



Curso Universitario Arte de la Antigüedad

» Modalidad: online

» Duración: 12 semanas

» Titulación: TECH Universidad

» Acreditación: 12 ECTS

» Horario: a tu ritmo» Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/curso-universitario/arte-antiguedad

Índice

O1
Presentación
Objetivos

pág. 4

O4

Estructura y contenido

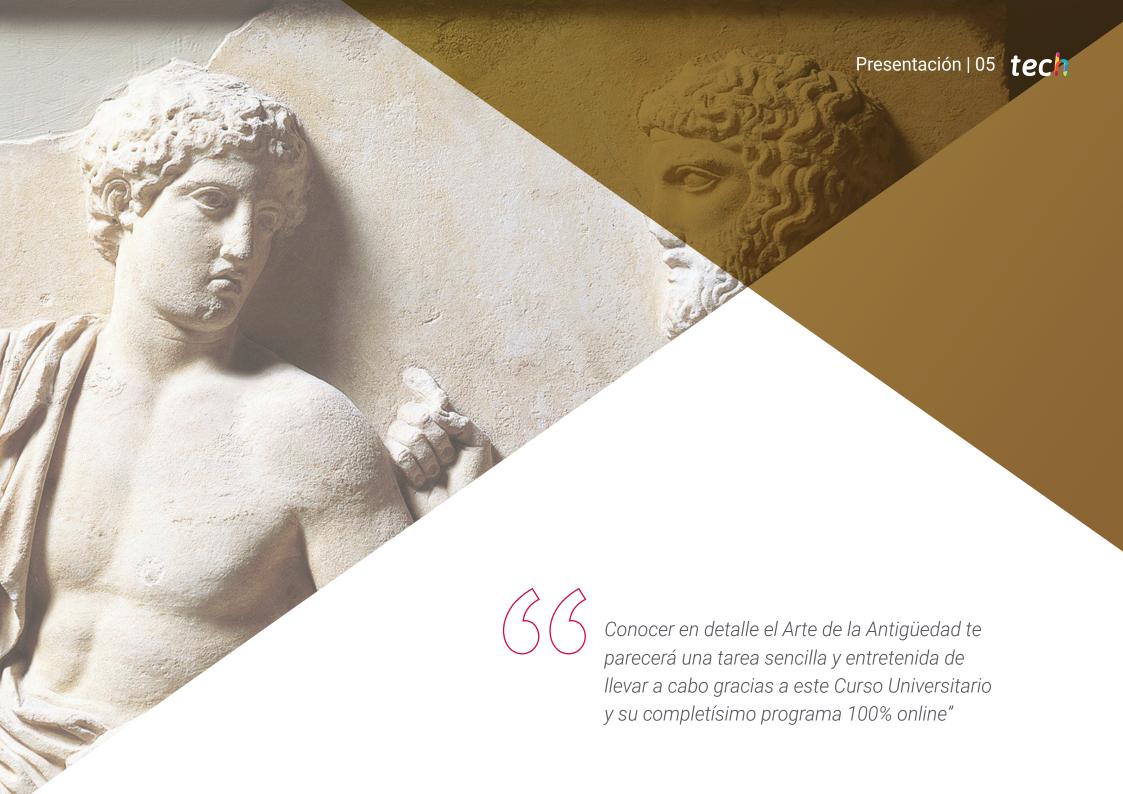
pág. 12 pág. 18 pág. 28

Metodología de estudio

05

Titulación





tech 06 | Presentación

Años de exhaustivas investigaciones han dado como resultado un conocimiento amplio y detallado del Arte de la Antigüedad. Hoy en día existen millones de fuentes de información repletas de datos que permiten interpretar y estudiar desde las diferentes manifestaciones artísticas prehistóricas, neolíticas y mesopotámicas, hasta las de la etapa Tardorromana.

