

Mestrado

Arte Contemporânea



Mestrado Arte Contemporânea

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acceso web: www.techtitude.com/pt/humanidades/mestrado/mestrado-arte-contemporanea

Índice

01

Apresentação do programa

pág. 4

02

Porquê estudar na TECH?

pág. 8

03

Plano de estudos

pág. 12

04

Objetivos de ensino

pág. 22

05

Oportunidades de carreira

pág. 28

06

Metodologia do estudo

pág. 32

07

Corpo docente

pág. 42

08

Certificação

pág. 48

01

Apresentação do programa

Desde o pós-guerra até aos dias de hoje, a arte ultrapassou as fronteiras tradicionais da pintura, da escultura e da arquitetura para explorar novas disciplinas e meios de comunicação, como a videoarte, a performance, as instalações imersivas e a arte digital. Este panorama é caracterizado por uma pluralidade de linguagens artísticas que integram o multiculturalismo, a crítica descolonial, o pensamento interseccional e a inovação tecnológica. Neste contexto, a TECH lança este programa universitário que proporciona aos profissionais uma abordagem abrangente para explorar a Arte Contemporânea desde a sua evolução histórica até às suas manifestações mais recentes, preparando-os para contribuir significativamente para o desenvolvimento deste domínio. Tudo isto, através da metodologia inovadora do *Relearning* e num formato 100% online.



“

Com este programa universitário 100% online, irá aprofundar a evolução histórica e conceitual da Arte Contemporânea, desde os movimentos do pós-guerra até às tendências mais disruptivas da era digital”

A Arte Contemporânea é uma disciplina multifacetada que engloba todas as formas de expressão artística desenvolvidas desde meados do século XX até à atualidade. Em constante diálogo com as mudanças sociais, políticas, económicas e tecnológicas, este campo caracteriza-se pela sua capacidade de desafiar os limites do tradicional e explorar novas linguagens e narrativas. A sua essência reside na interação interdisciplinar, na experimentação e na crítica cultural, abordando questões tão diversas como o impacto da globalização, a sustentabilidade ambiental e a justiça social.

Num mundo em constante transformação, este domínio desempenha um papel crucial no questionamento, interpretação e proposta de novas formas de compreender a realidade. De acordo com a UNESCO, o setor cultural e criativo emprega mais de 30 milhões de pessoas em todo o mundo, representando 3% do PIB mundial. No entanto, os desafios globais atuais - como as alterações climáticas, a desigualdade e a revolução tecnológica - exigem uma nova geração de especialistas capazes de responder a estas complexidades numa perspetiva crítica e criativa.

Perante este panorama, a TECH concebeu este Mestrado, com o qual os profissionais irão adquirir uma visão abrangente da Arte Contemporânea, abordando as bases históricas e teóricas necessárias para compreender a sua evolução, bem como as ferramentas fundamentais para a gestão, curadoria e produção artística em contextos globais e digitais. Estudarão também em profundidade as tendências atuais, a dinâmica do mercado e as metodologias de investigação, desenvolvendo competências críticas que lhes permitirão liderar projetos artísticos inovadores e socialmente conscientes.

Ao mesmo tempo, este programa universitário baseia-se num modo online conveniente, pelo que os especialistas apenas necessitam de um dispositivo eletrónico com ligação à Internet para aceder ao Campus Virtual. Além disso, a TECH utiliza a sua metodologia inovadora *Relearning*, que garante uma aprendizagem ótima.

Este **Mestrado em Arte Contemporânea** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de estudos de caso apresentados por especialistas com um profundo domínio da teoria, da crítica e da produção artística contemporânea
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que foi concebido, recolhem informação científica e prática sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional.
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ♦ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A possibilidade de aceder ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*Um corpo docente de prestígio
que lhe dará as chaves para
integrar a Inteligência Artificial
nas suas iniciativas artísticas”*

“

Irá aprofundar a dinâmica do mercado de arte global, desde o colecionismo e os leilões até à gestão de galerias e feiras internacionais”

O programa inclui no seu corpo docente profissionais do setor que compartilham nesta formação a experiência do seu trabalho, além de reconhecidos especialistas de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, elaborado com a última tecnologia educativa, permitirá ao profissional um aprendizado situado e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para se treinar em situações reais.

O design deste curso foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Especializar-se-á em Curadoria e Conceção de Exposições Contemporâneas, adquirindo competências essenciais para gerir projetos de museus de vanguarda.

Beneficiará da inovadora metodologia Relearning, pioneira na TECH, que facilitará a retenção dos conteúdos mais relevantes.



02

Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Com um impressionante catálogo de mais de 14.000 programas universitários, disponíveis em 11 línguas, posiciona-se como líder em empregabilidade, com uma taxa de colocação profissional de 99%. Além disso, possui um enorme corpo docente de mais de 6.000 professores de renome internacional.

Damos-lhe +

“

Estuda na maior universidade digital do mundo e garante o teu sucesso profissional. O futuro começa na TECH”

A melhor universidade online do mundo segundo a FORBES

A prestigiada revista Forbes, especializada em negócios e finanças, destacou a TECH como «a melhor universidade online do mundo». Foi o que afirmaram recentemente num artigo da sua edição digital, no qual fazem eco da história de sucesso desta instituição, «graças à oferta académica que proporciona, à seleção do seu corpo docente e a um método de aprendizagem inovador destinado a formar os profissionais do futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Os planos de estudos mais completos do panorama universitário

A TECH oferece os planos de estudos mais completos do panorama universitário, com programas que abrangem os conceitos fundamentais e, ao mesmo tempo, os principais avanços científicos nas suas áreas científicas específicas. Além disso, estes programas são continuamente atualizados para garantir aos estudantes a vanguarda académica e as competências profissionais mais procuradas. Desta forma, os cursos da universidade proporcionam aos seus alunos uma vantagem significativa para impulsionar as suas carreiras com sucesso.

O melhor corpo docente top internacional

O corpo docente da TECH é composto por mais de 6.000 professores de renome internacional. Professores, investigadores e quadros superiores de multinacionais, incluindo Isaiah Covington, treinador de desempenho dos Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal do Harvard MetaLAB; Ignacio Wistumba, presidente do departamento de patologia molecular translacional do MD Anderson Cancer Center; e D.W. Pine, diretor criativo da revista TIME, entre outros.

Profesorado
TOP
Internacional

A maior universidade digital do mundo

A TECH é a maior universidade digital do mundo. Somos a maior instituição educativa, com o melhor e mais extenso catálogo educativo digital, cem por cento online e abrangendo a grande maioria das áreas do conhecimento. Oferecemos o maior número de títulos próprios, pós-graduações e licenciaturas oficiais do mundo. No total, são mais de 14.000 títulos universitários, em onze línguas diferentes, o que nos torna a maior instituição de ensino do mundo.

La metodología
más eficaz

Um método de aprendizagem único

A TECH é a primeira universidade a utilizar o *Relearning* em todos os seus cursos. É a melhor metodologia de aprendizagem online, acreditada com certificações internacionais de qualidade de ensino, fornecidas por agências educacionais de prestígio. Além disso, este modelo académico disruptivo é complementado pelo "Método do Caso", configurando assim uma estratégia única de ensino online. São também implementados recursos didáticos inovadores, incluindo vídeos detalhados, infografias e resumos interativos.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

A universidade online oficial da NBA

A TECH é a Universidade Online Oficial da NBA. Através de um acordo com a maior liga de basquetebol, oferece aos seus estudantes programas universitários exclusivos, bem como uma grande variedade de recursos educativos centrados no negócio da liga e noutras áreas da indústria desportiva. Cada programa tem um plano de estudos único e conta com oradores convidados excepcionais: profissionais com um passado desportivo distinto que oferecem os seus conhecimentos sobre os temas mais relevantes.

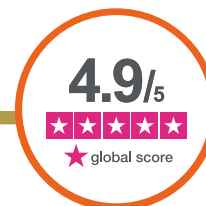
Líderes em empregabilidade

A TECH conseguiu tornar-se a universidade líder em empregabilidade. 99% dos seus estudantes conseguem um emprego na área académica que estudaram, no prazo de um ano após a conclusão de qualquer um dos programas da universidade. Um número semelhante consegue uma melhoria imediata da sua carreira. Tudo isto graças a uma metodologia de estudo que baseia a sua eficácia na aquisição de competências práticas, absolutamente necessárias para o desenvolvimento profissional.



