

Máster Título Propio

Arte y Arqueología

Aval/Membresía



MEMBER 2025

The background of the slide is a photograph of the Terracotta Warriors, showing several large, detailed clay figures of soldiers in armor. The image is partially obscured by a diagonal white and grey overlay.

tech
universidad



Máster Título Propio Arte y Arqueología

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/master/master-arte-arqueologia



Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 24

05

Salidas profesionales

pág. 30

06

Metodología de estudio

pág. 34

07

Titulación

pág. 44

01

Presentación del programa

El estudio del Arte y la Arqueología permite reconstruir el relato de las civilizaciones desde sus expresiones culturales, materiales y simbólicas. A nivel global, la UNESCO ha inscrito más de 1.100 sitios en la Lista del Patrimonio Mundial, una cifra que refleja la magnitud y diversidad del legado cultural que requiere de expertos capacitados para su estudio, gestión y conservación. Ante este contexto, TECH ha desarrollado una titulación universitaria especializada que combina la profundidad académica con una metodología 100% online, facilitando a historiadores del Arte, arqueólogos y profesionales afines el acceso a contenidos actualizados, herramientas digitales y recursos innovadores para desempeñarse en proyectos patrimoniales de escala internacional.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra afiliación
con National Art Education Association”*

El conocimiento profundo de las manifestaciones artísticas y materiales de las culturas es esencial para interpretar los procesos históricos que han configurado el presente. En los últimos años, la creciente digitalización del patrimonio, el uso de tecnologías como la inteligencia artificial en contextos arqueológicos, han transformado significativamente los métodos de análisis y conservación. Así, esta evolución ha generado una demanda de especialistas capaces de integrar enfoques humanísticos con herramientas técnicas.

En este marco, surge el Máster Título Propio en Arte y Arqueología de TECH. Se trata de una oportunidad académica orientada a quienes desean avanzar hacia un perfil altamente competitivo en un entorno patrimonial. Asimismo, el plan de estudios está diseñado para ofrecer una comprensión del Arte en sus múltiples expresiones, desde la Prehistoria hasta la actualidad. Además, se abordarán temas como la museología, la iconografía y la conservación preventiva, integrando casos reales y recursos digitales que enriquecen el proceso de capacitación. De este modo, el programa universitario permitirá a los egresados asumir roles en proyectos tanto en el ámbito público como privado.

TECH destaca por su compromiso con la excelencia, ofreciendo una metodología 100% online que se adapta a las necesidades del alumnado sin comprometer la rigurosidad académica. Todos los recursos didácticos están disponibles las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo con acceso a internet. A su vez, el método *Relearning* garantizará una experiencia eficiente, mediante la repetición inteligente de conceptos clave que favorecen la consolidación del conocimiento.

Con la membresía en la **National Art Education Association (NAEA)**, el egresado accederá a una red global de educadores en artes visuales, capacitación profesional online, descuentos en eventos, suscripciones a revistas especializadas y oportunidades de becas y liderazgo. Además, podrá participar en iniciativas de defensa de la educación artística y conectarse con grupos y comunidades para su desarrollo profesional.

Este **Máster Título Propio en Arte y Arqueología** 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 están concebidos 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 en el Arte y Arqueología
- ♦ 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



Comprenderás el impacto del arte africano, islámico y oriental en las narrativas históricas occidentales a través de la innovadora metodología Relearning”

“

Accederás a recursos académicos de vanguardia que te permitirán trabajar con fuentes arqueológicas e iconográficas de manera rigurosa y actualizada”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Arte y Arqueología, que vierten en este programa 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 contextualizado, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Con la metodología Relearning de TECH, dominarás los contenidos tanto esfuerzo, fortaleciendo tu pensamiento crítico y analítico.

Podrás avanzar en tu carrera sin renunciar a tu contexto laboral, accediendo a contenidos de excelencia en cualquier lugar del mundo.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.


La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Gracias a los contenidos plasmados en el itinerario académico de este novedoso programa universitario, los egresados adquirirán competencias para interpretar obras en su contexto histórico. Por lo tanto, ofreciendo un recorrido completo este Máster Título Propio ahondará por la evolución del Arte y las sociedades desde la antigüedad hasta las tradiciones no occidentales, incluyendo el Arte africano, islámico, hindú y oriental. Además, abordará fundamentos de antropología y arqueología cristiana, consolidando una mirada crítica e interdisciplinar sobre el patrimonio cultural. A través de recursos digitales y casos prácticos, el alumnado desarrollará habilidades para aplicar sus conocimientos en proyectos arqueológicos.



“

Investigarás cómo las manifestaciones artísticas reflejan estructuras sociales, religiosas y políticas desde la Antigüedad hasta la Edad Media”

Módulo 1. Historia de la Antigüedad I

- 1.1. Introducción a la Historia Antigua
 - 1.1.1. El concepto de Historia Antigua
 - 1.1.2. El marco geográfico
 - 1.1.3. Rasgos generales de la Historia Antigua
 - 1.1.4. La cronología
- 1.2. La revolución urbana y la formación del Estado
 - 1.2.1. Los orígenes (c. 15000 - 9500 a.C.)
 - 1.2.2. El neolítico en el Próximo Oriente (9.500 - 7000 a.C.)
 - 1.2.3. La Revolución Urbana en Mesopotamia (c. 7000 - 5100 a.C.)
- 1.3. Mesopotamia en el III Milenio a. C. y Egipto desde la Etapa Tinita al Primer Período Intermedio
 - 1.3.1. Mesopotamia en el III Milenio a. C.
 - 1.3.2. La Etapa Tinita en Egipto
 - 1.3.3. El Reino Antiguo (III - VI dinastía)
 - 1.3.4. Primer Período Intermedio (VII - XI dinastías)
- 1.4. II Milenio a. C.
 - 1.4.1. La Etapa Paleobabilonia
 - 1.4.2. Nuevos pueblos: Hititas y Hurritas
 - 1.4.3. El Bronce Tardío
- 1.5. Egipto en el Reino Medio y el Segundo Período Intermedio
 - 1.5.1. El Reino Medio: la XI y la XII dinastías
 - 1.5.2. El Segundo Período Intermedio (XIII - XVII dinastías)
- 1.6. Mesopotamia en el I Milenio
 - 1.6.1. El Imperio Asirio (934 - 609)
 - 1.6.2. El Imperio Neobabilonio (626 - 539 a. C.)
- 1.7. Egipto: El Reino Nuevo Egipcio
 - 1.7.1. La XVIII dinastía
 - 1.7.2. La XIX dinastía
 - 1.7.3. La XX dinastía

- 1.8. Egipto en el Tercer Período Intermedio
 - 1.8.1. La XXI dinastía
 - 1.8.2. El dominio libio: dinastías XXII y XXIII
 - 1.8.3. La XXIV dinastía
 - 1.8.4. La XXV dinastía: Nubia domina Egipto
- 1.9. La Baja Época Egipcia (664 - 332 a. C.)
 - 1.9.1. La XXVI dinastía o Etapa Saíta
 - 1.9.2. XXVII a XXXI dinastías
- 1.10. El Imperio Persa
 - 1.10.1. Introducción
 - 1.10.2. El cenit del Imperio: Darío I (521 - 486 a. C.)
 - 1.10.3. Jerjes I (486 - 465 a. C.)
 - 1.10.4. Los monarcas persas entre 465 y 330 a. C.

