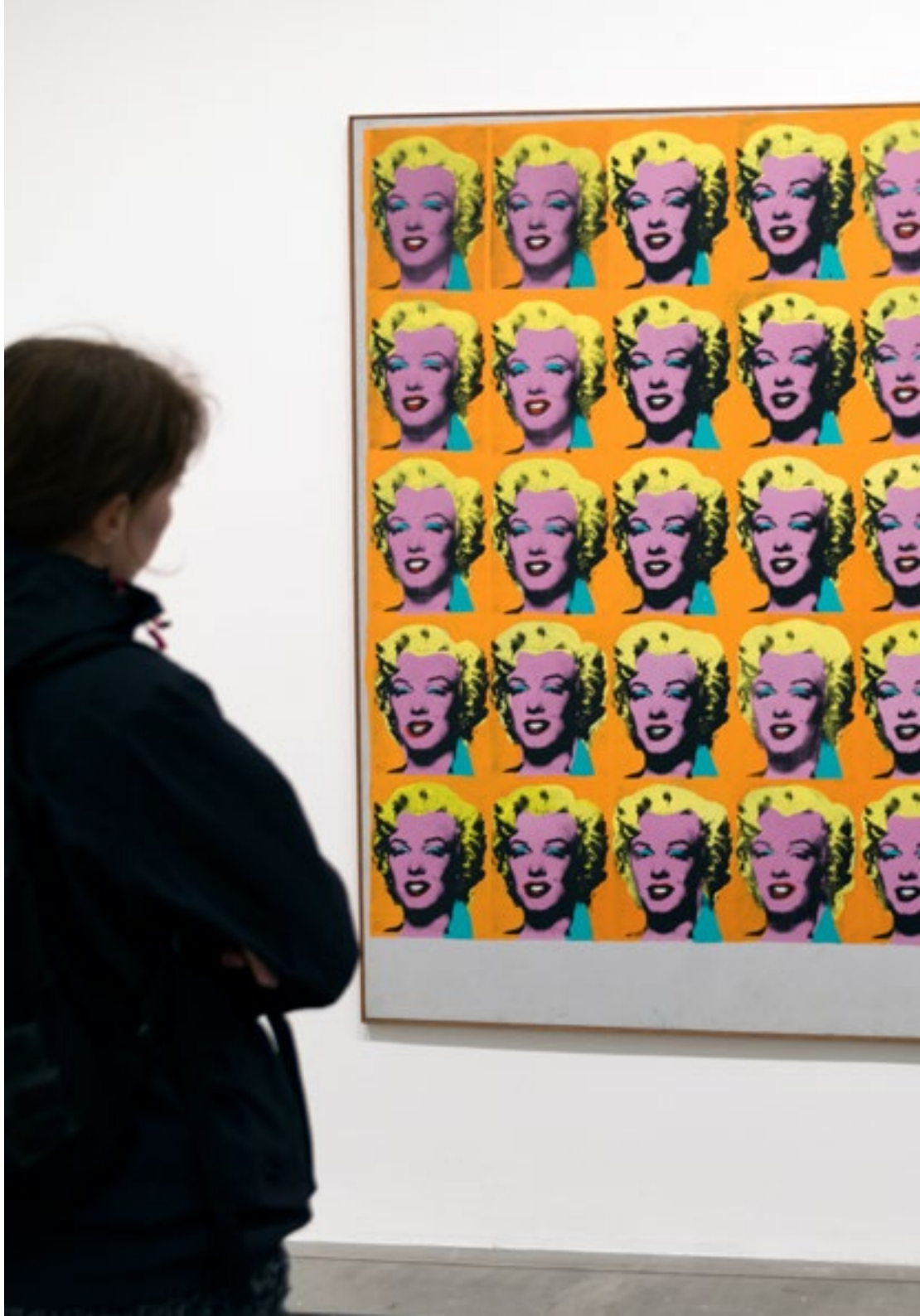
Lehrziele

Dieses Hochschulprogramm von TECH vermittelt Fachleuten Schlüsselkompetenzen in kritischer Analyse, interdisziplinärer Kreation und im Umgang mit innovativen Technologien in der Kunst. Auf diese Weise erwerben sie in nur sechs Monaten intensiven Studiums die Fähigkeit, künstlerische Trends zu interpretieren, zeitgenössische Techniken in ihren Projekten anzuwenden und Werke zu schaffen, die einen kreativen, technischen und konzeptionellen Ansatz vereinen und den aktuellen Anforderungen des Kunstsektors entsprechen.

