



Experto UniversitarioArte y Museos

» Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

» Duración: 6 meses

» Titulación: TECH Universidad

» Horario: a tu ritmo» Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arte-museos

Índice

 $\begin{array}{ccc} 01 & 02 \\ & \underline{\text{Presentación}} & \underline{\text{Objetivos}} \\ & & & \\ \hline 03 & 04 & 05 \\ \end{array}$

pág. 12

Estructura y contenido

Metodología de estudio

Titulación

pág. 28

pág. 18







tech 06 | Presentación

Los museos nacen para recoger y conservar objetos valiosos. También se dedican a la investigación y difusión de dichos elementos, cuyo valor es relevante para la sociedad. Convirtiéndose, además, en una parte importante de las rutas turísticas de grandes ciudades, un ejemplo claro es el museo de Louvre en París, siendo una parada obligada para apreciar La Gioconda de Leonardo da Vinci.

Su origen, como un elemento cultural, se puede remontar a 200 años atrás, sin embargo, esto solo se toma en cuenta para darle nombre a lo que el ser humano ya hacía desde milenios: coleccionar y atesorar objetos de valor cultural. Por tanto, es fundamental que, en la actualidad, se continúe con esta tradición y se cuente con profesionales capaces de dirigir y comprender el funcionamiento de estas instituciones.

Es así, que este Experto Universitario, le presentará a los estudiantes un contenido completo para hacerle frente a la labor desde el conocimiento artístico, manejar estos recintos. Para ello, contarán con un programa netamente online y con acceso continuo a la información desde cualquier parte del mundo.

Este **Experto Universitario en Arte y Museos** 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, museología y conservación del patrimonio
- 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



Trabajar en un museo te acercará a las obras artísticas más importantes del mundo, contribuyendo a su conservación y restauración"



La demanda actual para los museos se centra en contar con profesionales apasionados por el arte y la restauración"

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.

Matriculándote en este programa online, podrás encontrar el equilibrio entre tu vida laboral y académica.

No deberás realizar un trabajo final para obtener la titulación que te acredite para trabajar en un museo.







tech 10 | Objetivos



Objetivos generales

- Poseer un nivel de conocimiento necesario para dominar todos los aspectos de la Historia del Arte y su influencia en el presente
- Desarrollar un pensamiento crítico con respecto a los diferentes movimientos y etapas artísticas
- * Conocer en profundidad la influencia de las iconografías clásica y cristiana y su proyección en la época contemporánea
- Saber identificar fuentes históricas y artísticas fidedignas
- Integrar los fundamentos conceptuales de la Historia del Arte en las áreas de la museología y la conservación del patrimonio
- Identificar las figuras e iconografías más relevantes de la historia universal y cristiana



La demanda del sector actual es clara: los museos necesitan profesionales comprometidos para la difusión de las obras en exhibición"





Objetivos específicos

Módulo 1. Introducción a la Historia del Arte I.

- Conocer las características, funciones y líneas básicas de la Historia del Arte en sus diferentes manifestaciones
- Analizar, apreciar y situar en su contexto las manifestaciones artísticas
- Conocer los grandes temas de las artes y los procesos de interacción entre ellas y por encima de las fronteras, abriendo así la perspectiva para el diálogo intercultural
- Conocer las características, funciones y líneas básicas de la Historia del Arte en sus diferentes manifestaciones
- Analizar, apreciar y situar en su contexto las manifestaciones artísticas
- Conocer los grandes temas de las artes y los procesos de interacción entre ellas y por encima de las fronteras, abriendo así la perspectiva para el diálogo intercultural

Módulo 2. Introducción a la Historia del Arte II

- Conocer las aportaciones de Historia Antigua
- Conocer las aportaciones de Historia Antigua en la conformación de las bases culturales, políticas y socioeconómicas de la actualidad
- Organizar la información histórica de manera coherente y trasmitirla conforma a los cánones críticos de la disciplina
- Priorizar las líneas de pensamiento, conceptos propios, creencias y rasgos culturales de cada pueblo