Módulo 2. Arte de la Antigüedad I

- 2.1. Prehistoria. Los orígenes del Arte
 - 2.1.1. Introducción
 - 2.1.2. La figuración y la abstracción en el Arte prehistórico
 - 2.1.3. El Arte de los cazadores paleolíticos
 - 2.1.4. Los orígenes de la pintura
 - 2.1.5. El naturalismo y la magia
 - 2.1.6. Artista, chamán y cazador
 - 2.1.7. La importancia de las cuevas de Altamira
- 2.2. Neolítico. Primeros ganaderos y agricultores
 - 2.2.1. La domesticación de animales y plantas, y los primeros poblamientos
 - 2.2.2. La vida cotidiana como tema artístico
 - 2.2.3. El Arte figurativo
 - 2.2.4. El Arte levantino
 - 2.2.5. El Arte esquemático, la cerámica y la ornamentación corporal
 - 2.2.6. Las construcciones megalíticas

- 2.3. Egipto. Arte predinástico y del Imperio Antiguo
 - 2.3.1. Introducción
 - 2.3.2. Las primeras dinastías
 - 2.3.3. La arquitectura
 - 2.3.3.1. Mastabas y pirámides
 - 2.3.3.2. Las pirámides de Guiza
 - 2.3.4. La escultura del Imperio Antiguo
- 2.4. Arte egipcio de los Imperios Medio y Nuevo
 - 2.4.1. Introducción
 - 2.4.2. La arquitectura del Imperio Nuevo
 - 2.4.3. Los grandes templos del Imperio Nuevo
 - 2.4.4. La escultura
 - 2.4.5. La revolución de Tell el-Amarna
- 2.5. Arte egipcio tardío y la evolución de la pintura
 - 2.5.1. El último Período de la historia de Egipto
 - 2.5.2. Los últimos templos
 - 2.5.3. La evolución de la pintura egipcia
 - 2.5.3.1. Introducción
 - 2.5.3.2. La técnica
 - 2.5.3.3. Los temas
 - 2.5.3.4. La evolución
- 2.6. El Arte mesopotámico primitivo
 - 2.6.1. Introducción
 - 2.6.2. La protohistoria mesopotámica
 - 2.6.3. Las primeras dinastías sumerias
 - 2.6.4. La arquitectura
 - 2.6.4.1. Introducción
 - 2.6.4.2. El templo
 - 2.6.5. El Arte acadio
 - 2.6.6. El período considerado neosumerio
 - 2.6.7. La importancia de Lagash
 - 2.6.8. La caída de Ur
 - 2.6.9. El Arte elamita
- 2.7. El Arte babilónico y asirio
 - 2.7.1. Introducción
 - 2.7.2. El reino de Mari
 - 2.7.3. El primer Período babilónico
 - 2.7.4. El código de Hammurabi
 - 2.7.5. El Imperio de Asiria
 - 2.7.6. Los palacios asirios y su arquitectura
 - 2.7.7. Las Artes Plásticas asirias
 - 2.7.8. La caída del Imperio de Babilonia y el Arte neobabilónico
- 2.8. El Arte de los hititas
 - 2.8.1. Los antecedentes y la formación del Imperio hitita
 - 2.8.2. Las guerras contra Asiria y Egipto
 - 2.8.3. El Período hatti y su primera etapa
 - 2.8.4. El antiguo reino de los hititas. El Imperio
 - 2.8.5. La oscura etapa de la cultura hitita
- 2.9. El Arte de los fenicios
 - 2.9.1. Introducción
 - 2.9.2. Los pueblos del mar
 - 2.9.3. La importancia de la púrpura
 - 2.9.4. Las influencias de Egipto y Mesopotamia
 - 2.9.5. La expansión fenicia
- 2.10. El Arte persa
 - 2.10.1. La expansión de los medos y la destrucción del Imperio asirio
 - 2.10.2. La formación del reino persa
 - 2.10.3. Las capitales persas
 - 2.10.4. El Arte en el palacio de Darío en Persépolis
 - 2.10.5. La arquitectura funeraria y el Arte ecléctico
 - 2.10.6. El imperio parto y sasánida

Módulo 3. Historia de la Antigüedad II

- 3.1. La primera Grecia
 - 3.1.1. La Grecia Creto - Micénica
 - 3.1.2. La época oscura
- 3.2. La Grecia Arcaica
 - 3.2.1. La formación de la Polis
 - 3.2.2. La transformación del régimen aristocrático
 - 3.2.3. La evolución económica: la moneda y el desarrollo del comercio
 - 3.2.4. La colonización griega: causas, características y desarrollo
 - 3.2.5. Esparta y Atenas en la época arcaica
- 3.3. La Grecia Clásica
 - 3.3.1. Las guerras médicas
 - 3.3.2. El Imperio Marítimo Ateniense
 - 3.3.3. La democracia en Atenas
 - 3.3.4. Economía y sociedad agraria en el siglo V ad. C
 - 3.3.5. La Guerra del Peloponeso
 - 3.3.6. Alejandro Magno
- 3.4. La Grecia Helenística
 - 3.4.1. Caracteres de la realiza helenística: la estructura y organización de los reinos helenísticos
 - 3.4.2. La monarquía ptolemaica
 - 3.4.3. Las ciudades griegas
 - 3.4.4. Las ligas griegas
 - 3.4.5. La economía helenística: caracteres generales
 - 3.4.6. La sociedad helenística
 - 3.4.7. La cultura helenística
- 3.5. Los orígenes de Roma y la Roma Monárquica
 - 3.5.1. La Italia prerromana
 - 3.5.2. La fundación de Roma
 - 3.5.3. La ciudad de Rómulo
 - 3.5.4. Los primeros reyes de Roma
 - 3.5.5. Los etruscos
 - 3.5.6. Los reyes etruscos