Google Partner Premier

O gigante tecnológico americano atribuiu à TECH o distintivo Google Partner Premier. Este prémio, que só está disponível para 3% das empresas no mundo, destaca a experiência eficaz, flexível e adaptada que esta universidade proporciona aos estudantes. O reconhecimento não só acredita o máximo rigor, desempenho e investimento nas infra-estruturas digitais da TECH, mas também coloca esta universidade como uma das empresas de tecnologia mais avançadas do mundo.



A universidade mais bem classificada pelos seus alunos

Os alunos posicionaram a TECH como a universidade mais bem avaliada do mundo nos principais portais de opinião, destacando a sua classificação máxima de 4,9 em 5, obtida a partir de mais de 1.000 avaliações. Estes resultados consolidam a TECH como uma instituição universitária de referência internacional, refletindo a excelência e o impacto positivo do seu modelo educativo



03

Plano de estudos

Através de um percurso abrangente da evolução histórica, das teorias mais influentes e das novas tecnologias aplicadas à arte, este Mestrado aborda desde as transformações nas disciplinas clássicas, como a pintura e a escultura, até inovações como a arte digital e as experiências imersivas. Explora também o impacto social e político da arte, a dinâmica do mercado e as estratégias de curadoria, fornecendo aos profissionais as ferramentas necessárias para interpretar, criar e gerir projetos artísticos num contexto global.



“

Analisar o impacto social e político da Arte em contextos internacionais, abordando questões como o ativismo, a sustentabilidade e a diversidade cultural”

Módulo 1. Evolução da arte contemporânea: artistas e contexto

- 1.1. A neo-vanguarda e a cultura do espetáculo na arte contemporânea
 - 1.1.1. Transformações nos movimentos artísticos do pós-guerra: 2ª Guerra Mundial. Contexto histórico-cultural europeu
 - 1.1.2. O novo realismo: o grupo de Pierre Restany
 - 1.1.3. Internacional Situacionista: Guy Debord e a experimentação a partir do cotidiano
- 1.2. A sociedade de consumo e a estética da arte pop americana
 - 1.2.1. A Arte Pop como resposta ao contexto do pós-guerra
 - 1.2.2. Arte e cultura de massas: banda desenhada, publicidade e objetos de consumo
 - 1.2.3. Obras e artistas: Roy Lichtenstein, Andy Warhol, James Rosenquist e Ed Ruscha
- 1.3. O campo alargado e a "representação vaga"
 - 1.3.1. A não-figuração e o Expressionismo Abstrato
 - 1.3.2. Do gesto à pintura de ação: Willem De Kooning e Jackson Pollock
 - 1.3.3. A paisagem intervencionada: *Land Art* e *Earth Art*
- 1.4. Simplificação das formas: Regresso às estruturas primárias
 - 1.4.1. Indistinação entre pintura e escultura: o objeto específico
 - 1.4.2. Minimalismo: "menos é mais" e o fim da metáfora
 - 1.4.3. Arte Conceptual: a desmaterialização da obra de arte
- 1.5. Arte e ativismo em torno do maio francês do '68
 - 1.5.1. Ativismo e coletivização da arte: o Atelier Populaire
 - 1.5.2. Arte povera: Germano Celant e Michelangelo Pistoletto
 - 1.5.3. A escultura social de Joseph Beuys
- 1.6. O corpo como espaço de práticas artísticas
 - 1.6.1. A Relevância do Ato: A Arte Processual do Acionismo Vienense
 - 1.6.2. A corporeidade nas práticas artísticas: *Performance art*
 - 1.6.3. O corpo como tela: *Body art*
- 1.7. *Mass media* e as novas tecnologias aplicadas à arte
 - 1.7.1. Entre as artes visuais, a performance, o cinema e a televisão: um lugar próprio para a videoarte
 - 1.7.2. A inclusão do espaço: vídeo-esculturas, vídeo-instalações e cinema expandido
 - 1.7.3. Media, Internet e arte interactiva: os primórdios da arte em rede



- 1.8. O pós-modernismo e a sua influência na arte contemporânea
 - 1.8.1. Crítica do modernismo: teorias e manifestações artísticas
 - 1.8.2. Desafios ao conceito de originalidade: apropriação, pastiche, simulação
 - 1.8.3. Intertextualidade: a estética da fragmentação e as narrativas não lineares
- 1.9. Multiculturalismo e pluralidade das linguagens artísticas
 - 1.9.1. Pensamento nômada e arte interdisciplinar
 - 1.9.2. Descentralização e atenção à arte das "periferias".
 - 1.9.3. Mestiçagem e hibridismo: a arte entre fronteiras
- 1.10. A diversidade da arte mundial
 - 1.10.1. Os desafios da globalização e as derivas da arte contemporânea
 - 1.10.2. A expansão dos novos media e o impacto da arte digital atual
 - 1.10.3. Outras tendências: ecologia e arte sustentável

Módulo 2. Teoria da arte contemporânea. Reflexões, debates, influências e tendências

- 2.1. A teoria da arte hoje
 - 2.1.1. A teoria da arte hoje. Justificação teórica
 - 2.1.2. A morte da arte
 - 2.1.3. Pensar a arte sem arte
- 2.2. A arte depois de Auschwitz. Teorias da arte e da cultura após a Segunda Guerra Mundial
 - 2.2.1. Greenberg e a autonomia da arte
 - 2.2.2. Apocalípticos e integrados
 - 2.2.3. *Cultural Studies*
- 2.3. A imagem suplanta o real: O *zeitgeist* da pós-modernidade
 - 2.3.1. Debord e a sociedade do espetáculo
 - 2.3.2. O pós-modernismo ou a lógica cultural do capitalismo avançado
 - 2.3.3. Cultura e simulacro
- 2.4. A globalização neoliberal (I). A arte contra o fim da história
 - 2.4.1. O regresso do político
 - 2.4.2. O artista como etnógrafo
 - 2.4.3. Rancière: arte e política

- 2.5. A globalização neoliberal (II). A arte face à Grande Recessão
 - 2.5.1. Império e multidões
 - 2.5.2. Pós-operaísmo
 - 2.5.3. Produtividade vs. improdutividade
- 2.6. Subalternidades: A Alteridade no Debate Contemporâneo
 - 2.6.1. Políticas do reconhecimento
 - 2.6.2. Género em disputa
 - 2.6.3. Parresia
- 2.7. Outros mundos, outros seres. Culturas para além do humano
 - 2.7.1. Fisher: O estranho e o arrepiante
 - 2.7.2. Ciborgues e monstros
 - 2.7.3. *Cybernetic Culture Research Unit*
- 2.8. A Internet e a produção de uma nova visualidade hegemónica
 - 2.8.1. Imagen fraca e circulationsimo
 - 2.8.2. Groys: tornar-se artista
 - 2.8.3. Inflação digital
- 2.9. Sloterdijk, Menke e Badiou. Uma contemporaneidade singular
 - 2.9.1. Sloterdijk: A cor do tempo
 - 2.9.2. Perda de força
 - 2.9.3. Verdades artísticas
- 2.10. A arte perante a catástrofe: naufrágios com espetador
 - 2.10.1. Contemplação da catástrofe
 - 2.10.2. Quando as imagens tomam posição
 - 2.10.3. Panoramas

Módulo 3. Arte Contemporânea I. Meios e Técnicas

- 3.1. Evolução das disciplinas artísticas desde os anos 60
 - 3.1.1. Mudanças estruturais nas diferentes disciplinas artísticas
 - 3.1.2. O surgimento da videoarte e o seu impacto nas práticas artísticas
 - 3.1.3. A ascensão da interdisciplinaridade nas artes visuais