Módulo 3. Museología y patrimonio

- Distinguir entre museografía y museología, teniendo en cuenta sus diferencias
- Reconocer parte de los museos más relevantes de la Historia del Arte
- Conocer los problemas a los que se tienen que enfrentar los museos y los inconvenientes que puedan surgir durante el montaje de una exposición
- Comprender los diferentes tipos de exposiciones y en qué se diferencian







tech 14 | Estructura y contenido

Módulo 1. Introducción a la Historia del Arte I

- 1.1. El arte de la prehistoria
 - 1.1.1. Primeras manifestaciones artísticas
 - 1.1.2. Arte mueble
 - 1.1.3. Arte parietal (rupestre)
 - 1.1.4. Megalitismo
- 1.2. El arte mesopotámico y egipcio
 - 1.2.1. Marco histórico de Mesopotamia
 - 1.2.2. Arte sumerio y acadio
 - 1.2.3. Arte asirio y neobabilónico
 - 1.2.4. Marco histórico de Egipto
 - 1.2.5. Arquitectura
 - 1.2.6. Escultura y pintura
- 1.3. El arte de Oriente: India y China
 - 1.3.1. Marco histórico de India
 - 1.3.2. Arquitectura
 - 1.3.3. Escultura y pintura
 - 1.3.4. Marco histórico de China
 - 1.3.5. Arquitectura
 - 1.3.6. Escultura y pintura
- 1.4. El Arte de América Antigua: Olmeca, Maya y Chavín
 - 1.4.1. Marco histórico Olmeca
 - 1.4.2. Arquitectura y escultura
 - 1.4.3. Marco histórico Maya
 - 1.4.4. Arquitectura y escultura
 - 1.4.5. Marco histórico Chavín
 - 1.4.6. Arquitectura y escultura





Estructura y contenido | 15 tech

- El Arte de Grecia y Roma
 - 1.5.1. Marco histórico de Grecia
 - Escultura: del arcaísmo al helenismo
 - 1.5.3. Marco histórico de Roma
 - Arquitectura y urbanismo 1.5.4.
 - 1.5.5. Las pinturas murales
- El Arte Paleocristiano
 - 1.6.1. Marco histórico
 - 1.6.2. Las pinturas de las catacumbas
 - 1.6.3. La basílica y la nueva iconografía cristiana
- El arte bizantino
 - 1.7.1. Marco histórico
 - Arquitectura
 - Pintura: mosaicos e iconos
- El arte islámico
 - 1.8.1. Marco histórico
 - Tipologías arquitectónicas
 - 1.8.3. El arte mudéjar
- El arte románico
 - 1.9.1. Marco histórico
 - 1.9.2. Los antecedentes prerrománicos
 - Arquitectura. El románico en Europa
 - Escultura 1.9.4.
 - 1.9.5. Pintura
- 1.10. El arte gótico
- - 1.10.1. Marco histórico
 - 1.10.2. Arquitectura
 - 1.10.3. Escultura
 - 1.10.4. Pintura

tech 16 | Estructura y contenido

Módulo 2. Introducción a la Historia del Arte II

- 2.1. El arte del Renacimiento
 - 2.1.1. Marco histórico
 - 2.1.2. El renacimiento en Italia: arquitectura, escritura, pintura
 - 2.1.3. Los genios del renacimiento: concepto de genialidad
- 2.2. La difusión del Renacimiento en Europa y América
 - 2.2.1. El renacimiento en España, Francia, Países Bajos
 - 2.2.2. El renacimiento en Hispanoamérica
 - 2.2.3. El renacimiento en los Países Bajos
- 2.3. El arte barroco
 - 2.3.1. Marco histórico
 - 2.3.2. El barroco en Italia y Francia
 - 2.3.3. La pintura barroca en Flandes y Holanda
 - 2.3.4. El barroco en España y nueva España
- 2.4. El arte neoclásico
 - 2.4.1. Marco histórico
 - 2.4.2. Francia y España: las academias de arte
 - 2.4.3. La academia de arte en México y América
- 2.5. Siglo XIX
 - 2.5.1. Romanticismo
 - 2.5.2. Realismo
 - 2.5.3. Impresionismo
 - 2.5.4. Posimpresionismo
- 2.6. El comienzo del arte moderno
 - 2.6.1. Cubismo
 - 2.6.2. Fauvismo
 - 2.6.3. Expresionismo alemán
- 2.7. Las Vanguardias Históricas I
 - 2.7.1. Concepto de Avant-Garde
 - 2.7.2. Los manifiestos artísticos
 - 2.7.3 Futurismo italiano

- 2.8. Las Vanguardias Históricas II
 - 2.8.1. Dadaísmo
 - 2.8.2. Surrealismo
 - 2.8.3. Muralismo mexicano
 - 2.8.4. Antropófagos brasileños
- 2.9. Bauhaus
 - 2.9.1. ¿Qué fue la Bauhaus?
 - 2.9.2. Walter Gropius, Hannes Meyer y Ludwig Mies van der Rohe
 - 2.9.3. La estructura de talleres
 - 2.9.4. La sección de arquitectura y la cuestión de vivienda social
- 2.10. El arte de la segunda mitad del siglo XX
 - 2.10.1. Marco histórico
 - 2.10.2. Expresionismo abstracto
 - 2.10.3. Pop Art
 - 2 10 4 Minimalismo
 - 2.10.5. Arte conceptual