Sie werden wichtige Kompetenzen in den Bereichen kritische Analyse, Management kultureller Projekte und Anwendung traditioneller wie auch digitaler künstlerischer Techniken entwickeln“

Allgemeine Ziele

- Verstehen der Entwicklung der zeitgenössischen künstlerischen Disziplinen von den 1960er Jahren bis heute, unter Ermittlung ihrer wichtigsten Trends und Veränderungen
- Analysieren der Auswirkungen von Straßenkunst und Kunst im öffentlichen Raum als Instrumente des kulturellen, politischen und sozialen Ausdrucks
- Behandeln der aufkommenden Techniken, Medien und Technologien, die die zeitgenössischen künstlerischen Praktiken neu definiert haben
- Identifizieren der Rolle digitaler Technologien wie virtuelle Realität, künstliche Intelligenz und generative Kunst bei der Schaffung und Verbreitung zeitgenössischer Kunst
- Entwickeln von Strategien für die kritische Interpretation zeitgenössischer Werke unter Berücksichtigung ihres historischen, sozialen und kulturellen Kontexts
- Vertiefen der Dynamik des Marktes für zeitgenössische Kunst, einschließlich Galerien, Auktionen und digitaler Plattformen
- Fördern des Einsatzes von Kunst als Mittel für Nachhaltigkeit, sozialen Aktivismus und kultureller Wandel
- Nachdenken über die ethischen, ästhetischen und technologischen Herausforderungen, die sich im Zusammenwirken von zeitgenössischer Kunst und Gesellschaft stellen



Spezifische Ziele

Modul 1. Zeitgenössische Kunst I. Mittel und Techniken

- Definieren der Produktionsweisen und technischen Ansätze, die Disziplinen wie Malerei, Bildhauerei, Videokunst und *Performance* charakterisieren
- Bewerten der Auswirkungen digitaler Technologien auf Disziplinen wie Fotografie und Videokunst und Identifizieren, wie sie zeitgenössische visuelle Narrative und künstlerische Sprachen verändert haben
- Zusammenstellen und Präsentieren emblematischer Beispiele von Künstlern wie Joseph Beuys, Marina Abramović, Olafur Eliasson und Hito Steyerl
- Identifizieren und Zusammenstellen der Beiträge von unterrepräsentierten Künstlerinnen und anderen Kunstschaffenden in der Geschichte der zeitgenössischen Kunst

Modul 2. Zeitgenössische Kunst II. Urbane Kunst und Kunst im öffentlichen Raum

- Vergleichen verschiedener Strömungen und Bewegungen innerhalb der urbanen Kunst, wobei die Unterschiede und Gemeinsamkeiten in ihrer Entwicklung in unterschiedlichen geografischen und zeitlichen Kontexten herausgearbeitet werden
- Analysieren der von zeitgenössischen urbanen Künstlern am häufigsten verwendeten Techniken und Materialien und Erläutern, wie sich diese Entscheidungen auf die Ästhetik und die Botschaft der Werke auswirken
- Bewerten konkreter Fälle künstlerischer Interventionen im öffentlichen Raum und Analysieren der Rolle der lokalen Politik und der Reaktion der Gemeinschaften auf diese Interventionen
- Entwickeln kritischer Vorschläge, die darlegen, wie urbane Kunst zum sozialen Zusammenhalt beitragen oder die Wahrnehmung bestimmter öffentlicher Räume verändern kann