La gran cantidad de datos, así como las diferentes corrientes culturales que han incidido en el desarrollo de un conocimiento amplio sobre este tema, dificultan, en ocasiones, el estudio de la materia por parte de especialista que, hoy en día, quieren empaparse de la cultura antigua. En base a esta necesidad, TECH ha desarrollado este Curso Universitario en Arte de la Antigüedad, un completo programa que recorre etapas de arte, desde la Prehistoria hasta el siglo V d. de J.C.

Se trata de una titulación 100% online diseñada y desarrollada por expertos en Historia del Arte con amplia experiencia en investigación y docencia. Gracias a la exhaustividad que se ha empleado para elaborar su temario, el egresado encontrará en ella la oportunidad de generar un conocimiento amplio sobre el Arte de la Antigüedad en tan solo 12 semanas. Además, con el objetivo de poder ofrecer una experiencia académica aún más completa, tendrá a su disposición material complementario en formato audiovisual, lecturas y artículos de investigación con los que podrá profundizar en cada apartado de manera personalizada y en base a su necesidad.

Este **Curso Universitario en Arte de la Antigüedad** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Historia del Arte
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información actual y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



En el Aula Virtual encontrarás material adicional en formato audiovisual con cientos de imágenes con las que contextualizar la información desarrollada a lo largo del temario"



En este Curso Universitario encontrarás apartados dedicados, en exclusiva, al arte babilónico y asirio, desde su origen hasta la caída de su imperio"

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Esta titulación te dará las herramientas para convertirte en un experto en Arte de la Antigüedad en tan solo 12 semanas.

Ahondar en el origen del arte a través del estudio de la Prehistoria te permitirá adquirir una visión más completa del tema.







tech 10 | Objetivos

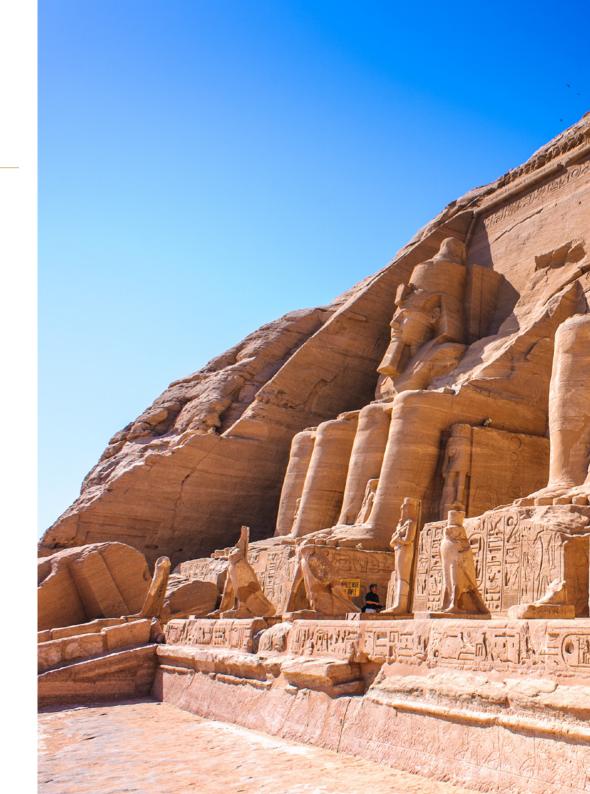


Objetivos generales

- Poseer un nivel de conocimiento necesario para dominar los aspectos más relevantes dentro del Arte de la Antigüedad
- Desarrollar un pensamiento crítico con respecto a este tema
- Identificar el Arte de la Antigüedad en base a sus características históricas y técnicas
- Conocer en profundidad la historia y contextualización del Arte en la Antigüedad



Poseer un nivel de conocimiento como el que te otorgará este Curso Universitario, te permitirá dominar los aspectos más relevantes dentro del Arte de la Antigüedad"