- 3.2. Pintura contemporânea: da abstração ao experimental
 - 3.2.1. A utilização da cor e da abstração na pintura desde os anos 60
 - 3.2.2. Materialidades e técnicas híbridas na pintura contemporânea
 - 3.2.3. Principais expoentes: Gerhard Richter, Cecily Brown, e Katharina Grosse, entre outros
- 3.3. Escultura contemporânea: novos materiais e espaços
 - 3.3.1. Transformações na Escultura do Minimalismo à Arte Conceptual
 - 3.3.2. Escultura *site-specific* e obras monumentais: de Richard Serra a Anish Kapoor
 - 3.3.3. Novos materiais e tecnologias na escultura contemporânea
- 3.4. Fotografia Contemporânea: Narrativa Visual e Manipulação Digital
 - 3.4.1. Transformações da fotografia, do documentário ao concetual
 - 3.4.2. Expoentes-chave: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans e Zanele Muholi
 - 3.4.3. Utilização das tecnologias digitais na fotografia contemporânea
- 3.5. A videoarte e a sua evolução desde os anos 60
 - 3.5.1. Origens da videoarte: Nam June Paik e as primeiras explorações
 - 3.5.2. A videoarte como meio de experimentação visual e sonora
 - 3.5.3. Arte vídeo interactiva e novas tecnologias: Hito Steyerl
- 3.6. Performance: corpo, ação e memória. Outras línguas da arte contemporânea
 - 3.6.1. Dinâmicas corporais na performance como meio artístico
 - 3.6.2. Documentação e registo: o vídeo na *performance*
 - 3.6.3. Performances icónicas: Marina Abramović, Tania Bruguera e Regina José Galindo
- 3.7. Instalação: o espaço como experiência artística
 - 3.7.1. Influências e evolução da instalação como forma de arte
 - 3.7.2. Instalações imersivas: interação sensorial e participação do público
 - 3.7.3. Exemplos proeminentes: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama e Doris Salcedo
- 3.8. Arte e ativismo. Explorações sociais e políticas
 - 3.8.1. A arte como instrumento de denúncia e de transformação social
 - 3.8.2. Principais expoentes: Ai Weiwei, Guerrilla Girls e JR entre outros
 - 3.8.3. Arte e alterações climáticas. A sustentabilidade no discurso artístico: Tomás Saraceno
- 3.9. Mulheres e artistas sub-representados na arte contemporânea
 - 3.9.1. Mulheres artistas em disciplinas historicamente dominadas por homens
 - 3.9.2. Contribuições de artistas afro-descendentes, indígenas e migrantes

- 3.9.3. Artistas emergentes que redefinem as tendências artísticas atuais
- 3.10. Artistas emergentes da arte atual
 - 3.10.1. Artistas emergentes em pintura e escultura
 - 3.10.2. Artistas emergentes em instalação e novas tecnologias
 - 3.10.3. Galerias e outros espaços de exposição

Módulo 4. Arte Contemporânea II. Arte urbana e arte no espaço público

- 4.1. A arte no espaço público. Terminologia, contexto e cronologias
 - 4.1.1. A arte no espaço público
 - 4.1.2. Arte urbana
 - 4.1.3. Táticas e técnicas de arte urbana
- 4.2. A arte urbana antes da arte urbana
 - 4.2.1. Precusores da arte urbana
 - 4.2.2. O situacionismo e a sua conceção do espaço público
 - 4.2.3. Artistas urbanos franceses dos anos 60 e 70
- 4.3. Utilização territorial dos graffiti pelos gangs: da marcação do território ao instrumento político
 - 4.3.1. Utilização territorial do graffiti pelos bandos
 - 4.3.2. Explosão de graffiti em maio de 68
 - 4.3.3. Presença na subcultura: o punk
- 4.4. O graffiti nova-iorquino e a sua expansão. *"It's all about your name"*
 - 4.4.1. Pioneiros das assinaturas de graffiti de Nova Iorque
 - 4.4.2. Evolução estilística do graffiti de Nova Iorque. Do *Getting Up* ao *Blockbuster*
 - 4.4.3. Desembarque nas galerias do grafite nova-iorquino
- 4.5. Criatividade alternativa em Nova Iorque nos anos 70 e 80 do século XX: Artistas que saem à rua
 - 4.5.1. Intervenções de rua na Nova Iorque dos anos 70 e 80
 - 4.5.2. Artistas ligados ao mundo do graffiti
 - 4.5.3. Ascensão das exposições
- 4.6. A ascensão do Posgraffiti nos anos 2000: a década que mudou tudo
 - 4.6.1. Pós-graffiti e *culture jamming*

- 4.6.2. Artistas referentes do pós-graffiti do final dos anos 90 e dos anos 2000
- 4.6.3. Sobre-exposição mediática do pós-graffiti: exposições e leilões
- 4.7. O muralismo como instrumento de identidade (I) Construção social do património
 - 4.7.1. O muralismo mexicano, uma referência mundial
 - 4.7.2. Sensibilização do bairro através do muralismo na segunda metade do século XX
 - 4.7.3. O muralismo nas duas primeiras décadas do século XXI
- 4.8. Muralismo (II). Propriedade e proteção das manifestações de arte urbana
 - 4.8.1. Propriedade das intervenções no espaço público
 - 4.8.2. O muralismo no mercado dos leilões. Se é de todos, não é de ninguém
 - 4.8.3. Proteção das manifestações de arte urbana
- 4.9. Arte urbana e dinâmicas de gentrificação
 - 4.9.1. Festivais: a pátina da arte urbana
 - 4.9.2. Dinâmicas e contra-dinâmica de um processo irreversível?
 - 4.9.3. Revitalização e resituação no âmbito rural Outros canais
- 4.10. Arte urbana e redes sociais
 - 4.10.1. Prescritores da arte urbana: génese da arte de *Viral Art*
 - 4.10.2. *Viral art* vs. *Art hunting*
 - 4.10.3. Artistas em espaços virtuais: pintar demasiado para poucos ou pintar muito pouco para muitos

Módulo 5. Arte Contemporânea (III). Arte digital e novas tecnologias

- 5.1. Precedentes da arte digital e seu impacto na arte contemporânea. Contexto histórico
 - 5.1.1. Origens da arte digital: da arte eletrónica às primeiras obras de arte em computador
 - 5.1.2. Os pioneiros da arte digital e o seu impacto na arte contemporânea
 - 5.1.3. Evolução e tendências da arte digital até ao século XXI
- 5.2. Fotografia digital na arte contemporânea
 - 5.2.1. Transição da fotografia analógica para a fotografia digital: transformação na técnica e no conceito
 - 5.2.2. A manipulação digital na fotografia artística: ferramentas e estética
 - 5.2.3. Fotografia concetual na era digital: questões e abordagens críticas
- 5.3. A realidade virtual nas práticas artísticas atuais
 - 5.3.1. Realidade Virtual na Criação Artística: Ferramentas e Aplicações

- 5.3.2. Experiência imersiva na arte: instalações virtuais e narrativas interactivas
- 5.3.3. Exemplos de trabalhos artísticos em Realidade Virtual: análise de artistas e projetos de destaque
- 5.4. Realidade aumentada e sua aplicação na arte
 - 5.4.1. Ferramentas de realidade aumentada na arte
 - 5.4.2. Realidade aumentada em espaços públicos: arte urbana e experiências de arte aumentada
 - 5.4.3. Exemplos de trabalhos em realidade aumentada. Estudo de casos e análise crítica de obras atuais
- 5.5. Arte generativa e algoritmos na arte contemporânea
 - 5.5.1. Arte generativa: algoritmos, código e criatividade
 - 5.5.2. Linguagens e ferramentas para a arte generativa: Processing, TouchDesigner P5.js
 - 5.5.3. Exemplos de arte generativa e análise de projetos relevantes
- 5.6. Inteligência artificial aplicada à arte. Ética e tecnologia
 - 5.6.1. A inteligência artificial na criação artística: Tipos e aplicações nas artes visuais
 - 5.6.2. Redes neuronais e arte: GANs, aprendizagem profunda e criação visual
 - 5.6.3. Ética, estética e crítica da arte criada com IA: "Autoria" na arte generativa
- 5.7. Arte sonora: explorar a dimensão auditiva na arte digital
 - 5.7.1. Evolução da arte sonora no contexto das novas tecnologias
 - 5.7.2. Ferramentas digitais para a criação de arte sonora: síntese, *samplig* e design sonoro
 - 5.7.3. Instalações sonoras e experiências auditivas imersivas: o som como espaço artístico
- 5.8. Novas narrativas e experiências imersivas na arte contemporânea
 - 5.8.1. O papel da interatividade e da imersão na obra de arte digital
 - 5.8.2. Narração não-linear e participativa: criar histórias em meios digitais
 - 5.8.3. Exemplos de experiências imersivas em Arte Contemporânea: instalações interactivas
- 5.9. Arte digital no espaço público e nas redes sociais
 - 5.9.1. A digitalização do espaço público: projeções, *mapping* e arte de rua digital
 - 5.9.2. A arte nas redes sociais: viralidade, acessibilidade e o papel do espetador
 - 5.9.3. Plataformas e comunidades de arte digital: Impacto do Instagram, TikTok e outras redes
- 5.10. O futuro da arte digital e das novas tecnologias