- 3.6. La República Romana
 - 3.6.1. Los orígenes de la República
 - 3.6.2. El conflicto entre patricios y plebeyos
 - 3.6.3. La conquista de Italia
 - 3.6.4. El gobierno de la República
 - 3.6.5. La expansión por el Mediterráneo: las guerras púnicas y la conquista de Oriente
- 3.7. Fin de la República
 - 3.7.1. El Imperialismo y sus consecuencias
 - 3.7.2. Los intentos de reforma de los Gracos
 - 3.7.3. Mario y Sila
 - 3.7.4. De Pompeyo a Cesar
 - 3.7.5. La disolución de la República
- 3.8. Augusto y el principado
 - 3.8.1. La creación del Imperio
 - 3.8.2. La dinastía julio-claudia
 - 3.8.3. La primera crisis del Imperio: el año de los cuatro emperadores
 - 3.8.4. La dinastía Flavia
 - 3.8.5. La dinastía antoniana
- 3.9. La crisis y la recuperación del Imperio
 - 3.9.1. La dinastía de los Severos
 - 3.9.2. La gran crisis: la anarquía militar
 - 3.9.3. Diocleciano y la Tetrarquía
- 3.10. Antigüedad tardía
 - 3.10.1. El nuevo Imperio de Constantino y la dinastía constantiana
 - 3.10.2. El emperador Juliano
 - 3.10.3. La época de los valentinianos
 - 3.10.4. Teodosio I y la dinastía teodosiana
 - 3.10.5. La caída del Imperio

Módulo 4. Arte de la Antigüedad II

- 4.1. Grecia. Arte prehelénico
 - 4.1.1. Introducción. Los distintos sistemas de escritura
 - 4.1.2. El Arte cretense
 - 4.1.3. El Arte micénico
- 4.2. Arte griego arcaico
 - 4.2.1. El Arte griego
 - 4.2.2. Los orígenes y la evolución del templo griego
 - 4.2.3. Los órdenes arquitectónicos
 - 4.2.4. La escultura
 - 4.2.5. La cerámica geométrica
- 4.3. El primer clasicismo
 - 4.3.1. Los grandes santuarios panhelénicos
 - 4.3.2. La escultura exenta en el clasicismo
 - 4.3.3. La importancia de Mirón y Policleto
 - 4.3.4. La cerámica y otras Artes
- 4.4. El Arte durante la época de Pericles
 - 4.4.1. Introducción
 - 4.4.2. Fidias y el Partenón
 - 4.4.3. La Acrópolis de Atenas
 - 4.4.4. Otras contribuciones de Pericles
 - 4.4.5. El arte pictórico
- 4.5. El arte griego del siglo IV a. C.
 - 4.5.1. La crisis de la polis clásica y su repercusión en el Arte
 - 4.5.2. Praxíteles
 - 4.5.3. El dramatismo de Scopas
 - 4.5.4. El naturalismo de Lisipo
 - 4.5.5. Las estelas funerarias y la pintura griega
- 4.6. Arte helenístico
 - 4.6.1. El helenismo
 - 4.6.2. El pathos en la escultura helenística
 - 4.6.2.1. Las escuelas helenísticas
 - 4.6.3. La pintura y las Artes aplicadas

- 4.7. El Arte etrusco
 - 4.7.1. Introducción. Las tumbas etruscas y las figuraciones sepulcrales
 - 4.7.2. La religión etrusca y la producción escultórica
 - 4.7.3. La pintura mural y las Artes menores
- 4.8. Los orígenes del Arte romano y el Arte en época de Augusto y sus sucesores
 - 4.8.1. Introducción. Los primeros templos de Roma y los orígenes del retrato romano
 - 4.8.2. El idealismo griego y el naturalismo latino
 - 4.8.3. La arquitectura de los Césares y la decoración de las casas romanas
 - 4.8.4. El retrato oficial y las Artes Suntuarias
- 4.9. El Arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana I
 - 4.9.1. Los grandes monumentos de Roma
 - 4.9.2. El Panteón
 - 4.9.3. La escultura
- 4.10. El Arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana II
 - 4.10.1. Los estilos decorativos y pictóricos
 - 4.10.2. La crisis del bajo Imperio
 - 4.10.3. La disolución del clasicismo en la escultura

Módulo 5. Antropología II

- 5.1. Antropología Política I
 - 5.1.1. Introducción
 - 5.1.2. Las sociedades de cazadores recolectores
 - 5.1.3. Las sociedades tribales
 - 5.1.4. Jefes de poblado, consejos de poblado y otras instituciones
- 5.2. Antropología Política II
 - 5.2.1. Las jefaturas
 - 5.2.2. Los estados
 - 5.2.3. Del estado antiguo al estado moderno
- 5.3. Antropología de las creencias I
 - 5.3.1. Introducción
 - 5.3.2. Del evolucionismo al particularismo histórico
 - 5.3.3. De Durkheim y Weber al funcionalismo

- 5.4. Antropología de las creencias II
 - 5.4.1. La magia: hechiceros, brujos, chamanes y la adivinación
 - 5.4.2. La religión: fuerzas y seres sobrenaturales, y sus especialistas
 - 5.4.3. Dogmas y cosmovisiones
- 5.5. Antropología de las creencias III
 - 5.5.1. Ritos
 - 5.5.2. Mitos
 - 5.5.3. Signos, símbolos y arquetipos
- 5.6. Género y cultura
 - 5.6.1. El etno - androcentrismo en antropología
 - 5.6.2. Hombres y mujeres en la construcción teórica
 - 5.6.3. Antropología de la mujer, antropología feminista y antropología de género
- 5.7. Relaciones de género en las corrientes clásicas del pensamiento antropológico
 - 5.7.1. Evolucionismo, matriarcado y mujeres
 - 5.7.2. Mujeres primitivas y mujeres civilizadas
 - 5.7.3. Naturaleza, cultura y mujeres
 - 5.7.4. Materialismo y relaciones de género
- 5.8. Trabajo y género
 - 5.8.1. La división sexual del trabajo
 - 5.8.2. Producción, reproducción y fecundidad forzada
 - 5.8.3. Esclavitud, mujeres y producción
- 5.9. Sexo, género y etnicidad
 - 5.9.1. Un enfoque histórico-antropológico del sexo y la raza
 - 5.9.2. Sexo, raza y manuales de Antropología
 - 5.9.3. Género, raza y esclavitud
 - 5.9.4. La perspectiva de género en el desarrollo
- 5.10. La práctica antropológica ante situaciones extremas
 - 5.10.1. Etnocidio
 - 5.10.2. Violencia comunal
 - 5.10.3. Genocidio