Objetivos específicos

- Entender los orígenes de la historia del arte
- Analizar los hechos en torno a la prehistoria
- Adquirir conocimientos básicos sobre antropología y arqueología
- Comprender los cambios existentes entre las distintas etapas de la prehistoria
- Analizar la importancia de las herramientas prehistóricas para la historia y para el propio crecimiento del ser humano
- Aprender las diferencias existentes en cada periodo del arte griego
- Comprender las diferencias tanto técnicas como históricas entre el arte griego y el arte romano
- Asimilar información relacionada con las diversas etapas de la historia artística de Grecia y Roma

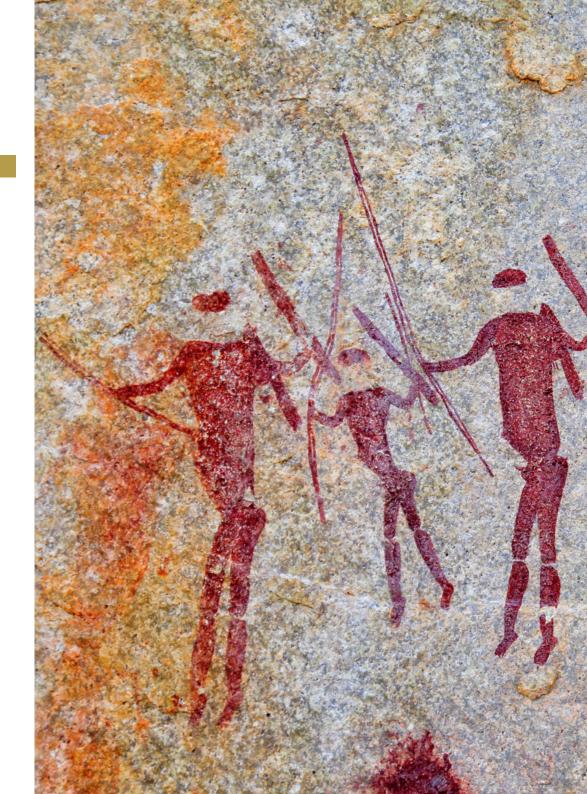


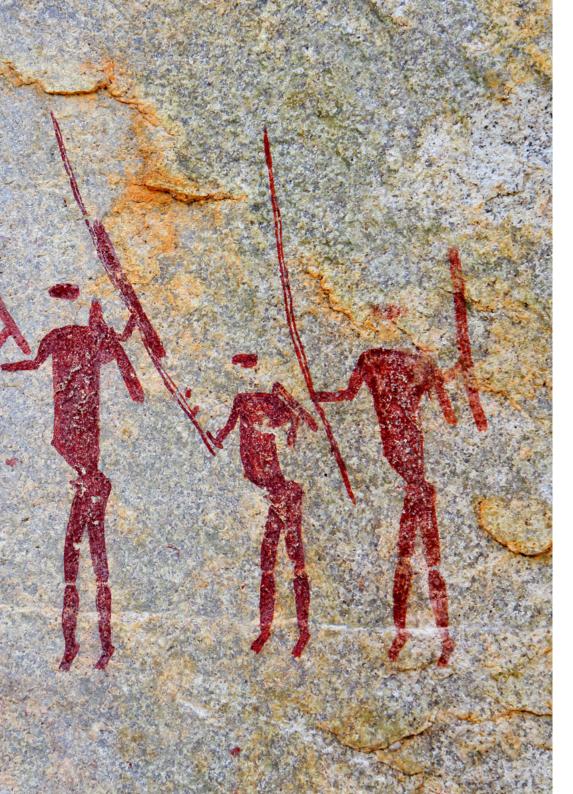


tech 14 | Estructura y contenido

Módulo 1. Arte de la Antigüedad I

- 1.1. Prehistoria. Los orígenes del arte
 - 1.1.1. Introducción
 - 1.1.2. La figuración y la abstracción en el arte prehistórico
 - 1.1.3. El arte de los cazadores paleolíticos
 - 1.1.4. Los orígenes de la pintura
 - 1.1.5. El naturalismo y la magia
 - 1.1.6. Artista, chamán y cazador
 - 1.1.7. La importancia de las cuevas de Altamira
- 1.2. Neolítico. Primeros ganaderos y agricultores
 - 1.2.1. La domesticación de animales y plantas, y los primeros poblamientos
 - 1.2.2. La vida cotidiana como tema artístico
 - 1.2.3. El arte figurativo