- 5.10.1. Novas tecnologias emergentes na arte: *blockchain*, NFTs e suas possibilidades
- 5.10.2. Projeções para a arte digital: o papel da tecnologia na arte do futuro
- 5.10.3. Convergências e desafios na intersecção da arte e da tecnologia

Módulo 6. Arte contemporânea num contexto global

- 6.1. Cronologias e terminologias em torno da arte global
 - 6.1.1. Da globalização à globalização: o desmantelamento do quadro centro-periferia e a descentralização da historiografia da arte contemporânea
 - 6.1.2. Abordagens metodológicas: *dos world art studies* aos *global art studies*
 - 6.1.3. Do multiculturalismo ao interculturalismo: Contribuições críticas de *Third Text* e *Art in America*
- 6.2. Contribuições da Teoria Decolonial do Sul Global
 - 6.2.1. Precedentes do pensamento descolonial nas Caraíbas: o pensamento antilhano, a teoria da negritude, o anti-colonialismo de Franz Fanon
 - 6.2.2. Contribuições do Oriente: Orientalismos, Homi Bhabha e o Terceiro Espaço, estudos subalternos e hibridação
 - 6.2.3. Novas cartografias da linguagem decolonial da América Latina: a matriz colonial do poder e da visualidade
- 6.3. Debates de exposições globais: curar a diferença
 - 6.3.1. Um olhar sobre a arte latino-americana na perspectiva do modernismo euro-americano: exposições norte-americanas dos anos 1930 aos anos 1970
 - 6.3.2. A aldeia global da arte contemporânea. A exposição “Magiciens de la Terre” (Mágicos da Terra) de Jean-Hubert Martin (1989) e a mudança de paradigma da curadoria global
 - 6.3.3. O “efeito magiciens”: os casos das exposições de Arte do Fantástico (1987), México: Splendors of Thirty Centuries (1990), Mito e Magia na América (1991), Latin American Artists of the twentieth Century (1993)
- 6.4. Políticas de representação cultural na arte contemporânea
 - 6.4.1. Multiculturalismo e identidade na década de 1970: a arte “chicana” como estudo de caso
 - 6.4.2. O neo-mexicanismo no regresso pictórico dos anos 80
 - 6.4.3. Os neo-conceptualismos dos anos noventa. Gabriel Orozco: Identidade, globalização e mercado
- 6.5. Instituições transnacionais nos anos 90: das bienais aos franchises de museus

- 6.5.1. O efeito Bienal e a América Latina no cenário internacional: a Bienal de São Paulo e a 3ª Bienal de Havana
- 6.5.2. Instituições transnacionais, bienais globalizadas e franchises
- 6.5.3. O gigante asiático, o *boom* dos museus e dos bairros culturais
- 6.6. Práticas artísticas e debates críticos no Sul Global
 - 6.6.1. Geopolítica e novas cartografias da linguagem na perspectiva dos estudos visuais.
 - 6.6.2. Práticas artísticas do espaço tricontinental e redes culturais transnacionais: grupos e arte postal
 - 6.6.3. O debate concetual/concetualista: conceptualismos do sul global
- 6.7. A viragem social e a viragem relacional na arte contemporânea
 - 6.7.1. Precedentes internacionais: os casos de Tucumán Arde, el Siluetazo, C.A.D.A.
 - 6.7.2. Arte relacional dos anos noventa: de Rikit Tiravanija a Santiago Sierra
 - 6.7.3. Práticas *site-specific*, ativismo e artivismo descentralizado: Coletivo Enmedio, Grupo Etcétera, Coletivo Raqs Media
- 6.8. A viragem da memória e do arquivo na arte contemporânea
 - 6.8.1. Arte e memória na arte contemporânea: Alfredo Jaar, Kader Attia, Krzysztof Wodiczko
 - 6.8.2. Arte e arquivo. O “efeito memória” de Aby Warburg e a releitura curatorial de Georges Didi-Huberman The Atlas Group como um estudo de caso
 - 6.8.3. Memoriais, monumentos e práticas artísticas na crise da história: de Black Lives Matter a Rhodes Must Fall
- 6.9. A viragem etnográfica e a viragem geográfica na arte contemporânea
 - 6.9.1. A viragem etnográfica e o artista como etnógrafo
 - 6.9.2. Geografias dissidentes e estruturas globais na arte contemporânea: geoestética e pensamento de fronteira. Guillermo Gómez-Peña e The Border Art Workshop
 - 6.9.3. Contra-cartografias do Sul Global: Bouchra Khalili e Forensic Architecture
- 6.10. A viragem ecológica na arte contemporânea
 - 6.10.1. Questionar o Antropoceno. The Otolith Group como estudo de caso
 - 6.10.2. Descolonizar a natureza: uma abordagem a partir do Sul global
 - 6.10.3. Ficções, especulações e futuros anti-coloniais contra o fim do mundo

Módulo 7. Metodologias de investigação em arte contemporânea

- 7.1. Contemporaneidade e desenquadramento disciplinar na arte contemporânea
 - 7.1.1. A contemporaneidade, o contemporâneo e a arte face a esta temporalidade
 - 7.1.2. Inter, multi, trans e indisciplinar. Transmedialidade
 - 7.1.3. O paradigma da investigação-criação
- 7.2. Metodologias (contra)narrativas na arte contemporânea
 - 7.2.1. Fabulação e autobiografia
 - 7.2.2. Micro-história
 - 7.2.3. Arquivos ficcionais e ficções de arquivo
- 7.3. Metodologias (contra)cartográficas na arte contemporânea
 - 7.3.1. Geopolítica e trânsitos
 - 7.3.2. Geografia experimental e produção espacial
 - 7.3.3. Método forense
- 7.4. Estudos de caso de exposições sobre Metodologias (Contra) narrativas e (contra)cartográficas
 - 7.4.1. Documenta: Plataformas, 2005
 - 7.4.2. Bienal do Mercosul: Feminino. Visualidades, ações e afetos, 2020
 - 7.4.3. 60ª Bienal de Veneza: Estrangeiros por toda a parte, 2024
- 7.5. Descolonização e recuperação das epistemologias do Sul na arte contemporânea
 - 7.5.1. A crise das representações antropológicas
 - 7.5.2. Vozes subalternas
 - 7.5.3. A descolonização a partir da crítica do museu
- 7.6. Cosmologias, conhecimento e consciência na arte contemporânea
 - 7.6.1. Agência não-humana e mais do que humana
 - 7.6.2. Mundos e imagens de sonho
 - 7.6.3. Animismo
- 7.7. Estudos de caso de exposições de arte contemporânea sobre epistemologias do Sul e cosmologias contemporâneas
 - 7.7.1. *How to make things public*, 2005 e *Animism*, 2010
 - 7.7.2. 31ª Bienal de São Paulo (*How to (...) things that don't exist*), 2014 e 32ª Bienal de São Paulo (*Incerteza Viva*), 2016
 - 7.7.3. 15 Bienal de Cuenca (Bienal do Bioceno, Mudança do Verde para o Azul), 2021
- 7.8. O capitaloceno e as zonas de sacrifício na arte contemporânea

- 7.8.1. Antropoceno, Capitaloceno, Plantacionceno, Chthuluceno: Debates sobre ação humana
- 7.8.2. Geografias do extrativismo, desastres ambientais e deslocamentos forçados
- 7.8.3. Políticas da água
- 7.9. Relações interespecies na arte contemporânea
 - 7.9.1. Comunidades multi-espécie
 - 7.9.2. A microbiopolítica e as lições do micélio
 - 7.9.3. Humanidades ambientais e narrativas para um mundo em extinção
- 7.10. Estudos de caso de exposições de Arte Contemporânea sobre o Humano e o Transumano
 - 7.10.1. 22ª Bienal de Arte Paiz Guatemala (*Lost. In Between. Together*), 2021
 - 7.10.2. *And if I devoted my life to one of its feathers?*, 2021
 - 7.10.3. 23 Bienal de Sydney (Rivus), 2022