Módulo 6. Arte Africano, Islámico, Hindú, de Oceanía y Extremo Oriente

- 6.1. Arte africano I
 - 6.1.1. Los primeros pobladores
 - 6.1.2. Descubrimiento y desarrollo del Arte africano
 - 6.1.3. Las civilizaciones de Nok e Ifé y el Arte del reino de Benin
- 6.2. Arte Africano II
 - 6.2.1. Las tallas africanas en madera
 - 6.2.2. Las técnicas de la cerámica
 - 6.2.3. El estilo de Owo y el Arte afroportugués
- 6.3. El Arte oceánico
 - 6.3.1. Melanesia y Nueva Guinea
 - 6.3.2. El Arte en la cuenca del Sepik y la zona Massim y las islas Trobriand
 - 6.3.3. La isla de Nueva Zelanda, Micronesia y Polinesia
 - 6.3.4. Nueva Zelanda, las islas Hawai y de Pascua, y el Arte de los aborígenes australianos
- 6.4. El Arte islámico
 - 6.4.1. Introducción
 - 6.4.2. La expansión del imperio islámico y su Arte
 - 6.4.3. El islam en Persia, Turquía y la India
 - 6.4.4. Las Artes Decorativas en el mundo islámico
- 6.5. El Arte de la India antigua y clásica
 - 6.5.1. Contexto histórico
 - 6.5.2. Budismo y helenismo
 - 6.5.3. La época gupta
- 6.6. El Arte medieval de la India
 - 6.6.1. Contexto histórico. El Arte Pala
 - 6.6.2. La arquitectura medieval
 - 6.6.3. Los templos según su techumbre
 - 6.6.4. La importancia de las puertas
 - 6.6.5. El estilo de Mysore

- 6.7. Las Artes Plásticas de la India
 - 6.7.1. La escultura
 - 6.7.2. La pintura
 - 6.7.3. Brahma, el creador y Shiva, el destructor
- 6.8. El Arte del sudeste asiático
 - 6.8.1. Cultura y Arte de los Khmer
 - 6.8.2. La importancia de Angkor Vat
 - 6.8.3. Java y Tailandia
- 6.9. El Arte de China
 - 6.9.1. Las primeras dinastías
 - 6.9.2. La china medieval y el clasicismo T'ang
 - 6.9.3. Las dinastías Song, Yuan, Ming y Tsing
- 6.10. El Arte de Japón
 - 6.10.1. Contexto histórico
 - 6.10.2. Los periodos de Nara y Heian
 - 6.10.3. Desde la cultura de los samuráis al Japón moderno

Módulo 7. Arqueología Cristiana

- 7.1. Introducción
 - 7.1.1. Definición
 - 7.1.2. Objeto de estudio
 - 7.1.3. Fuentes
 - 7.1.4. Historia
 - 7.1.5. Ciencia auxiliar de la Historia de la Iglesia
 - 7.1.6. Lugar teológico
- 7.2. Los enterramientos paleocristianos
 - 7.2.1. Ritos y creencias en torno a la muerte
 - 7.2.2. El sepulcro de los mártires
 - 7.2.3. Propiedad legal
 - 7.2.4. Cementerios a cielo abierto

- 7.3. Las catacumbas
 - 7.3.1. El recinto
 - 7.3.2. Catacumbas cristianas
 - 7.3.3. Administración
 - 7.3.4. Elementos de las catacumbas
 - 7.3.5. Localización
- 7.4. Las catacumbas romanas
 - 7.4.1. Cementerio de San Calixto
 - 7.4.2. Cripta de los papas
 - 7.4.3. Capillas de los sacramentos
 - 7.4.4. Cementerio de Priscila
 - 7.4.5. La capilla griega
 - 7.4.6. El arenario
 - 7.4.7. Cementerio de Domitila
 - 7.4.8. La basílica martirial
 - 7.4.9. Cementerio de San Sebastián o "ad catacumbas"
 - 7.4.10. Cementerio Vaticano
 - 7.4.11. La tumba de San Pedro
 - 7.4.12. La tumba de San Pablo
- 7.5. La pintura catacumbal
 - 7.5.1. Características
 - 7.5.2. Temática general
 - 7.5.3. Procedimientos. Simbolismos
 - 7.5.4. Criptogramas
 - 7.5.5. Iconografía
- 7.6. Los edificios cristianos
 - 7.6.1. Los edificios anteriores a la paz de la Iglesia
 - 7.6.2. La *domus ecclesiae*
 - 7.6.3. Los títulos
 - 7.6.4. Edificios con destino cultural
 - 7.6.5. El baptisterio
 - 7.6.6. Las diaconías
 - 7.6.7. La descripción del Apocalipsis
 - 7.6.8. Los restos arqueológicos
- 7.7. La basílica cristiana
 - 7.7.1. Razón funcional
 - 7.7.2. Orígenes
 - 7.7.3. Elementos
 - 7.7.4. Las basílicas constantinianas (San Juan de Letrán y San Pedro del Vaticano)
 - 7.7.5. Basílicas cementeriales
 - 7.7.6. Basílicas palestinenses
 - 7.7.7. Otras basílicas imperiales
 - 7.7.8. Algunas peculiaridades de las basílicas del S. IV
- 7.8. Evolución de la basílica cristiana en los siglos V y VI
 - 7.8.1. Apogeo de la arquitectura basilical durante el siglo V
 - 7.8.2. La bóveda y la cúpula en el siglo VI
 - 7.8.3. Los elementos arquitectónicos
 - 7.8.4. La planta centrada
 - 7.8.5. Los grandes templos cubiertos por cúpula
 - 7.8.6. La reforma de San Pedro del Vaticano
 - 7.8.7. Otros edificios del S. VI
- 7.9. Arte bizantino paleocristiano
 - 7.9.1. Características
 - 7.9.2. Arquitectura
 - 7.9.3. Mosaicos
 - 7.9.4. Constantinopla
 - 7.9.5. Rávena
- 7.10. Pintura y escultura
 - 7.10.1. Pintura y mosaico de los siglos V y VI
 - 7.10.2. Alejamiento de los tipos catacumbarios
 - 7.10.3. La pintura y el mosaico
 - 7.10.4. El Sarcófago
 - 7.10.5. Marfiles
 - 7.10.6. Escultura exenta
 - 7.10.7. Iconografía
- 7.11. Breves nociones de Paleografía
 - 7.11.1. Clasificación de los grafismos
 - 7.11.2. Abreviaturas