Módulo 3. Museología y patrimonio

- 3.1. Los orígenes del museo
 - 3.1.1. Cercano Oriente
 - 3.1.2. Lejano Oriente
 - 3.1.3. Grecia
 - 3.1.4. Roma
 - 3.1.5. Edad Media
 - 3.1.6. Renacimiento, Manierismo y Barroco
 - 3.1.7. Siglo XVI
 - 3.1.8. Siglo XVII
 - 3.1.9. Siglo XVIII
- 3.2. Las exposiciones
 - 3.2.1. Introducción
 - 3.2.2. Las limitaciones de las exposiciones y sus entresijos
 - 3.2.3. Los tipos de exposiciones
 - 3.2.4. Procesiones, otra forma de exposición pública

Estructura y contenido | 17 tech

33	Patrimo	

- 3.3.1. Patrimonio eclesiástico
- 3.3.2. Marcos institucionales, sectores de identificación cultural y políticas culturales
- 3.3.3. Bienes culturales y gestión cultural
- 3.4. Los museos franceses
 - 3.4.1. Antiguo Régimen
 - 3.4.2. La Ilustración
 - 3.4.3. La Asamblea Nacional
 - 3.4.4. El museo francés antes y después de la Revolución
- Tipologías museísticas promovidas por La Asamblea Nacional Constituyente de Francia
 - 3.5.1. Museo de Historia Nacional de Francia
 - 3.5.2. Museo de los Monumentos Franceses
 - 3.5.3. Museo del Louvre
 - 3.5.4. Palacio de Luxemburgo
- 3.6. De Napoleón I a la Segunda Guerra Mundial
 - 3.6.1. Napoleón I
 - 3.6.2. Los panoramas cubiertos
 - 3.6.3. El Palacio de Versalles
 - 3.6.4. El Siglo XIX
 - 3.6.5. El Siglo XX
 - 3.6.6. Alemania, Italia, Rusia y Estados Unidos
 - 3.6.7. La interrupción de la Segunda Guerra Mundial
- 3.7. Museología y museografía
 - 3.7.1. Museología y museografía
 - 3.7.2. La nueva museología
 - 3.7.3. Ampliación del concepto de museo
 - 3.7.4. Las estrategias de los museos
 - 3.7.4.1. Estrategia anglosajona
 - 3.7.4.2. Estrategia mediterránea

- 3.8. Los museos norteamericanos
 - 3.8.1. Características de los museos norteamericanos
 - 3.8.2. Sistema de financiación
 - 3.8.3. Los museos que componen el TRUST
- 3.9. Museos y figuras relevantes
 - 3.9.1. Museo Whitney de Arte Estadounidense
 - 3.9.2. Museo Isabella Stewart Gardner, en Boston
 - 3.9.3. Albright-Knox Art Gallery
 - 3.9.4. Figuras clave del mecenazgo 3.9.4.1 Gertrude Stein
- 3.10. Los museos y su historia
 - 3.10.1. Museos de arte de la antigüedad
 - 3.10.2. Museos de arte de la edad media
 - 3.10.3. Museos de arte de la edad moderna
 - 3.10.4. Museos de arte contemporáneo



Este programa representará un antes y un después en tu carrera. Muchos ya lo afirman, matriculate ahora y comienza a crecer"





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.

tech 26 | Metodología de estudio

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

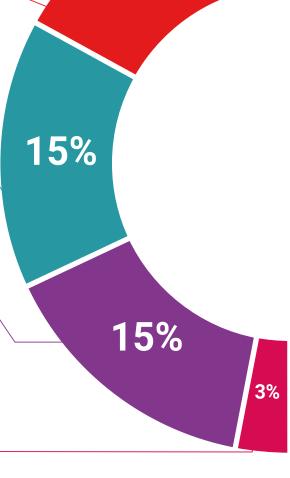
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.

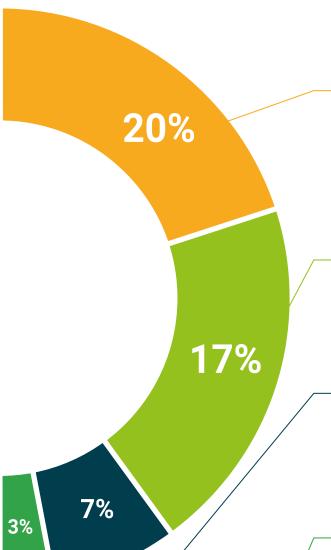
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".





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 **Experto Universitario en Arte y Museos** 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 y Museos

Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

Duración: 6 meses



Experto Universitario en Arte y Museos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

^{*}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 y Museos

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