 - 1.2.4. El arte levantino
 - 1.2.5. El arte esquemático, la cerámica y la ornamentación corporal
 - 1.2.6. Las construcciones megalíticas
- 1.3. Egipto. Arte predinástico y del Imperio Antiguo
 - 1.3.1. Introducción
 - 1.3.2. Las primeras dinastías
 - 1.3.3. La arquitectura
 - 1.3.3.1. Mastabas y pirámides
 - 1.3.3.2. Las pirámides de Guiza
 - 1.3.4. La escultura del Imperio Antiguo





Estructura y contenido | 15 tech

1.4.	Arte	egincio	de los	Imperios	Medio v	/ Nuevo

- 1.4.1. Introducción
- 1.4.2. La arquitectura del Imperio Nuevo
- 1.4.3. Los grandes templos del Imperio Nuevo
- 1.4.4. La escultura
- 1.4.5. La revolución de Tell el-Amarna

1.5. Arte egipcio tardío y la evolución de la pintura

- 1.5.1. El último periodo de la historia de Egipto
- 1.5.2. Los últimos templos
- 1.5.3. La evolución de la pintura egipcia
 - 1.5.3.1. Introducción
 - 1.5.3.2. La técnica
 - 1.5.3.3. Los temas
 - 1.5.3.4. La evolución

1.6. El arte mesopotámico primitivo

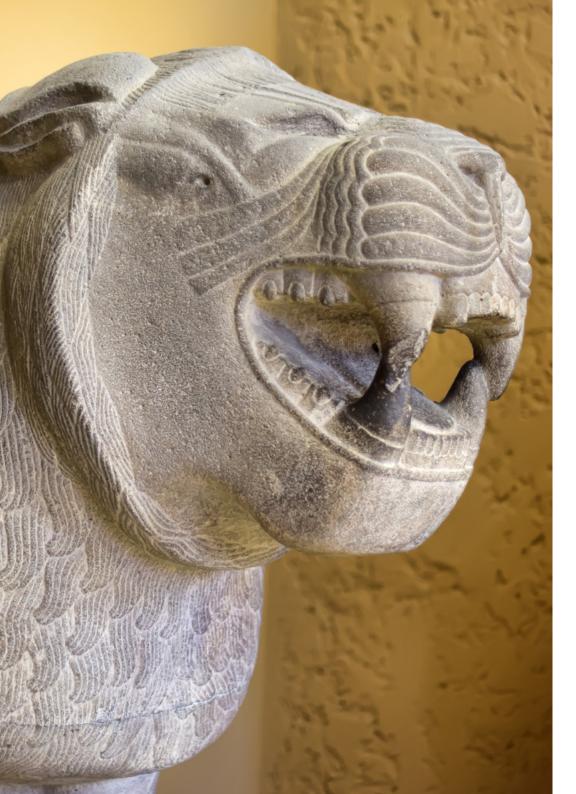
- 1.6.1. Introducción
- 1.6.2. La protohistoria mesopotámica
- 1.6.3. Las primeras dinastías sumerias
- 1.6.4. La arquitectura
 - 1.6.4.1. Introducción
 - 1.6.4.2. El templo
- 1.6.5. El arte acadio
- 1.6.6. El período considerado neosumerio
- 1.6.7. La importancia de Lagash
- 1.6.8. La caída de Ur
- 1.6.9. El arte elamita