Módulo 8. Iconografía Clásica

- 8.1. Estudio de las imágenes en el Arte figurativo
 - 8.1.1. Los diferentes estudios
 - 8.1.2. La iconografía
 - 8.1.3. Las fuentes iconográficas
- 8.2. Repertorio iconográfico I
 - 8.2.1. Zeus
 - 8.2.2. Hera
 - 8.2.3. Poseidón
- 8.3. Repertorio iconográfico II
 - 8.3.1. Afrodita
 - 8.3.2. Eros
 - 8.3.3. Hefesto
- 8.4. Repertorio iconográfico III
 - 8.4.1. Ares
 - 8.4.2. Atenea
 - 8.4.3. Apolo
- 8.5. Repertorio iconográfico IV
 - 8.5.1. Ártemis
 - 8.5.2. Hermes
 - 8.5.3. Dioniso
- 8.6. Repertorio iconográfico V
 - 8.6.1. Deméter
 - 8.6.2. Hades y Perséfone
 - 8.6.3. Hécate
- 8.7. Las esposas de Zeus
 - 8.7.1. Metis
 - 8.7.2. Temis
 - 8.7.3. Mnemosyne

- 8.8. Descendencias de Zeus
 - 8.8.1. Las Moiras
 - 8.8.2. Las Horas
 - 8.8.3. Las Gracias
 - 8.8.4. Las Musas
- 8.9. Mitos en el Arte
 - 8.9.1. La mitología griega
 - 8.9.2. Venus y Adonis
 - 8.9.3. Céfalo y Procris
- 8.10. Representaciones en el Arte
 - 8.10.1. Cuadros de género, calendarios medievales y los primitivos flamencos
 - 8.10.2. Quentin Metsys y Brueghel el Viejo
 - 8.10.3. Los pintores holandeses y los cuadros de paisajes
 - 8.10.4. Joaquim Patinir, Brueghel el Viejo, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael y Caspar David Friedrich

Módulo 9. Técnicas Artísticas

- 9.1. La escultura
 - 9.1.1. La escultura en madera
 - 9.1.1.1. Materiales e instrumentos
 - 9.1.1.2. Conservación y restauración
 - 9.1.2. La escultura en piedra
 - 9.1.2.1. Materiales e instrumentos
 - 9.1.2.2. Técnicas
 - 9.1.3. La escultura en marfil
 - 9.1.4. La escultura en metal
 - 9.1.4.1. Introducción
 - 9.1.4.2. Metales utilizados
 - 9.1.4.3. Técnicas de elaboración de los metales
 - 9.1.4.4. Restauración y conservación de bronce

- 9.2. La glíptica y otros trabajos
 - 9.2.1. Introducción
 - 9.2.2. La incisión, sellos y camafeos
 - 9.2.3. La incisión química, el corte y el diamante
 - 9.2.4. Cristal de roca, jades y el ámbar, marfil y coral
- 9.3. La cerámica
 - 9.3.1. Introducción
 - 9.3.2. Terracota y cerámica de revestimiento
 - 9.3.3. La porcelana
 - 9.3.4. El gres, la loza y el estuco
- 9.4. El vidrio
 - 9.4.1. Los orígenes del vidrio
 - 9.4.2. Antiguas técnicas de elaboración de objetos de vidrio
 - 9.4.3. El vidrio soplado
- 9.5. Dibujo
 - 9.5.1. Las primeras manifestaciones gráficas
 - 9.5.2. El dibujo sobre pergamino y papel
 - 9.5.3. El pastel
- 9.6. Grabado y estampación
 - 9.6.1. Introducción
 - 9.6.2. La xilografía y la litografía
 - 9.6.3. El grabado en cobre
 - 9.6.3.1. Técnicas del grabado en cobre
 - 9.6.4. El grabado directo de la plancha metálica
 - 9.6.5. El grabado indirecto de la plancha metálica con mordiente
 - 9.6.6. La litografía y otras técnicas

- 9.7. La pintura
 - 9.7.1. La pintura mural antigua
 - 9.7.2. El fresco
 - 9.7.2.1. Introducción
 - 9.7.2.2. La restauración de los frescos
 - 9.7.3. El temple
 - 9.7.4. La miniatura
 - 9.7.5. La pintura al óleo
 - 9.7.6. Acuarela y guache
- 9.8. El mosaico y la incrustación
 - 9.8.1. Litóstrato
 - 9.8.2. Los mosaicos en pasta vítrea
 - 9.8.3. La incrustación
- 9.9. La vidriera
 - 9.9.1. Los problemas generales y las técnicas de elaboración
 - 9.9.2. El color, la grisalla y el amarillo de plata
 - 9.9.3. El problema de la luz
- 9.10. Los tejidos
 - 9.10.1. Los tejidos y las telas
 - 9.10.2. La tapicería
 - 9.10.3. Las alfombras

Módulo 10. Iconografía Cristiana

- 10.1. Los ciclos iconográficos
 - 10.1.1. Ciclo de Joaquín y Ana
 - 10.1.2. Ciclo Infancia de María
 - 10.1.3. Elección del marido y el desposorio
- 10.2. La importancia del ciclo de la Anunciación de María
 - 10.2.1. Ciclo de Anunciación de María
 - 10.2.2. La Anunciación de María en Oriente
 - 10.2.3. La Anunciación de María en Occidente

- 10.3. Iconografía litúrgica
 - 10.3.1. Vasos sagrados
 - 10.3.1.1. Tipos de vasos
 - 10.3.1.2. Secundarios
 - 10.3.2. Vestiduras litúrgicas interiores
 - 10.3.3. Vestiduras litúrgicas exteriores
 - 10.3.4. Complementos
- 10.4. Colores e insignias litúrgicas
 - 10.4.1. Colores litúrgicos
 - 10.4.2. Insignias litúrgicas mayores
 - 10.4.3. Insignias litúrgicas menores
- 10.5. Símbolos
 - 10.5.1. Símbolos en la iconografía
 - 10.5.2. Ciclo de la Virgen
 - 10.5.3. Pentecostés
- 10.6. Santoral I
 - 10.6.1. Santa Catalina de Alejandría
 - 10.6.2. Santa Bárbara
 - 10.6.3. Santa Cecilia
 - 10.6.4. San Cristóbal
- 10.7. Santoral II
 - 10.7.1. San Lorenzo Diácono
 - 10.7.2. San Antonio Abad
 - 10.7.3. Santiago Apóstol
 - 10.7.4. San Miguel Arcángel