Modul 3. Zeitgenössische Kunst (III). Digitale Kunst und neue Technologien

- Untersuchen der fortschrittlichen Methoden und Werkzeuge, die bei der Erstellung digitaler Werke verwendet werden, sowie der Komplexität, die durch neue Technologien und Werkzeuge wie künstliche Intelligenz ermöglicht wird
- Herstellen kritischer Verbindungen zwischen Theorien des digitalen Kunstschaffens und ihrer praktischen Anwendung in spezifischen Projekten unter Berücksichtigung ihrer Auswirkungen auf den aktuellen künstlerischen und kulturellen Kontext
- Erwerben von Kenntnissen, die uns helfen, experimentelle künstlerische Projekte zu verstehen, die Technologien wie künstliche Intelligenz und erweiterte Realität integrieren, und dabei neue Sprachen und visuelle Erzählweisen im digitalen Bereich erforschen
- Bewerten des Ausdrucks- und Technikpotenzials jeder digitalen Technologie im Hinblick auf ihre Anwendung in der zeitgenössischen Kunst und Vorschlagen innovativer Ansätze zur Bereicherung ihrer eigenen künstlerischen Entwicklung

Sie werden einen umfassenden Einblick in die zeitgenössische visuelle Kunst erhalten und sich auf einem Markt profilieren, der Innovation und künstlerische Vielfalt schätzt“

05

Karrieremöglichkeiten

Dieser Hochschulabschluss bereitet die Absolventen auf Aufgaben in den Bereichen Kuratierung, künstlerisches Projektmanagement, Ausstellungskuratierung und interdisziplinäre Kunstschöpfung vor. Sie können sich auch in innovativen Bereichen wie der digitalen Kunst und der Kunstberatung betätigen. Dank seines ganzheitlichen Ansatzes eröffnet dieser Studiengang ihnen die Möglichkeit, in Museen, Galerien, digitalen Plattformen und Kulturorganisationen auf der ganzen Welt zu arbeiten.

Sie werden sich als Berater für digitale Kunst positionieren und bei der Nutzung neuer Technologien und deren Integration in künstlerische Projekte beraten“

Profil des Absolventen

Der Absolvent dieses Programms von TECH wird ein Experte mit einem soliden Verständnis der aktuellen Trends im Kunstsektor sein, der in der Lage ist, Kreativität, kritische Analyse und die Beherrschung fortschrittlicher Technologien zu kombinieren. Dieses Profil umfasst also interdisziplinäre Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, innovative künstlerische Projekte zu leiten, kulturelle Initiativen zu verwalten und zur Entwicklung der Kunst als Instrument des sozialen und kulturellen Wandels in verschiedenen Kontexten beizutragen.

Sie erhalten ein hoch wettbewerbsfähiges Berufsprofil, das es Ihnen ermöglicht, als Kurator von Ausstellungen zu arbeiten und künstlerische Ausstellungen zu konzipieren, die innovative Perspektiven integrieren.

- **Kritisches und analytisches Denken:** Fähigkeit zur Interpretation, Bewertung und Kontextualisierung zeitgenössischer künstlerischer Tendenzen auf der Grundlage eines reflektierenden Ansatzes, der es ermöglicht, die Verbindungen zwischen den Disziplinen, den sozialen Veränderungen und den kulturellen Transformationen der visuellen Kunst zu verstehen
- **Innovation und Kreativität:** Fähigkeit, bei der Schaffung künstlerischer Werke und Projekte originelle Ideen zu entwickeln und innovative Lösungen umzusetzen, indem traditionelle Techniken mit dem Einsatz neuer Technologien kombiniert und neue Formen des interdisziplinären Ausdrucks erforscht werden
- **Effektive Kommunikation:** Fähigkeit, künstlerische Konzepte klar, strukturiert und überzeugend zu vermitteln, wobei Sprache und Kommunikationsmittel an unterschiedliche Zielgruppen und berufliche Kontexte angepasst werden, einschließlich Präsentationen, Veröffentlichungen und Ausstellungsprojekten
- **Management von Kulturprojekten:** Kompetenz für die Planung, Koordinierung und Leitung künstlerischer und kultureller Initiativen in verschiedenen Umfeldern, wobei die Durchführbarkeit der Projekte sichergestellt, die Ressourcen optimiert und eine positive Wirkung im sozialen, kulturellen und beruflichen Bereich gefördert werden

Nach Abschluss des Studiengangs werden Sie in der Lage sein, Ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in den folgenden Positionen anzuwenden:

1. **Manager für interdisziplinäre Kunstprojekte:** Verantwortlich für die Koordination und Leitung kultureller Initiativen, die verschiedene künstlerische Disziplinen und technologische Ansätze integrieren
2. **Spezialist für urbane Kunst und öffentlichen Raum:** Verantwortlich für die Konzeption und Durchführung von künstlerischen Interventionen in städtischen Umgebungen, Förderung der Verbindung mit den Gemeinschaften und der Wiederbelebung öffentlicher Räume
3. **Kurator für zeitgenössische Kunst:** Ist verantwortlich für die Auswahl und Organisation von Ausstellungen zeitgenössischer Kunst in Galerien, Museen und alternativen Räumen
4. **Produzent immersiver Erfahrungen:** Entwicklung künstlerischer Projekte auf der Grundlage von Technologien wie virtueller und erweiterter Realität sowie generativer Kunst für kulturelle, kommerzielle oder pädagogische Umgebungen
5. **Berater für digitale Kunst und Technologie:** Berät Unternehmen, Kulturinstitutionen oder Künstler bei der Integration neuer Technologien in die Schaffung und Verbreitung von Kunst
6. **Koordinator für Bildungsprogramme in zeitgenössischer Kunst:** Entwirft und leitet Schulungsaktivitäten für Kulturinstitutionen, die sich auf aktuelle Trends und Techniken der visuellen Kunst konzentrieren
7. **Spezialist für Kommunikation und Kunstförderung:** Verbreitung von Kunstprojekten über digitale Plattformen und soziale Netzwerke, um ihre Reichweite und ihre Verbindung zur Öffentlichkeit zu maximieren
8. **Freischaffender Künstler:** Erstellung von Originalwerken, die konzeptionelle, interdisziplinäre und technologische Ansätze integrieren und in Galerien, auf Messen und auf digitalen Plattformen ausgestellt werden

> *Sie werden in Schlüsselbereichen wie Kuration, urbane Kunst und Beratung für Kulturprojekte arbeiten können"*

06

Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der ***case studies*** mit ***Relearning*** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.

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

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.
Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann.
Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

> *Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen (an denen man nie teilnehmen kann)“*

Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

> *Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“*

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.

Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.

Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.

> *Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“*

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.

In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:

Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräfte, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.

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.

