

# Experto Universitario Arte de la Antigüedad



## Experto Universitario Arte de la Antigüedad

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arte-antigüedad](http://www.techtute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arte-antigüedad)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 12*

04

Metodología de estudio

---

*pág. 18*

05

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

El arte de la antigüedad es la base en el que se desarrolla la historia del arte, imponiendo así los primeros valores para establecer lo que es "bello". La importancia de esta época radica más en el estudio e interpretación de las obras que en su explicación. Por tanto, los especialistas necesitan conocer cada detalle de este período para ayudar al desarrollo actual de su trabajo. Tomando esto a consideración, el presente programa brinda una oportunidad única para conocer los orígenes de la disciplina y estudiar en profundidad las herramientas y técnicas usadas hace milenios, lo que en la actualidad ayudará a mejorar el trabajo de peritos y restauradores.





“

*Aprende todo sobre el arte griego y su importancia para la civilización actual en un programa completamente online”*

El arte es fundamental para ser el humano, ya que desde hace milenios le ha permitido comunicarse y expresarse en distintos ámbitos. En la prehistoria, surgen las primeras manifestaciones en forma de música de percusión, pinturas rupestres, esculturas y grabados en piedras. Por ello, estudiarlas y preservarlas se ha vuelto fundamental en la actualidad.

Por tanto, la figura del experto en arte es indispensable en distintos campos, como en las excavaciones, los museos e incluso en el peritaje científico. Así, se constituye una profesión que debe partir de la base más antigua para surgir en la actualidad. Tomando todo esto consideración, este Experto Universitario asentará las bases para conocer cómo el arte ha evolucionado a través de distintas culturas y períodos.

Cabe mencionar, que todo el contenido académico está condensado en un programa completamente online, permitiendo al estudiante decidir el mejor momento y lugar para realizar una clase. Por tanto, no deberá frenar sus actividades cotidianas en ningún momento. De igual forma, estará egresando de un programa que facilita la titulación directa, evitando realizar trabajos finales y exámenes tediosos.

Este **Experto 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 arte y arqueología
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica 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



*Estudia la arquitectura y esculturas del antiguo Egipto gracias a este programa”*

“

*De una forma dinámica y sencilla, podrás aprender lo que nuestros antepasados querían comunicar por medio de sus pinturas y esculturas”*

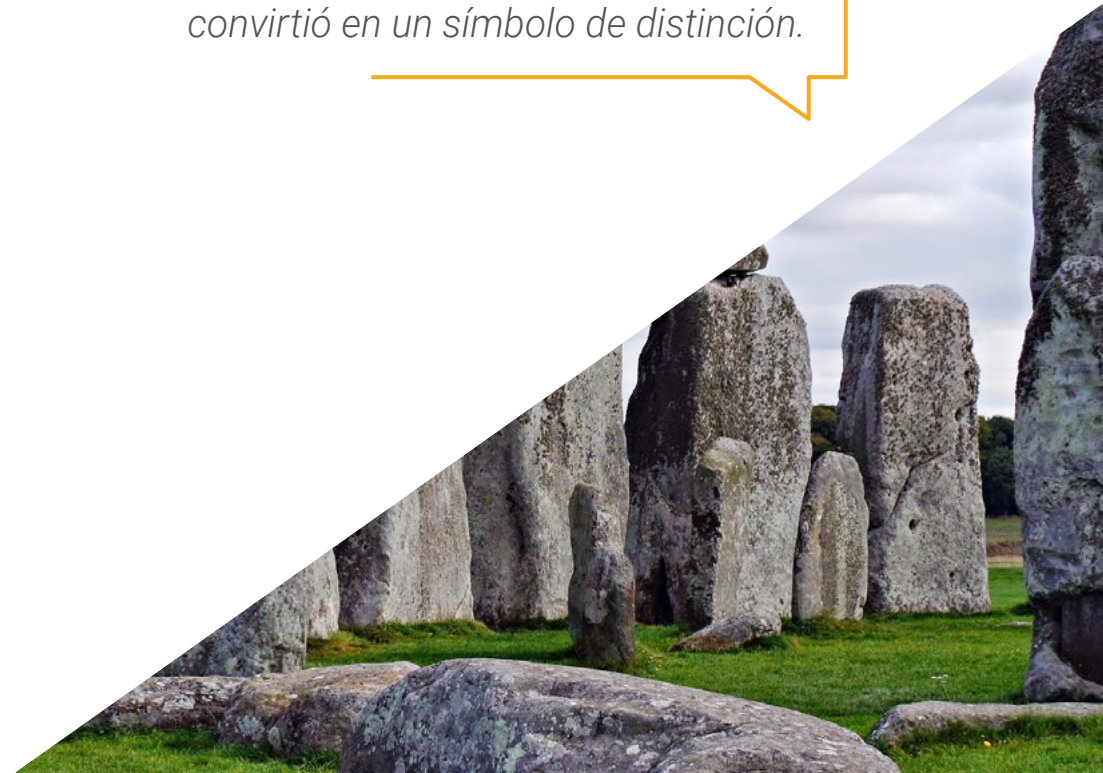
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*El aula virtual siempre estará disponible para ti. Comienza hoy a estudiar la evolución del arte griego y su impacto actual.*