- 10.8. Santoral III
 - 10.8.1. San Blas
 - 10.8.2. San Sebastián
 - 10.8.3. San Roque
 - 10.8.4. San Lázaro
- 10.9. Santoral IV
 - 10.9.1. Santa Lucía
 - 10.9.2. Santa Águeda
 - 10.9.3. Santa Inés
 - 10.9.4. San Isidro
- 10.10. Santoral V
 - 10.10.1. San Juan Nepomuceno
 - 10.10.2. Santa Elena
 - 10.10.3. San Fernando Rey
 - 10.10.4. San Luis, rey de Francia
 - 10.10.5. San Nicolás de Bari



A través de recursos digitales más actualizados, dominarás métodos contemporáneos de documentación arqueológica y catalogación patrimonial"

04

Objetivos docentes

A lo largo de esta oportunidad académica, los egresados adquirirán habilidades especializadas en interpretación iconográfica, estudio de técnicas artísticas y contextualización arqueológica. Asimismo, estarán capacitados para aplicar metodologías de investigación interdisciplinar, gestionar proyectos patrimoniales y colaborar en equipos orientados a la conservación, museología o intervención arqueológica. Con un enfoque basado en la innovación y el rigor científico, los profesionales podrán desarrollar propuestas que integren el conocimiento del pasado con las necesidades contemporáneas de protección, difusión y valorización del patrimonio cultural.



“

*Desarrollarás habilidades
y conocimientos para asesorar
proyectos de musealización,
exposiciones y divulgación cultural
en espacios físicos y virtuales”*



Objetivos generales

- ♦ Analizar críticamente las principales etapas de la Historia de la Antigüedad, comprendiendo sus procesos sociales, culturales y políticos
- ♦ Investigar las expresiones artísticas antiguas, desde sus técnicas hasta su simbolismo, para contextualizarlas en sus respectivos marcos históricos
- ♦ Interpretar la iconografía clásica y cristiana como herramienta para comprender la simbología en las artes visuales del mundo antiguo y medieval
- ♦ Examinar las manifestaciones artísticas y arqueológicas de las culturas africanas, islámicas, hindúes, de Oceanía y extremo oriente, integrando una visión comparada e intercultural
- ♦ Comprender los fundamentos teóricos y metodológicos de la arqueología cristiana y su relevancia en el estudio de los orígenes del arte sacro
- ♦ Profundizar en el conocimiento de las técnicas artísticas utilizadas en distintas épocas y geografías, valorando su impacto estético y material
- ♦ Aplicar conceptos de antropología para enriquecer el análisis del arte y los restos arqueológicos desde una mirada integral sobre la cultura material
- ♦ Desarrollar competencias para el análisis interdisciplinar del arte y la arqueología, integrando saberes históricos, técnicos y teóricos





Objetivos específicos

Módulo 1. Historia de la Antigüedad I

- ♦ 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 transmitirla conforma a los cánones críticos de la disciplina
- ♦ Priorizar las líneas de pensamiento, conceptos propios, creencias y rasgos culturales de cada pueblo

Módulo 2. 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 3. Historia de la Antigüedad II

- ♦ Entender la dinámica política, económica, social, religiosa y cultural de cada una de las culturas que se estudian
- ♦ Priorizar las líneas de pensamiento, conceptos propios, creencias y rasgos culturales de cada pueblo
- ♦ Desarrollar un razonamiento crítico respecto a los sucesos históricos
- ♦ Conocer las aportaciones de Historia Antigua en la conformación de las bases culturales, políticas y socioeconómicas de la actualidad
- ♦ Gestionar información de carácter general acerca de las diversas etapas de la historia de Grecia y Roma
- ♦ Tener la capacidad de síntesis y análisis que le permitan al estudiante la comprensión y estructuración de la diversa información en un amplio marco temporal y geográfico

Módulo 4. Arte de la Antigüedad II

- ♦ Entender 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 5. Antropología II

- ♦ Comprender los fundamentos de la Antropología Social y Cultural
- ♦ Razonar de manera crítica los sucesos históricos y la realidad actual
- ♦ Reconocer la diversidad y la multiculturalidad
- ♦ Comprender los sistemas socioculturales y las correlaciones entre sus dimensiones económicas, sociopolíticas y simbólicas

Módulo 6. Arte Africano, Islámico, Hindú, de Oceanía y Extremo Oriente

- ♦ Entender 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

Módulo 7. Arqueología Cristiana

- ♦ Facilitar un acercamiento a la vida de los cristianos de los primeros siglos de la Iglesia, a partir de los vestigios que, de las manifestaciones plásticas de sus creencias, ritos y costumbres, han llegado hasta nosotros
- ♦ Dialogar con la cultura de su tiempo, según los ritos y monumentos funerarios, edificios de culto y expresiones icónicas de la fe de la Iglesia

Módulo 8. Iconografía Clásica

- ♦ Identificar la escena representada en escultura o pintura gracias a su elemento iconográfico
- ♦ Distinguir gracias al elemento iconográfico a qué Período pertenece la pieza artística
- ♦ Reconocer personajes de la mitología clásica en artes plásticas por medio de la iconografía
- ♦ Conocer los elementos iconográficos que permiten identificar la obra artística

Módulo 9. Técnicas Artísticas

- ♦ Adquirir conocimientos acerca de los distintos materiales que conforman las obras y sus distintas técnicas artísticas
- ♦ Comprender los problemas de conservación a causa de la naturaleza de los materiales y a su utilización
- ♦ Entender la evolución de las técnicas artísticas a lo largo de la historia del arte
- ♦ Asimilar conocimientos sobre los diversos materiales y técnicas artísticas

Módulo 10. Iconografía Cristiana

- ♦ Adquirir conciencia crítica del hecho religioso
- ♦ Distinguir cada santo y santa del santoral gracias a sus elementos iconográficos
- ♦ Descubrir la esencia del cristianismo
- ♦ Conocer las fuentes más significativas para el conocimiento de la iconografía cristiana

05

Salidas profesionales

Los egresados de este Máster Título Propio en Arte y Arqueología estarán preparados para incorporarse en diversas entidades como museos, centros de investigación, editoriales especializadas o proyectos de arqueología nacional e internacional. También, podrán ejercer como comisarios de exposiciones, técnicos de museos o especialistas en interpretación del patrimonio. Gracias al enfoque integral de esta experiencia académica, los profesionales ampliarán sus opciones laborales en organismos públicos, empresas privadas o entidades culturales que valoran la especialización en Arte y Arqueología con una perspectiva crítica, global y tecnológicamente actualizada.