Módulo 8. Museologia, museografia e curadoria na arte contemporânea

- 8.1. Democratização das práticas expositivas desde o maio francês do 68 : novas expografias
 - 8.1.1. A transformação da instituição museal: A nova museologia
 - 8.1.2. Renovação das práticas expositivas: as novas expografias
 - 8.1.3. Instituições museológicas inclusivas e participativas
- 8.2. Evolução da museologia e da museografia desde os anos 80
 - 8.2.1. Museologia crítica: a evolução pedagógica dos espaços de exposição
 - 8.2.2. Diferença entre museologia e museografia contemporâneas
 - 8.2.3. A função social dos espaços museológicos e expositivos para Arte Contemporânea
- 8.3. Espaços de exposição de arte contemporânea
 - 8.3.1. Proliferação de museus e centros de arte contemporânea
 - 8.3.2. Galerias, bienais e feiras de arte contemporânea
 - 8.3.3. Tipos de espaços culturais
- 8.4. Para além do museu. A musealização de outros espaços
 - 8.4.1. O espaço público como espaço de exposição
 - 8.4.2. Espaços de experimentação na arte contemporânea
 - 8.4.3. A desmaterialização do museu: o museu virtual

- 8.5. Perspetivas sobre a conceção de exposições
 - 8.5.1. Exposição permanente vs. exposição temporária
 - 8.5.2. O projeto de curadoria
 - 8.5.3. O projeto do museu
- 8.6. O comissariado de exposições de arte contemporânea (I). Conceção e design de narrativas e experiências expositivas
 - 8.6.1. Funções do comissário ou curador
 - 8.6.2. Planeamento de um projeto de curadoria
 - 8.6.3. A relevância da investigação e do discurso expositivo
- 8.7. O comissariado de exposições de arte contemporânea (II). Da concetualização à implementação
 - 8.7.1. Etapas da conceção de um projeto de exposição
 - 8.7.2. Técnicas de exposição
 - 8.7.3. Conceção e montagem museográfica
- 8.8. Gestão de espaços de museus ou exposições contemporâneas
 - 8.8.1. Diferenças entre gestão de museus e gestão cultural
 - 8.8.2. Estratégias e ações de promoção de exposições
 - 8.8.3. Mediação cultural e gestão cultural: uma ponte entre o público, a arte e a cultura
- 8.9. O lugar do visitante ou "formas de habitar o museu".
 - 8.9.1. Diálogo, participação e ativação cultural
 - 8.9.2. Mediação cultural ou curadoria como mediação
 - 8.9.3. Educação em museus ou modelos pedagógicos de curadoria
- 8.10. Debates atuais e novas perspetivas
 - 8.10.1. Novos formatos: curadoria alargada
 - 8.10.2. Novos modelos institucionais: a nova institucionalidade
 - 8.10.3. A descolonização das instituições culturais

Módulo 9. Economia da cultura, mercado da arte e comunicação

- 9.1. A economia cultural e o mercado da arte contemporânea
 - 9.1.1. A economia cultural
 - 9.1.2. História do mercado da arte contemporânea: evolução e principais atores
 - 9.1.3. O valor económico e simbólico das obras de arte
- 9.2. O Mercado da Arte

- 9.2.1. Dinâmica dos mercados primário e secundário da arte
- 9.2.2. Análise dos preços, tendências e cotações da arte contemporânea: a vocação especulativa
- 9.2.3. A capitalização do imaterial: as transformações do mercado mundial na década de 1990
- 9.3. Colecionismo de arte
 - 9.3.1. História do colecionismo e das suas tipologias
 - 9.3.2. Tipologias de colecionismo: privado, empresarial e público. Semelhanças e diferenças
 - 9.3.3. O papel dos colecionadores no desenvolvimento, promoção e conservação da arte contemporânea
- 9.4. O galerismo e o seu papel no mercado da arte
 - 9.4.1. Galerismo. História e evolução
 - 9.4.2. O galerista, o negociante e os *art advisors*: funções, relações com artistas e colecionadores
 - 9.4.3. As feiras de arte e o seu impacto nas colecções privadas, empresariais e públicas
- 9.5. Leilões, feiras e bienais de arte
 - 9.5.1. Dinâmica e funcionamento das casas de leilões: Christie's, Sotheby's e alternativas emergentes
 - 9.5.2. Feiras internacionais: Art Basel, Frieze, ARCOMadrid, FIAC, The Armory Show
 - 9.5.3. As bienais como plataformas de promoção e circulação da arte contemporânea: Veneza, São Paulo e Documenta
- 9.6. Financiamento e produção artística
 - 9.6.1. Fontes de financiamento para artistas e projectos culturais: mecenato, *crowdfunding* e residências
 - 9.6.2. Estratégias de *marketing* e comunicação para artistas e galerias
 - 9.6.3. Organização de eventos culturais: feiras, exposições e lançamentos
- 9.7. Direitos de autor e propriedade intelectual na arte
 - 9.7.1. Direitos de autor na arte: *copyright*, *copyleft* e *creative commons*
 - 9.7.2. Licenciamento, reproduções e direitos de imagem na era digital
 - 9.7.3. Casos emblemáticos e controvérsias sobre direitos de autor na arte contemporânea
- 9.8. A crítica de arte como valoração simbólica e económica

- 9.8.1. História e papel da crítica de arte no mercado cultural
- 9.8.2. Metodologias da crítica de arte: descrição, interpretação e avaliação de obras de arte contemporânea
- 9.8.3. Novas narrativas de crítica na era da globalização e das redes sociais
- 9.9. Trabalho precário e boas práticas no setor da arte
 - 9.9.1. Situação do emprego no mundo da arte: artistas, curadores e trabalhadores da cultura
 - 9.9.2. Boas práticas na gestão da arte, curadoria e mercado da arte: alguns estudos de caso internacionais
 - 9.9.3. Outras formas de coletivização artística: plataformas, associações, sindicatos
- 9.10. Os desafios e o futuro do mercado da arte
 - 9.10.1. Comercialização de novos formatos: o boom da arte digital e dos NFT
 - 9.10.2. Novos mercados de arte relevantes: ARCO Madrid, Art Basel Miami Beach
 - 9.10.3. Perspetivas do mercado asiático e do Médio Oriente: casos como o Art Dubai e o Art Basel Hong Kong

Módulo 10. Políticas culturais, inclusão e diversidade na arte contemporânea

- 10.1. A cultura como um direito e as políticas culturais como um quadro de ação de Arte Contemporânea
 - 10.1.1. Cultura e diversidade cultural, património comum da humanidade (UNESCO)
 - 10.1.2. Modelos de conceção de políticas culturais que incluam os direitos culturais
 - 10.1.3. Cultura local, património e sustentabilidade nos movimentos artísticos contemporâneos
- 10.2. Da política à prática artística ou vice-versa: género, diversidade e sustentabilidade
 - 10.2.1. Evolução dos feminismos e das suas “ondas”. Influências artísticas
 - 10.2.2. Diversidade e inclusão. Pensamento decolonial
 - 10.2.3. Consciência ecológica e arte sustentável
- 10.3. Arte feminista: uma contribuição fundamental para a história da arte contemporânea
 - 10.3.1. A Womenhouse e o surgimento do movimento feminista na arte
 - 10.3.2. O corpo feminino e a pintura em ação: Performance e Fluxus
 - 10.3.3. A construção da identidade de género na cultura visual
- 10.4. Mulheres artistas e artistas de cor em palco: diversidade e criação
 - 10.4.1. Espaço Público/Espaço Privado: Mulheres Artistas na Grã-Bretanha nos anos 90