*El arte nace como una forma de expresión que más adelante se convirtió en un símbolo de distinción.*



# 02

## Objetivos

El principal objetivo de este programa es el de guiar a los estudiantes hacia nuevas metas profesionales, brindándoles las bases de la historia del arte antiguo. Así, podrá traspasar los límites de la investigación y el trabajo de conservación, convirtiéndose en un profesional completo e integral. Por tanto, podrán trabajar con coleccionistas de artes en grandes museos, como responsable de la edición de arte en plataformas digitales e, incluso, participar en las subastas de las más famosas galerías de arte.



“

*Orienta tu profesión hacia lo más alto:  
colaborador de una galería de arte a  
nivel internacional”*

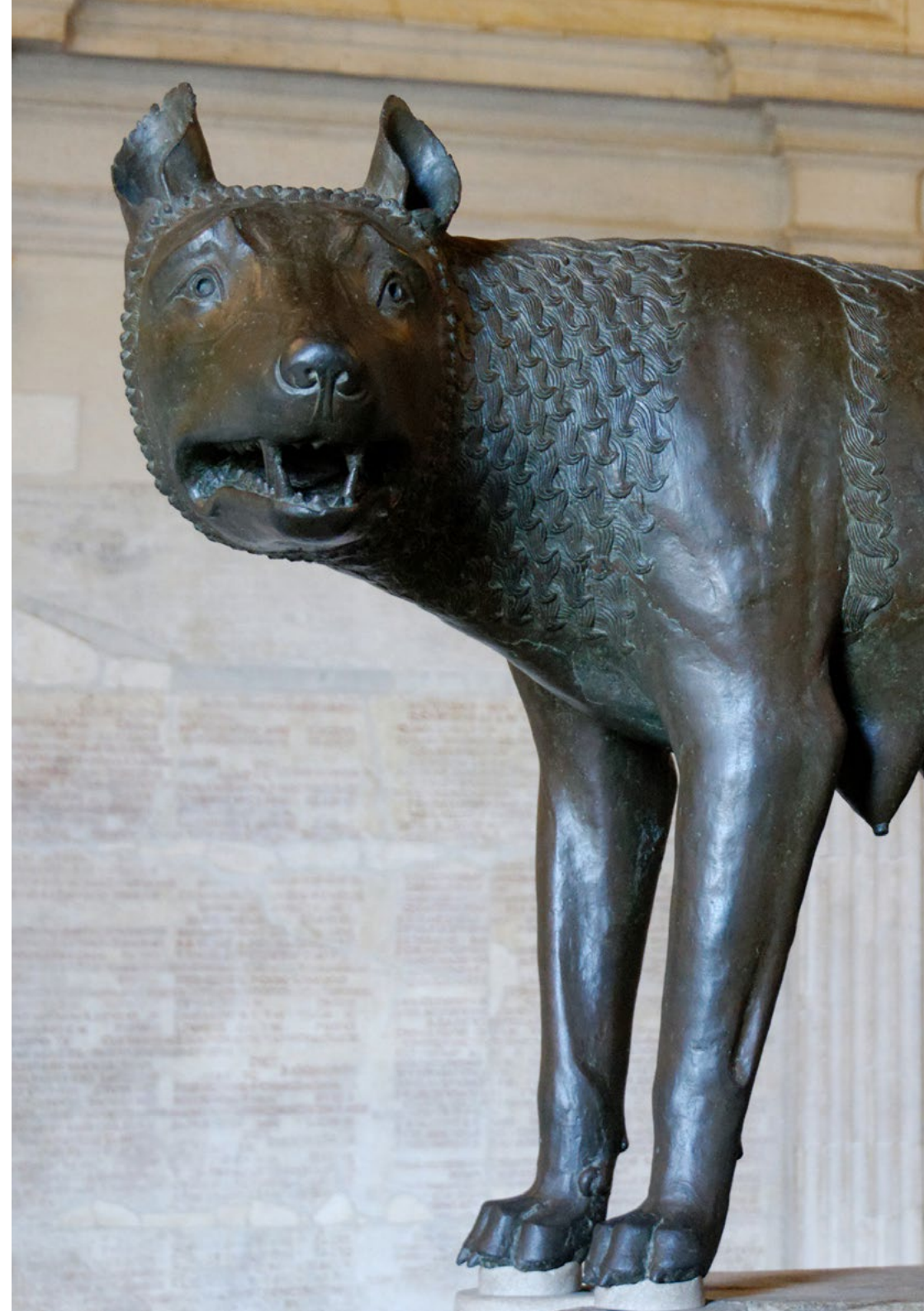


### Objetivos generales

- ♦ Poseer un nivel de conocimiento necesario para dominar los aspectos de la historia antigua en las diferentes etapas del pasado
- ♦ Desarrollar un pensamiento crítico con respecto a los sucesos históricos y la realidad actual
- ♦ Conocer en profundidad distintas culturas y establecer diferencias entre ellas
- ♦ Dominar conceptos que ayuden a distinguir entre el arte griego y romano
- ♦ Integrar los fundamentos conceptuales de la historia en función del arte y la arqueología
- ♦ Identificar las figuras e iconografías más relevantes de la historia universal y cristiana



*No existen límites si se trata de tu camino profesional. Matricúlate y alcanza todos tus objetivos”*