“

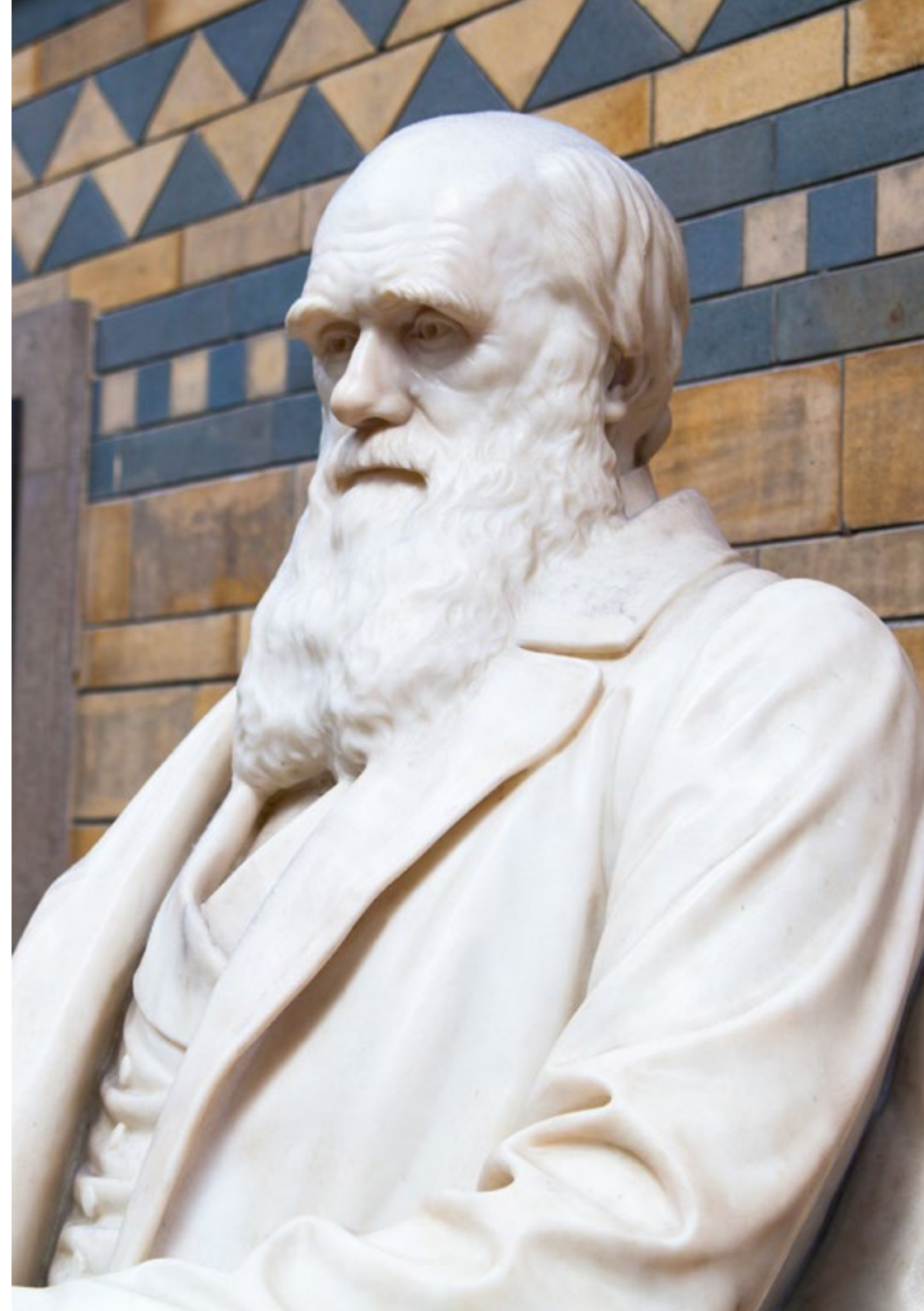
Convertirás tu pasión por el pasado en una carrera con impacto cultural, aportando conocimiento riguroso a sociedades contemporáneas”

Perfil del egresado

Tras culminar esta oportunidad académica, el egresado se convertirá en un profesional con una sólida preparación para analizar, conservar e interpretar el patrimonio artístico y arqueológico desde un enfoque interdisciplinar. Por lo tanto, estará capacitado para aplicar técnicas de análisis iconográfico, contextualizar obras en su marco histórico y participar en proyectos de intervención arqueológica. Asimismo, poseerá competencias para utilizar herramientas digitales, realizar investigación especializada y comunicar el valor cultural de los bienes patrimoniales.

Con TECH, transformarás tu perfil profesional y te posicionarás como referente en gestión del patrimonio arqueológico y artístico.

- ♦ **Contextualización del Arte:** Dominar los marcos históricos, sociales y simbólicos que dieron origen a las manifestaciones artísticas
- ♦ **Interpretación Iconográfica:** Descifrar el lenguaje visual en obras clásicas y cristianas a través de símbolos y códigos culturales
- ♦ **Investigación en Arqueología:** Participar en proyectos arqueológicos, aplicar metodologías de excavación y análisis del registro material
- ♦ **Gestión del Patrimonio Cultural:** Planificar y desarrollar acciones de conservación, catalogación y divulgación de bienes culturales



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Especialista en Arqueología de Campo:** Responsable de supervisar excavaciones, analizar hallazgos materiales y coordinar equipos en contextos arqueológicos nacionales e internacionales.
- 2. Conservador de Patrimonio Cultural:** Encargado de la preservación, restauración y manejo técnico de bienes artísticos y arqueológicos en museos o instituciones públicas.
- 3. Comisario de Exposiciones:** Responsable de diseñar y coordinar muestras artísticas o arqueológicas, desde su narrativa curatorial, montaje y difusión.
- 4. Investigador en Historia del Arte:** Dedicado al estudio de las expresiones artísticas en contextos históricos, con producción científica y participación en congresos especializados.
- 5. Técnico en Catalogación Patrimonial:** Encargado del registro, análisis y digitalización de piezas arqueológicas o artísticas para bases de datos institucionales.
- 6. Asesor en Políticas Culturales:** Responsable de consultar con organismos públicos o privados en materia de gestión, preservación y divulgación del patrimonio artístico y arqueológico.
- 7. Especialista en Iconografía e Iconología:** Encargado de interpretar símbolos en obras clásicas y cristianas en entornos museográficos o académicos.