- 10.4.2. Arte politizada de artistas afro-americanos: a Bienal Whitney em Nova Iorque de 199
- 10.4.3. A negritude latino-americana: miscigenação e simbolismo
- 10.5. Estética decolonial e colonialidade do género
 - 10.5.1. Ativismo visual de género e cor: Zanele Muholi
 - 10.5.2. Diáspora e memória: María Magdalena Campos-Pons
 - 10.5.3. Tensões entre identidade cultural e feminilidade: Shirin Neshat
- 10.6. Paisagem, natureza e saberes ancestrais
 - 10.6.1. Papel, fibras e espíritos: quando os antepassados falam. Sheroanawe Hakihiiwe (Sheroana, Venezuela)
 - 10.6.2. Brain Forest Quipu de Cecilia Vicuña, Tate Modern (Londres, 2022)
 - 10.6.3. Sementes e mitologias: Profundis de Delcy Morelos, CAAC (Sevilla, 2024)
- 10.7. Arte ambiental. Artistas pioneiros e atuais
 - 10.7.1. Joseph Beuys planta 7000 carvalhos na Documenta # 8 (1987)
 - 10.7.2. A instalação Ice Watch de Olafur Eliasson
 - 10.7.3. Resíduos e novas paisagens: os Tableaux vivants de Yao Lu
- 10.8. Abordagens estético-culturais da mudança ambiental
 - 10.8.1. Para além da *Land Art*: Arte ambiental
 - 10.8.2. Ciência, arte e natureza: Ecoarte
 - 10.8.3. Repensar a relação entre as pessoas e a natureza: Ecofeminismo
- 10.9. As instituições museológicas e as suas políticas sob escrutínio
 - 10.9.1. Revisão das políticas institucionais: Repensar as colecções [Repensar as colecções], Museu de África (Bruxelas, 2024)
 - 10.9.2. Revisitando os imaginários visuais: Décadence colonial, [Decadência colonial], Centre Pompidou (Paris, 2024)
 - 10.9.3. Iconografias revistas: Memória colonial nas colecções Thyssen-Bornemisza, Museo Thyssen-Bornemisza (Madrid, 2024)
- 10.10. Reflexões sobre as consequências e os efeitos dos movimentos artísticos nas políticas culturais
 - 10.10.1. Influências das iniciativas artísticas nas políticas culturais: *bottom-up*
 - 10.10.2. Participação dos cidadãos e narrativas inclusivas
 - 10.10.3. Diversidade, representação e sustentabilidade nas práticas artísticas, curatoriais e institucionais

04

Objetivos de ensino

Esta formação universitária TECH dota o profissional de competências críticas e criativas que lhe permitem destacar-se no domínio da Arte Contemporânea. Através de uma abordagem interdisciplinar, adquirirá competências para analisar as tendências atuais, aplicar novas tecnologias à arte (como a inteligência artificial e a realidade virtual), conceber projetos curatoriais inovadores e gerir a dinâmica do mercado da arte. Desenvolverá também uma visão crítica do impacto social, cultural e político da arte. Desta forma, o especialista consolidar-se-á como um líder na criação, interpretação e promoção de propostas artísticas em contextos globais.



“

Alargará os seus conhecimentos sobre as políticas culturais globais, compreendendo a sua relação com as práticas artísticas e os movimentos sociais do século XXI”



Objetivos gerais

- ♦ Analisar a evolução da Arte Contemporânea desde o pós-guerra até à atualidade, compreendendo os movimentos artísticos, as teorias e os contextos sócio-culturais que a moldaram.
- ♦ Explorar práticas interdisciplinares que integrem a arte com a tecnologia, a política, a ecologia e outras áreas do conhecimento
- ♦ Desenvolver competências críticas para interpretar e avaliar as manifestações artísticas contemporâneas nas suas diversas formas e contextos globais.
- ♦ Aplicar novas tecnologias, como a inteligência artificial, a realidade virtual e aumentada e a arte generativa na criação artística e na gestão de projetos.
- ♦ Promover uma compreensão mais profunda do impacto social e político da arte, abordando questões como a diversidade, a sustentabilidade e as dinâmicas descoloniais.
- ♦ Dominar a dinâmica do mercado da arte, incluindo o colecionismo, os leilões, feiras e estratégias de financiamento e comercialização de obras de arte.
- ♦ Investigar metodologias inovadoras de produção artística, integrando abordagens contra-narrativas, cartográficas e transdisciplinares.
- ♦ Compreender as políticas culturais globais e a sua influência no desenvolvimento, promoção e conservação da arte contemporânea





Objetivos específicos

Módulo 1. Evolução da arte contemporânea: artistas e contexto

- ♦ Fazer uma síntese e uma linha lógica de evolução das diferentes práticas artísticas contemporâneas
- ♦ Examinar os diferentes movimentos e estilos da arte visual contemporânea.
- ♦ Compilação dos diferentes materiais, técnicas e tecnologias das produções artísticas contemporâneas
- ♦ Analisar as influências contextuais das produções artísticas contemporâneas.

Módulo 2. Teoria da arte contemporânea. Reflexões, debates, influências e tendências

- ♦ Analisar o percurso de determinadas ideias no desenvolvimento da Arte Contemporânea.
- ♦ Abordar criticamente o fenômeno da Arte Contemporânea a partir da sua relação com as ideias

Módulo 3. Arte Contemporânea I. Meios e Técnicas

- ♦ Definir os modos de produção e as abordagens técnicas que caracterizam disciplinas como a pintura, a escultura, a arte vídeo e a performance.
- ♦ Avaliar o impacto das tecnologias digitais em disciplinas como a fotografia e a videoarte, identificando o modo como transformaram a narrativa visual e as linguagens artísticas contemporâneas
- ♦ Compilar e apresentar exemplos emblemáticos de artistas como Joseph Beuys, Marina Abramović, Olafur Eliasson e Hito Steyerl.
- ♦ Identificar e compilar as contribuições de mulheres artistas e outras criadoras sub-representadas na história da arte contemporânea.

Módulo 4. Arte Contemporânea II. Arte urbana e arte no espaço público

- ♦ Comparar diferentes correntes e movimentos no âmbito da arte urbana, estabelecendo as diferenças e semelhanças na sua evolução em diferentes contextos geográficos e temporais.
- ♦ Analisar as técnicas e os materiais mais utilizados pelos artistas urbanos contemporâneos, explicando o impacto destas escolhas na estética e na mensagem das obras.
- ♦ Avaliar casos concretos de intervenção artística no espaço público, analisando o papel das políticas locais e a reação das comunidades a essas intervenções.
- ♦ Desenvolver propostas críticas que argumentem de que forma a arte urbana pode contribuir para a coesão social ou gerar uma mudança na percepção de determinados espaços públicos.

Módulo 5. Arte Contemporânea (III). Arte digital e novas tecnologias

- ♦ Examinar os métodos e ferramentas avançados utilizados na criação de obras digitais, a complexidade tornada possível pelas novas tecnologias e ferramentas, tais como a inteligência artificial
- ♦ Estabelecer ligações críticas entre as teorias da arte digital e a sua aplicação prática em projetos específicos, considerando o seu impacto no contexto artístico e cultural atual.
- ♦ Gerar conhecimentos que nos ajudem a compreender projetos artísticos experimentais que integram tecnologias como a inteligência artificial e a realidade aumentada, explorando novas linguagens e narrativas visuais na esfera digital.

- ♦ Avaliar o potencial expressivo e técnico de cada tecnologia digital em termos das suas aplicações na Arte Contemporânea, propondo abordagens inovadoras para enriquecer o seu próprio desenvolvimento artístico.

Módulo 6. Arte contemporânea num contexto global

- ♦ Analisar as mudanças na arte contemporânea e a sua ligação aos processos históricos e sociais pós-1989, incluindo a descentralização do modelo centro-periferia e o seu impacto nas narrativas e estratégias artísticas.
- ♦ Aprofundar os discursos e teorias sobre o colonialismo e a colonialidade em relação à arte global, explorando estudos de caso de práticas artísticas e curatoriais.
- ♦ Identificar e analisar as estratégias visuais, cronologias e terminologias da arte global, prestando especial atenção às dinâmicas de descentralização e representação cultural no Sul Global.
- ♦ Desenvolver uma visão crítica e inclusiva da arte contemporânea, valorizando a diversidade de perspectivas e narrativas que desafiam o eurocentrismo e alargam as categorias tradicionais de análise artística.