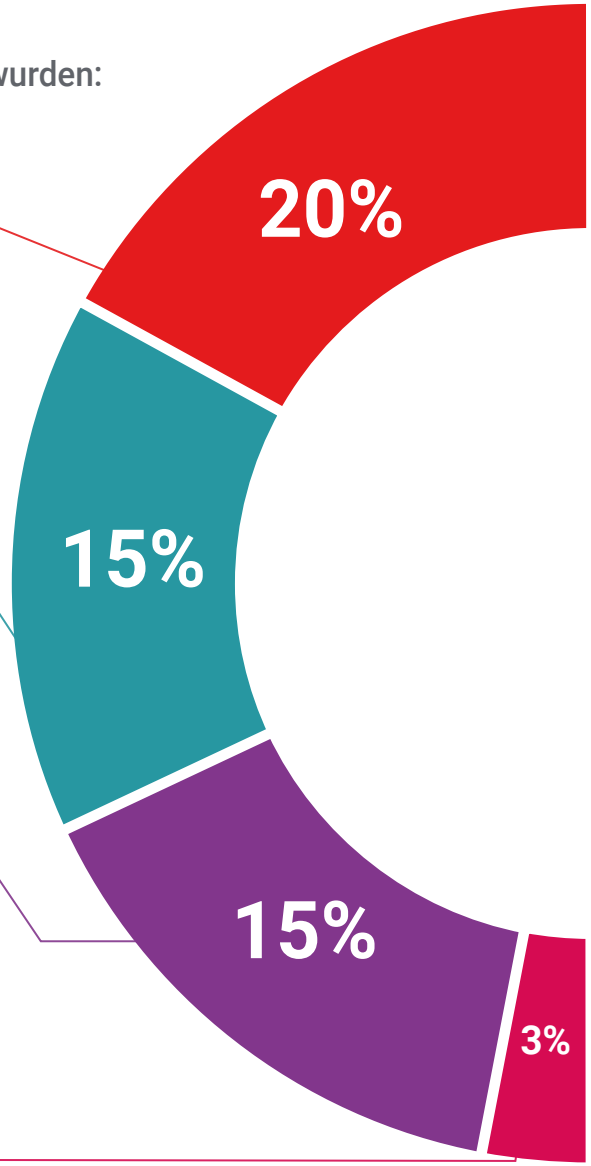
Interaktive Zusammenfassungen

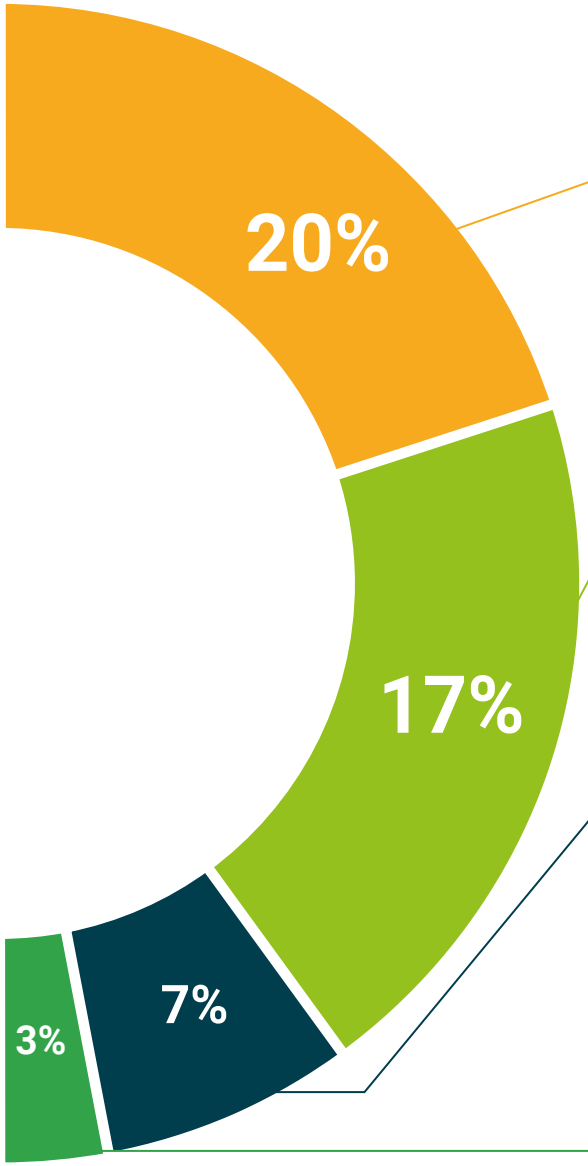
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

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

Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.

Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.

Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.

Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.

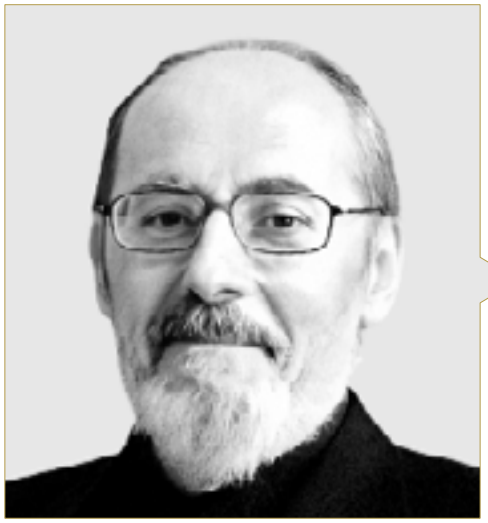
07

Lehrkörper

Der Lehrkörper dieses Programms besteht aus anerkannten Fachleuten aus dem künstlerischen Bereich mit Erfahrung in traditionellen Disziplinen und innovativen Technologien. Ihre Erfahrung umfasst die Zusammenarbeit mit Galerien, Kulturinstitutionen und internationalen Projekten, was einen praktischen und aktuellen Ansatz gewährleistet. Darüber hinaus werden sie dank ihres interdisziplinären Ansatzes die Studenten dabei unterstützen, ein tiefes Verständnis für zeitgenössische Kunst zu entwickeln und kreative Werkzeuge anzuwenden, um die Herausforderungen des Sektors zu bewältigen.