- 8. Técnico en Difusión del Patrimonio:** Responsable de la creación de contenidos divulgativos, educativos y digitales sobre Arte y Arqueología para públicos diversos.
- 9. Coordinador de Proyectos de Intervención Patrimonial:** Líder de iniciativas interdisciplinarias orientadas a la recuperación, protección y puesta en valor de sitios históricos.
- 10. Editor de Publicaciones Especializadas en Arte y Arqueología:** Responsable editorial de revistas, catálogos o monografías académicas sobre estudios artísticos y patrimoniales.



Conviértete en un referente en procesos de valorización patrimonial, impactando a públicos diversos, desde comunidades locales hasta foros académicos”

06

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.

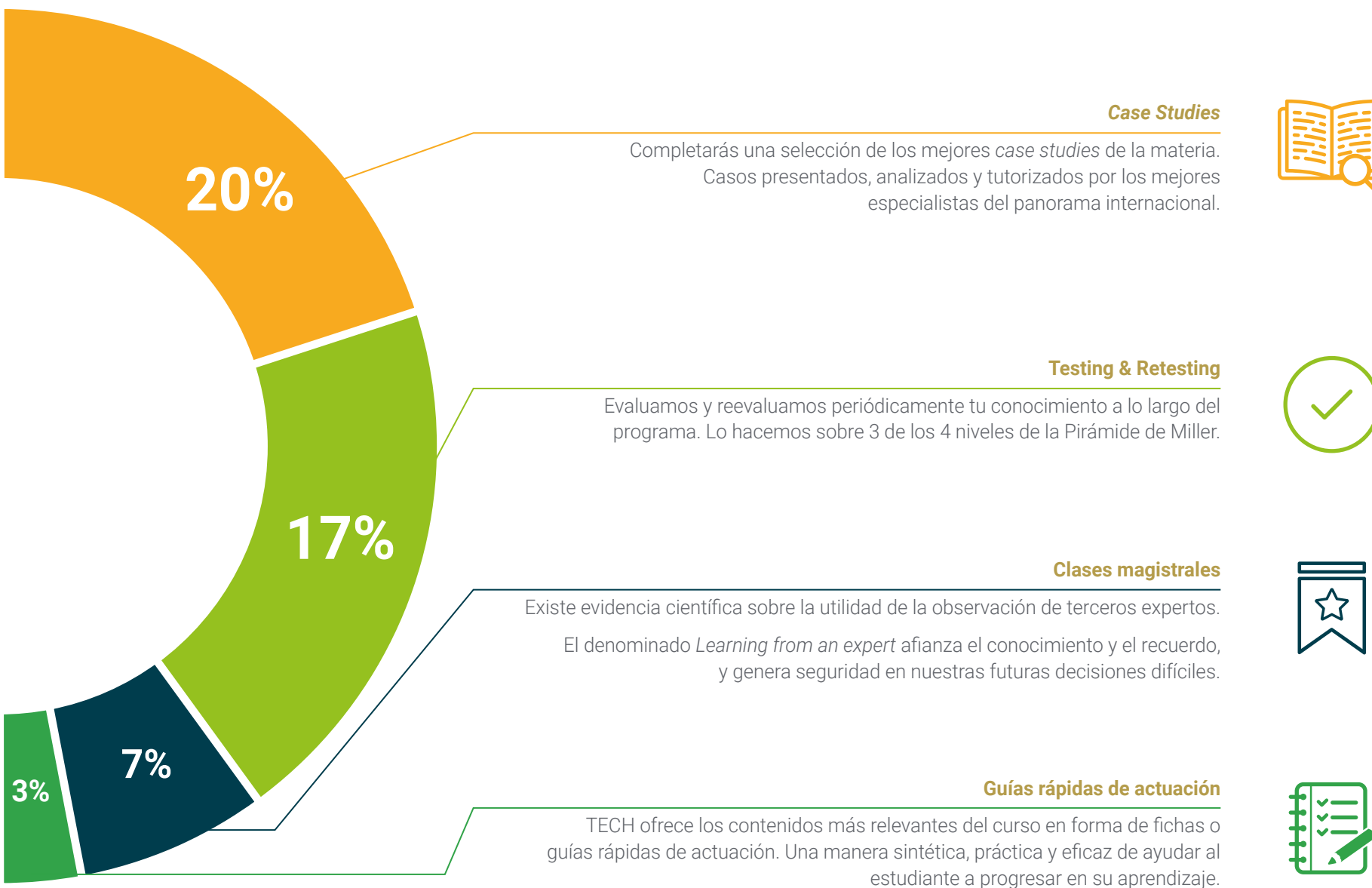
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





07

Titulación

El Máster Título Propio en Arte y Arqueología garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Arte y Arqueología** 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

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

TECH es miembro de la **National Art Education Association (NAEA)**, la principal asociación mundial reconocida como referente y portavoz de artistas y educadores. Esta distinción reafirma su compromiso con el desarrollo profesional y cultural en la industria del arte.

Aval/Membresía



Título: **Máster Título Propio en Arte y Arqueología**

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

Duración: **12 meses**



C. _____, con documento de identificación _____, ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Arte y Arqueología

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

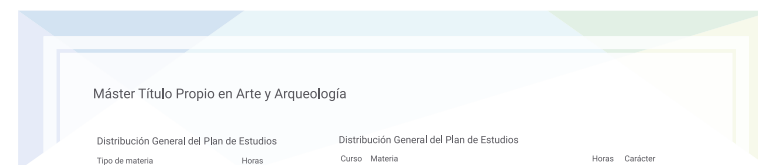
TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Gerardo Daniel Orozco Martínez

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: APW0R238 techinstitute.com/titulos



Máster Título Propio en Arte y Arqueología

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PE)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1*	Historia de la Antigüedad I	150	OB
1*	Arte de la Antigüedad I	150	OB
1*	Historia de la Antigüedad II	150	OB
1*	Arte de la Antigüedad II	150	OB
1*	Antropología II	150	OB
1*	Arte Africano, Islámico, Hindi, de Oceanía y Extremo Oriente	150	OB
1*	Arqueología Cristiana	150	OB
1*	Iconografía Clásica	150	OB
1*	Técnicas Artísticas	150	OB
1*	Iconografía Cristiana	150	OB

Gerardo Daniel Orozco Martínez

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

tech
universidad

*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.



Máster Título Propio Arte y Arqueología

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Arte y Arqueología

Aval/Membresía



MEMBER 2025

tech
universidad