## Objetivos específicos

### Módulo 1. Arte de la antigüedad I

- ♦ 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
- ♦ Elaborar un razonamiento crítico sobre los diferentes hechos históricos

### Módulo 2. Arte de la antigüedad II

- ♦ Aprender las diferencias existentes en cada período del arte griego
- ♦ Comprender las diferencias tanto técnicas como históricas entre el arte griego y el arte romano
- ♦ Potenciar un razonamiento crítico respecto a los hechos históricos
- ♦ Asimilar información relacionada con las diversas etapas de la historia artística de Grecia y Roma

### Módulo 3. Arte africano, islámico, hindú, de Oceanía y extremo oriente

- ♦ Aprender sobre el arte de la India, profundizando en la belleza de su arquitectura
- ♦ Diferenciar el arte asiático entre sí, identificando las diferencias entre Japón y China
- ♦ Conocer la Edad Media de los países de Oriente
- ♦ Distinguir a qué dinastía china pertenece cada obra artística

03

# Estructura y contenido

Este programa se ha diseñado para proporcionar a los estudiantes, en primer lugar, un conocimiento sólido y actual sobre la historia del arte antiguo. Por tanto, realizará un estudio en orden cronológico de las principales civilizaciones e hitos históricos que le han dado vida al mundo artístico moderno. En segundo lugar, comprenderá la evolución de esta disciplina y la importancia de contar con profesionales cada vez más preparados para afrontar nuevos retos, motivándolos a salir de su zona de confort y encontrar nuevas oportunidades laborales.