Módulo 7. Metodologias de investigação em arte contemporânea

- ♦ Apresentando estratégias narrativas e até especulativas, através das quais os artistas promovem ligações e justaposições que apelam às capacidades críticas e afectivas do público.
- ♦ Discernir as escolhas materiais, formais e linguísticas através das quais os processos de investigação analisados se tornam experiências sensíveis e acontecimentos públicos.
- ♦ Comparar, através de uma análise de exposições recentes, várias estratégias para a

apresentação pública de conjuntos multi-suporte e transmídia que são investigação artística.

- ♦ Reconhecer os diálogos que se estabelecem entre estas investigações através do dispositivo de exposição.

Módulo 8. Museologia, museografia e curadoria na arte contemporânea

- ♦ Analisar as principais exposições que influenciaram a mudança de perspectiva relativamente às exposições e seus contextos
- ♦ Determinar as etapas envolvidas no planejamento de um projeto de curadoria ou de museu.
- ♦ Examinar e descrever projetos de mediação cultural tendo em conta o contexto e os visitantes
- ♦ Conhecer os mecanismos de gestão museológica e cultural, incluindo as novas tecnologias.

Módulo 9. Economia da cultura, mercado da arte e comunicação

- ♦ Desenvolver os conceitos fundamentais da economia da cultura e a sua influência na configuração do mercado da arte contemporânea.
- ♦ Estudar a dinâmica dos mercados primário e secundário de arte, avaliando os fatores que afetam o preço e as tendências especulativas, bem como as mudanças derivadas da globalização e da desmaterialização da arte.

- ♦ Analisar a evolução histórica do colecionismo e a sua tipologia (privado, empresarial e público), destacando a influência dos colecionadores na promoção e desenvolvimento da arte contemporânea
- ♦ Analisar casos emblemáticos sobre direitos de autor e propriedade intelectual na era digital, refletindo sobre novas narrativas críticas, formatos emergentes como os NFTs e o desenvolvimento de mercados regionais na América Latina, Ásia e Médio Oriente.

Módulo 10. Políticas culturais, inclusão e diversidade na arte contemporânea

- ♦ Fazer um breve resumo e uma linha lógica de evolução dos movimentos feministas, descoloniais e ecológicos e o seu impacto na arte visual contemporânea.
- ♦ Estudar e analisar diferentes práticas artísticas e institucionais atuais que abordem os temas acima descritos.
- ♦ Analisar criticamente as políticas culturais e a intersecção das consequências e efeitos dos movimentos artísticos.
- ♦ Apresentar estudos de caso para analisar obras e exposições nos principais museus ligados ao tema



Irá liderar projetos interdisciplinares em Arte Contemporânea, combinando criatividade, gestão e pensamento crítico em ambientes multiculturais”

05

Oportunidades de carreira

Graças às competências adquiridas através deste programa universitário, os profissionais ficarão habilitados a trabalhar em áreas como a Curadoria e a Gestão de Exposições, a Crítica de Arte, a Produção Artística, o Mercado da Arte e a Consultoria Cultural. Além disso, poderão liderar projetos interdisciplinares em instituições culturais, galerias, museus e organizações internacionais, bem como explorar oportunidades de investigação e de novas tecnologias aplicadas à arte.



“

Poderá trabalhar como crítico de arte contemporânea, analisando e comunicando tendências disruptivas nos meios digitais e tradicionais”

Perfil dos nossos alunos

O aluno deste Mestrado da TECH será um profissional com uma sólida preparação teórica e prática em Arte Contemporânea, capaz de interpretar as suas múltiplas manifestações numa perspetiva crítica e interdisciplinar. Terá também competências para liderar projetos de curadoria e gerir exposições e estará preparado para enfrentar desafios globais, integrando a tecnologia, a sustentabilidade e a diversidade na sua prática profissional. Além disso, o seu conhecimento do impacto social e cultural da arte posicioná-lo-á como um ator-chave no domínio artístico e cultural, tanto a nível local como internacional.

Obterá um perfil profissional altamente competitivo, pronto a integrar o mercado da arte, as instituições culturais e os espaços museológicos.

- ♦ **Pensamento crítico e análise:** Capacidade de interpretar e avaliar obras, tendências e contextos da arte contemporânea numa perspetiva reflexiva e interdisciplinar, identificando o seu impacto social, político e cultural num ambiente globalizado e diversificado.
- ♦ **Inovação e criatividade:** Capacidade para desenvolver projetos artísticos e curatoriais inovadores, integrando novas tecnologias, como a inteligência artificial ou a realidade virtual, e explorando abordagens sustentáveis que realcem a relevância da arte nos desafios atuais.
- ♦ **Comunicação efetiva:** Domínio de técnicas para transmitir ideias complexas de forma clara e acessível, seja através de textos críticos, exposições ou apresentações públicas, adaptando-se a diferentes públicos, plataformas e contextos culturais de forma profissional.
- ♦ **Gestão e liderança de projetos:** Competência para coordenar equipas multidisciplinares em projetos artísticos e culturais, conceber estratégias curatoriais inovadoras e gerir eficazmente os recursos, garantindo o cumprimento dos objetivos e o impacto positivo das iniciativas



Após realizar o Executive Master, poderá desempenhar os seus conhecimentos e competências nos seguintes cargos:

1. Curador da exposição: Concebe e organiza exposições inovadoras em museus, galerias e espaços culturais, adaptando-se às tendências artísticas atuais e gerindo os recursos disponíveis

Responsabilidade: Seleção de obras, concetualização de narrativas de exposição e coordenação com artistas e equipas técnicas para garantir o êxito do projeto.

2. Gestor de projetos artísticos em instituições culturais: Lidera o planeamento e a execução de programas culturais, ligando as comunidades à arte contemporânea em contextos locais e globais.

Responsabilidade: Gerir orçamentos, coordenar equipas multidisciplinares e assegurar o impacto social e educativo dos projetos.

3. Especialista em Arte Digital e Novas Tecnologias: Aplica ferramentas como a realidade virtual e a inteligência artificial para criar, gerir ou aconselhar projetos artísticos em ambientes digitais.

Responsabilidade: Desenvolver experiências imersivas e promover a integração das tecnologias emergentes nas artes visuais.

4. Consultor do mercado da arte: Oferece aconselhamento especializado a colecionadores, galerias e casas de leilões sobre a aquisição, avaliação e gestão de obras de arte contemporânea.

Responsabilidade: Realizar análises de tendências de mercado e fornecer estratégias para maximizar o valor económico e simbólico das coleções.

5. Coordenador de espaços culturais alternativos: Supervisiona a gestão de centros culturais, espaços independentes e plataformas experimentais, facilitando atividades artísticas que envolvam a comunidade.

Responsabilidade: Planear eventos, promover a participação dos cidadãos e manter a sustentabilidade financeira das iniciativas.

6. Crítico de arte contemporânea: Analisa e comunica o valor estético, concetual e social de obras e movimentos actuais através de meios digitais, impressos ou plataformas culturais.

Responsabilidade: Escrever artigos, ensaios e críticas, bem como participar em debates e conferências sobre as tendências da arte contemporânea.

7. Designer de experiências em museus: Cria ambientes expositivos inovadores que potenciam a interação do público com as obras de arte, recorrendo a conceitos contemporâneos de museografia e design espacial.

Responsabilidade: Desenvolver narrativas visuais e estruturar a montagem de exposições temporárias e permanentes.

8. Promotor de Arte e Cultura em espaços públicos: Organiza intervenções artísticas urbanas, como muralismo ou instalações, que dialogam com a comunidade e revitalizam os ambientes urbanos.

Responsabilidade: Coordenar artistas e recursos para implementar projetos que combinem arte e ativismo social.

9. Educador de arte contemporânea em instituições privadas: Concebe e lecciona workshops, cursos e atividades educativas relacionadas com as tendências e práticas artísticas contemporâneas.

Responsabilidade: Adaptar os conteúdos educativos a diferentes públicos e incentivar o interesse pela arte contemporânea.

10. Consultor de políticas culturais: Participa no planeamento e na avaliação de estratégias culturais em instituições públicas ou privadas, promovendo a inclusão e a sustentabilidade das iniciativas artísticas

Responsabilidade: Desenvolver programas culturais que integrem a diversidade, a acessibilidade e a conservação do património contemporâneo.