tech 16 | Estructura y contenido

- 1.7. El arte babilónico y asirio
 - 1.7.1. Introducción
 - 1.7.2. El reino de Mari
 - 1.7.3. El primer periodo babilónico
 - 1.7.4. El código de Hammurabi
 - 1.7.5. El Imperio de Asiria
 - 1.7.6. Los palacios asirios y su arquitectura
 - 1.7.7. Las artes plásticas asirias
 - 1.7.8. La caída del Imperio de Babilonia y el arte neobabilónico
- 1.8. El arte de los hititas
 - 1.8.1. Los antecedentes y la formación del Imperio hitita
 - 1.8.2. Las guerras contra Asiria y Egipto
 - 1.8.3. El periodo hatti y su primera etapa
 - 1.8.4. El antiguo reino de los hititas. El Imperio
 - 1.8.5. La oscura etapa de la cultura hitita
- 1.9. El arte de los fenicios
 - 1.9.1. Introducción
 - 1.9.2. Los pueblos del mar
 - 1.9.3. La importancia de la púrpura
 - 1.9.4. Las influencias de Egipto y Mesopotamia
 - 1.9.5. La expansión fenicia
- 1.10. El arte persa
 - 1.10.1. La expansión de los medos y la destrucción del Imperio asirio
 - 1.10.2. La formación del reino persa
 - 1.10.3. Las capitales persas
 - 1.10.4. El arte en el palacio de Darío en Persépolis
 - 1.10.5. La arquitectura funeraria y el arte ecléctico
 - 1.10.6. El imperio parto y sasánida

Módulo 2. Arte de la Antigüedad II

- 2.1. Grecia. Arte prehelénico
 - 2.1.1. Introducción. Los distintos sistemas de escritura
 - 2.1.2. El arte cretense
 - 2.1.3. El arte micénico
- 2.2. Arte griego arcaico
 - 2.2.1. El arte griego
 - 2.2.2. Los orígenes y la evolución del templo griego
 - 2.2.3. Los órdenes arquitectónicos
 - 2.2.4. La escultura
 - 2.2.5. La cerámica geométrica
- 2.3. El primer clasicismo
 - 2.3.1. Los grandes santuarios panhelénicos
 - 2.3.2. La escultura exenta en el clasicismo
 - 2.3.3. La importancia de Mirón y Policleto
 - 2.3.4. La cerámica y otras artes
- 2.4. El arte durante la época de Pericles
 - 2.4.1. Introducción
 - 2.4.2. Fidias y el Partenón
 - 2.4.3. La Acrópolis de Atenas
 - 2.4.4. Otras contribuciones de Pericles
 - 2.4.5. El arte pictórico
- 2.5. El arte griego del siglo IV a. de J.C.
 - 2.5.1. La crisis de la polis clásica y su repercusión en el arte
 - 2.5.2. Praxíteles
 - 2.5.3. El dramatismo de Scopas
 - 2.5.4. El naturalismo de Lisipo
 - 2.5.5. Las estelas funerarias y la pintura griega



Estructura y contenido | 17 tech

- 2.6. Arte helenístico
 - 2.6.1. El helenismo
 - 2.6.2. El pathos en la escultura helenística
 - 2.6.3. Las escuelas helenísticas
 - 2.6.4. La pintura y las artes aplicadas
- 2.7. El arte etrusco
 - 2.7.1. Introducción. Las tumbas etruscas y las figuraciones sepulcrales
 - 2.7.2. La religión etrusca y la producción escultórica
 - 2.7.3. La pintura mural y las artes menores
- 2.8. Los orígenes del arte romano y el arte en época de Augusto y sus sucesores
 - 2.8.1. Introducción. Los primeros templos de Roma y los orígenes del retrato romano
 - 2.8.2. El idealismo griego y el naturalismo latino
 - 2.8.3. La arquitectura de los Césares y la decoración de las casas romanas
 - 2.8.4. El retrato oficial y las artes suntuarias
- 2.9. El arte en época de los Flavios y los Antoninos y la etapa tardorromana l
 - 2.9.1. Los grandes monumentos de Roma
 - 2.9.2. El Panteón
 - 2.9.3. La escultura
- 2.10. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana II
 - 2.10.1. Los estilos decorativos y pictóricos
 - 2.10.2. La crisis del bajo Imperio
 - 2.10.3. La disolución del clasicismo en la escultura