“

*Es momento de darle un giro a tu carrera.  
Empieza hoy a estudiar la historia del arte  
matriculándote en este programa”*

## 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
  - 1.2.8. 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
- 1.4. Arte egipcio de los Imperios Medio y 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 período 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
- 1.7. El arte babilónico y asirio
  - 1.7.1. Introducción
  - 1.7.2. El reino de Mari
  - 1.7.3. El primer período babilónico
  - 1.7.4. El código de Hammurabi
  - 1.7.4. El Imperio de Asiria
  - 1.7.5. Los palacios asirios y su arquitectura
  - 1.7.6. Las artes plásticas asirias
  - 1.7.7. 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 período 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
  - 1.9.3. Las influencias de Egipto y Mesopotamia
  - 1.9.4. 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
- 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 I
  - 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

### Módulo 3. Arte africano, islámico, hindú, de Oceanía y extremo oriente

- 3.1. Arte africano I
  - 3.1.1. Los primeros pobladores
  - 3.1.2. Descubrimiento y desarrollo del arte africano
  - 3.1.3. Las civilizaciones de Nok e Ifé y el arte del reino de Benín
- 3.2. Arte africano II
  - 3.2.1. Las tallas africanas en madera
  - 3.2.2. Las técnicas de la cerámica
  - 3.2.3. El estilo de Owo y el arte afroportugués
- 3.3. El arte oceánico
  - 3.3.1. Melanesia y Nueva Guinea
  - 3.3.2. El arte en la cuenca del Sepik y la zona Massim y las islas Trobriand
  - 3.3.3. La isla de Nueva Zelanda, Micronesia y Polinesia
  - 3.3.4. Nueva Zelanda, las islas Hawai y de Pascua, y el arte de los aborígenes australianos
- 3.4. El arte islámico
  - 3.4.1. Introducción
  - 3.4.2. La expansión del imperio islámico y su arte
  - 3.4.3. El islam en Persia, Turquía y la India
  - 3.4.4. Las artes decorativas en el mundo islámico
- 3.5. El arte de la India antigua y clásica
  - 3.5.1. Contexto histórico
  - 3.5.2. Budismo y helenismo
  - 3.5.3. La época gupta





- 3.6. El arte medieval de la India
  - 3.6.1. Contexto histórico. El arte Pala
  - 3.6.2. La arquitectura medieval
  - 3.6.3. Los templos según su techumbre
  - 3.6.4. La importancia de las puertas
  - 3.6.5. El estilo de Mysore
- 3.7. Las artes plásticas de la India
  - 3.7.1. La escultura
  - 3.7.2. La pintura
  - 3.7.3. Brahma, el creador y Shiva, el destructor
- 3.8. El arte del sudeste asiático
  - 3.8.1. Cultura y arte de los Khmer
  - 3.8.2. La importancia de Angkor Vat
  - 3.8.3. Java y Tailandia
- 3.9. El arte de China
  - 3.9.1. Las primeras dinastías
  - 3.9.2. La china medieval y el clasicismo T'ang
  - 3.9.3. Las dinastías Song, Yuan, Ming y Tsing
- 3.10. El arte de Japón
  - 3.10.1. Contexto histórico
  - 3.10.2. Los períodos de Nara y Heian
  - 3.10.3. Desde la cultura de los samuráis al Japón moderno



*Este programa está orientado para los amantes del arte que desean comenzar un camino profesional en este campo. Si es tu caso, matricúlate ahora"*

04

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## 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.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### 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”*

### 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.*



## 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 mentor-alumno, 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.