Sie werden von einem interdisziplinären Dozententeam aus Künstlern, Kuratoren und Spezialisten für Kulturmanagement betreut“

Gast-Direktion



Dr. Quiles García, Fernando

- Experte für Kunstgeschichte
- Spezialist für Kunstgeschichte an der Universität Pablo de Olavide
- Promotion in Kunstgeschichte an der Universität von Sevilla
- Masterstudiengang in Architektur und Historisches Erbe an der Universität von Sevilla
- Hochschulabschluss in Geografie und Geschichte, Kunstgeschichte an der Universität von Sevilla

Leitung

Dr. Díaz Mattei, Andrea

- Expertin für Museologie und Museografie am Museum für die Geschichte des Cartujano-Pferdes
- Spezialistin für Kunstgeschichte an der Universität Pablo de Olavide
- Promotion in Gesellschaft und Kultur an der Universität von Barcelona
- Spezialistin für Kunstgeschichte, Kunsttheorie und Kunstkritik: Katalanische Kunst und internationale Beziehungen
- Expertin für künstlerische Leitung
- Hochschulabschluss in Psychologie an der Universität von Buenos Aires
- Mitglied von: Netzwerk für Forschung zu Kunst, Globalisierung und Interkulturalität und Lateinamerikanisches Netzwerk für visuelle Studien

Professoren

Dr. Navarro Morcillo, Pablo

- Dokumentalist und Kartograf in der Provinzdelegation für Kultur der Regionalregierung von Andalusien
- Techniker für Schutz im Regionalen Amt für Kultur der Regierung von Andalusien
- Promotion in Geschichte und Geisteswissenschaften an der Universität Pablo de Olavide
- Hochschulabschluss in Kunstgeschichte an der Universität von Sevilla
- Masterstudiengang in Kunst, Museen und Verwaltung des historischen Erbes an der Universität Pablo de Olavide
- Masterstudiengang in Kulturmanagement an der Universität von Sevilla
- Experte in Verwaltung des Historisches Erbes

Hr. Sánchez Pineda, Jesús Manuel

- Visueller und Tonkünstler
- Masterstudiengang in Kunst, Idee und Produktion an der Universität von Sevilla
- Masterstudiengang in Philosophie und moderne Kultur an der Universität von Sevilla
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Sevilla
- Experte für Musikproduktion und Ton

Fr. Bonafé Carrasco, Isabel

- Visuelle Künstlerin
- Referentin und Mitarbeiterin beim Digital Culture Festival CSM
- Masterstudiengang in Bildender Kunst am Central Saint Martins College of Art and Design
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Sevilla

08
Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Zeitgenössische Visuelle Kunst garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.

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

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätsexperte in Zeitgenössische Visuelle Kunst**

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ***(Amtsblatt)*** öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Universitätsexperte in Zeitgenössische Visuelle Kunst**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

Akkreditierung: **18 ECTS**

tech global university

Hr./Fr. _____, mit der Ausweis-Nr. _____ hat erfolgreich bestanden und den folgenden Abschluss erworben:

Universitätsexperte in Zeitgenössische Visuelle Kunst

Es handelt sich um einen eigenen Abschluss mit einer Dauer von 540 Stunden, was 18 ECTS entspricht, mit Anfangsdatum am dd/mm/aaaa und Enddatum am dd/mm/aaaa.

TECH Global University ist eine von der Regierung Andorras am 31. Januar 2024 offiziell anerkannte Universität, die dem Europäischen Hochschulraum (EHR) angehört.

Andorra la Vella, den 28. Februar 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rektor

einzigartiger Code TECH: AFWOR23S techtitute.com/titel

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

tech global university

Universitätsexperte
Zeitgenössische Visuelle Kunst

» Modalität: **online**
» Dauer: **6 Monate**
» Qualifizierung: **TECH Global University**
» Akkreditierung: **18 ECTS**
» Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
» Prüfungen: **online**

Universitätsexperte

Zeitgenössische Visuelle Kunst

tech global university