Matricúlate ahora y comienza un Curso Universitario en el que serás tú quien lleve las riendas del aprendizaje"



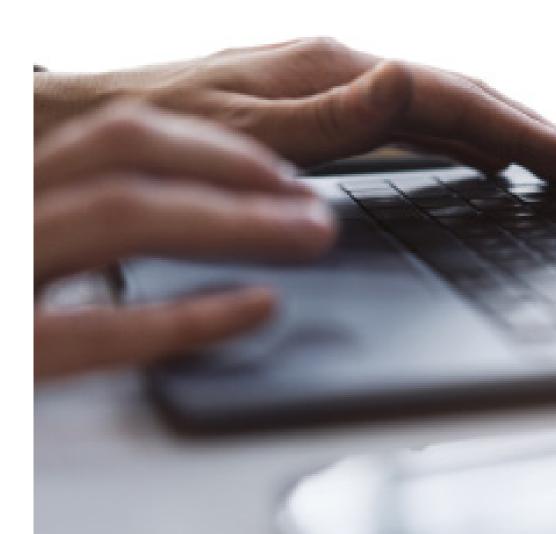


El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.









Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.



El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras"

tech 22 | Metodología de estudio

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los case studies son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



tech 24 | Metodología de estudio

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentoralumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

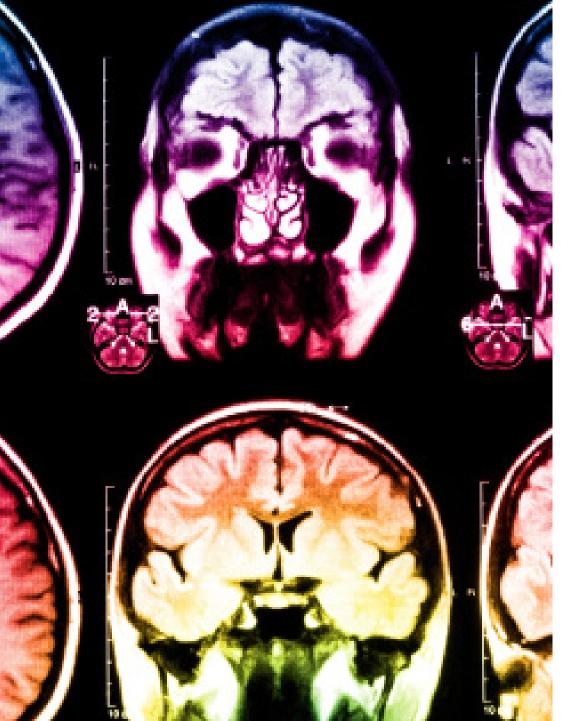
Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

- 1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
- 2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
- 3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
- **4.** La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



Metodología de estudio | 25 tech

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert. Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

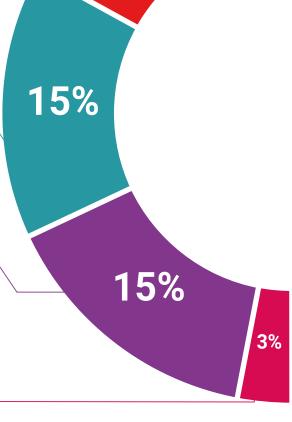
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".





Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.



Case Studies

Completarás una selección de los mejores case studies de la materia.

Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert afianza* el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.







tech 30 | Titulación

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Arte de la Antigüedad** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: Curso Universitario en Arte de la Antigüedad

Modalidad: online

Duración: 6 semanas

Acreditación: 6 ECTS



dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana

salud confianza personas salud confianza personas educación información tutores garantía acreditación enseñanza instituciones tecnología aprendizaj comunidad compromiso.



Curso Universitario Arte de la Antigüedad

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