### 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.

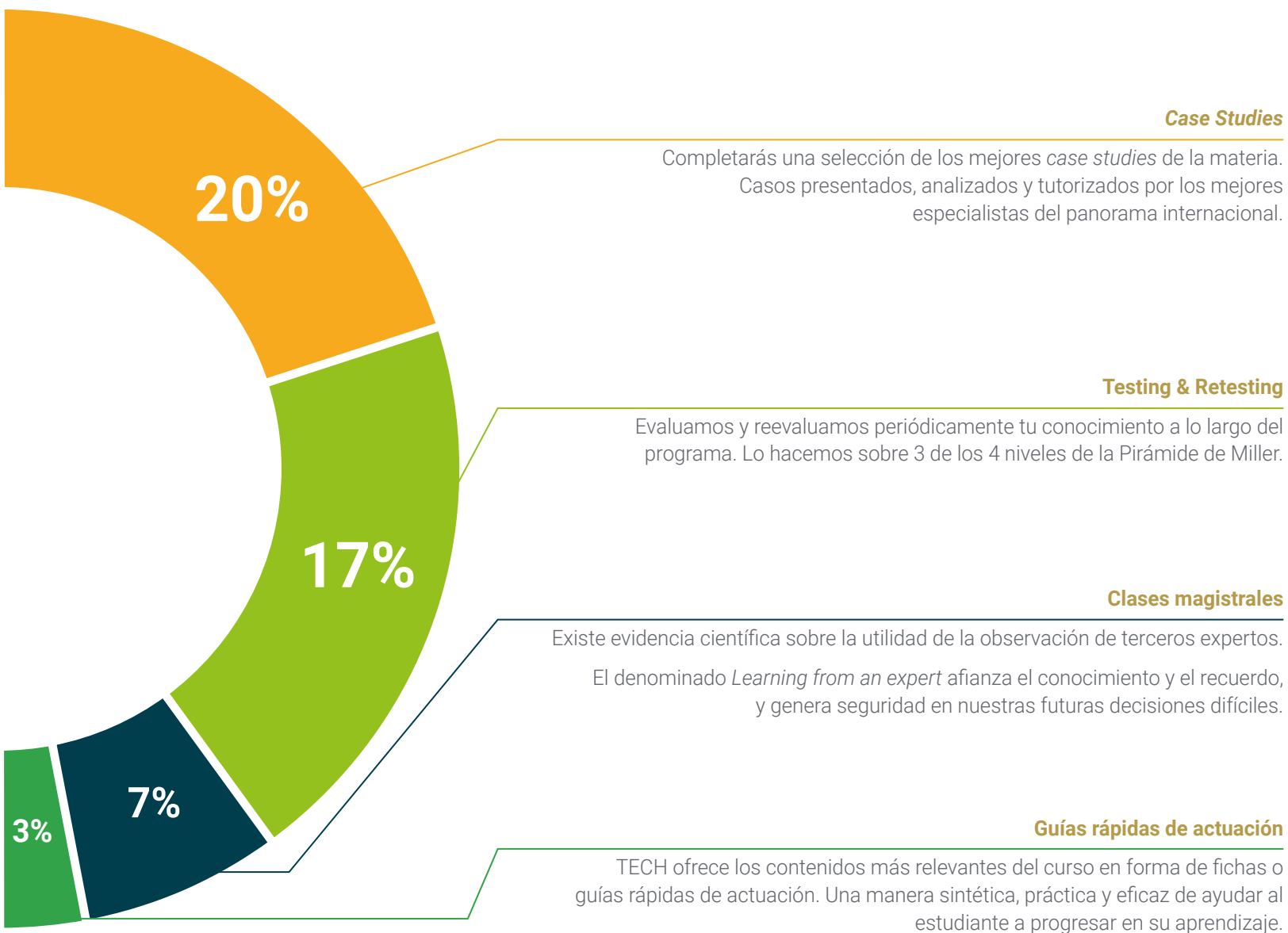
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### 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.



# 05 Titulación

El Experto Universitario en Arte de la Antigüedad garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

*Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Experto Universitario en Arte de la Antigüedad** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal\* con acuse de recibo su correspondiente título de Experto Universitario emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Arte de la Antigüedad**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Experto Universitario Arte de la Antigüedad

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario Arte de la Antigüedad