Saídas académicas e de investigação

Além de todos os postos de trabalho para os quais será apto através do estudo deste Executive Master da TECH, também poderá continuar com uma sólida trajetória académica e investigativa. Após completar esta especialização universitária, estará pronto para continuar com os seus estudos relacionados com este campo do conhecimento e, assim, progressivamente, alcançar outros méritos científicos.

06

Metodologia do estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a combinar a metodologia de **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição guiada.

Esta estratégia pedagógica disruptiva foi concebida para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver competências de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo académico e lhe confere o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

A TECH prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O aluno: a prioridade de todos os programas TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas tendo em conta as exigências de tempo, disponibilidade e rigor académico que, hoje em dia, não só os estudantes exigem, mas também os empregos mais competitivos do mercado.

Com o modelo de ensino assíncrono da TECH, é o aluno que escolhe o tempo que passa a estudar, como decide estabelecer as suas rotinas e tudo isto no conforto do dispositivo eletrónico da sua escolha. O aluno não tem de assistir a aulas presenciais, às quais muitas vezes não pode comparecer. As atividades de aprendizagem serão realizadas de acordo com a sua conveniência. Pode sempre decidir quando e de onde estudar.

“

Em TECH NÃO terá aulas presenciais (às quais nunca poderá assistir)”



Os planos de estudos mais completos a nível internacional

A TECH caracteriza-se por oferecer os mais completos programas académicos no meio universitário. Esta abrangência é conseguida através da criação de planos de estudos que cobrem não só os conhecimentos essenciais, mas também as inovações mais recentes em cada domínio.

Ao serem constantemente atualizados, estes programas permitem aos estudantes acompanhar as mudanças do mercado e adquirir as competências mais valorizadas pelos empregadores. Desta forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar nas suas carreiras.

E, além disso, podem fazê-lo a partir de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

O modelo da TECH é assíncrono, pelo que pode estudar com o seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser, durante o tempo que quiser”

Case studies ou Método de caso

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais utilizado nas melhores escolas de gestão do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem apenas a lei com base em conteúdos teóricos, a sua função era também apresentar-lhes situações reais complexas. Desta forma, poderiam tomar decisões informadas e fazer juízos de valor sobre a forma de as resolver. Em 1924, foi estabelecido como método de ensino padrão em Harvard.

Com este modelo de ensino, é o próprio estudante que constrói a sua competência profissional através de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, utilizadas por outras instituições de renome como Yale ou Stanford.

Este método orientado para a ação será aplicado ao longo de todo o itinerário académico que o aluno realiza com a TECH. Desta forma, serão confrontados com múltiplas situações reais e terão de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender as suas ideias e decisões. Tudo isto com a premissa de responder à questão de como agiriam quando confrontados com eventos específicos de complexidade no seu trabalho quotidiano.



Método Relearning

Na TECH os *case studies* são potencializados com o melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Este método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo-lhe os melhores conteúdos em diferentes formatos. Desta forma, o aluno pode rever e reiterar os conceitos-chave de cada disciplina e aprender a aplicá-los num ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com múltiplas investigações científicas, a repetição é a melhor forma de aprender. Por esta razão, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de forma diferente, com o objetivo de garantir que o conhecimento seja totalmente consolidado durante o processo de estudo.

O Relearning permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-se mais na sua especialização, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e contrastando opiniões: uma equação direta para o sucesso.



Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar eficazmente a sua metodologia, a TECH aposta na disponibilização aos alunos de materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são concebidos por professores qualificados que centram o seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas através da simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e a aprendizagem baseada na repetição, através de áudios, apresentações, animações, imagens, etc.

As últimas evidências científicas no campo da neurociência apontam para a importância de ter em conta o local e o contexto onde o conteúdo é acedido antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A possibilidade de ajustar estas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a recordar e a armazenar os conhecimentos no hipocampo para os reter a longo prazo. Este é um modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é conscientemente aplicado neste curso universitário.

Por outro lado, também com o objetivo de favorecer o máximo contato entre estudantes e orientadores, é disponibilizada uma vasta gama de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real como em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefónico, contato por correio eletrónico com o secretariado técnico, chat e videoconferência).

Da mesma forma, este Campus Virtual muito completo permitirá aos estudantes da TECH organizar os seus horários de estudo em função da sua disponibilidade pessoal ou das suas obrigações profissionais. Desta forma, terão um controlo global dos conteúdos académicos e das suas ferramentas didáticas, de acordo com a sua atualização profissional acelerada.



O modo de estudo online deste programa permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário

A eficácia do método é justificada por quatro resultados fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só conseguem a assimilação de conceitos, como também desenvolvem a sua capacidade mental através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação dos seus conhecimentos.
2. A aprendizagem é solidamente traduzida em competências práticas que permitem ao aprendente integrar-se melhor no mundo real.
3. A assimilação das ideias e dos conceitos é mais simples e mais eficaz, graças à utilização de situações que provêm da realidade.
4. O sentimento de eficácia do esforço investido torna-se um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz num maior interesse pela aprendizagem e num aumento do tempo de trabalho no curso.

A metodologia universitária melhor classificada pelos seus estudantes

Os resultados deste modelo académico inovador estão patentes nos níveis de satisfação global dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é em vão que a instituição se tornou na universidade melhor classificada pelos seus alunos, segundo o índice Global Score, obtendo uma pontuação de 4,9 em 5.

Acesse aos conteúdos de estudo a partir de qualquer dispositivo com ligação à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato de a TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.

Poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, Learning from an expert.



Assim, os melhores materiais didáticos, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que vão lecionar o curso, de modo a que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual que criará a nossa forma de trabalho online, com as mais recentes técnicas que nos permitem oferecer uma elevada qualidade em cada uma das peças que colocaremos ao seu serviço.



Prática de aptidões e competências

Realizará atividades para desenvolver aptidões e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as aptidões e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Resumos interativos

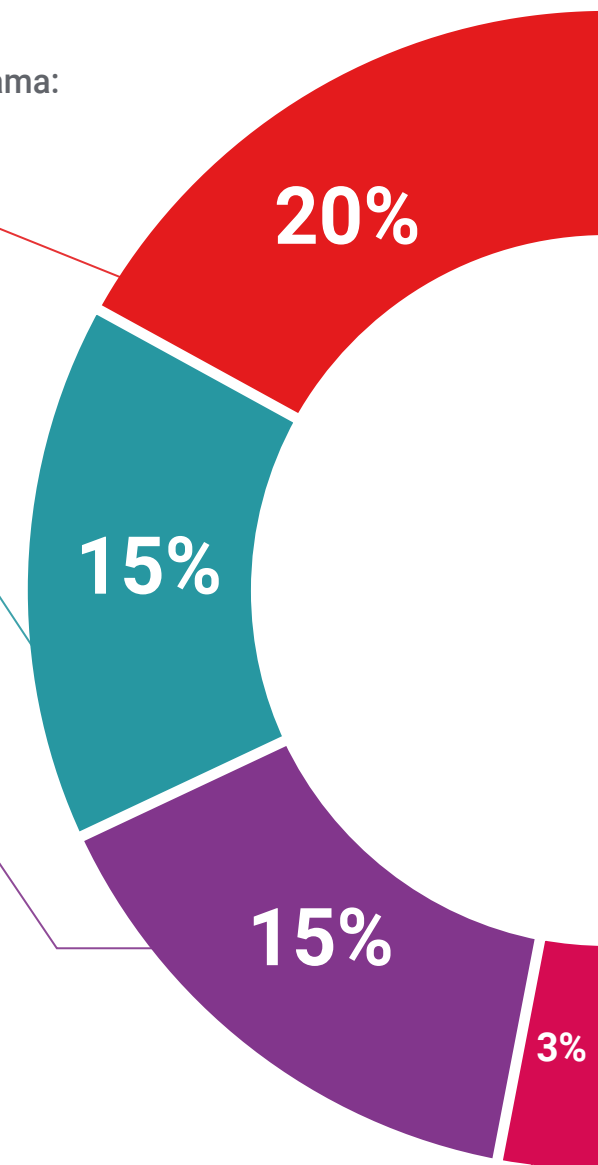
Apresentamos os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em pílulas multimédia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceptuais para reforçar os conhecimentos.

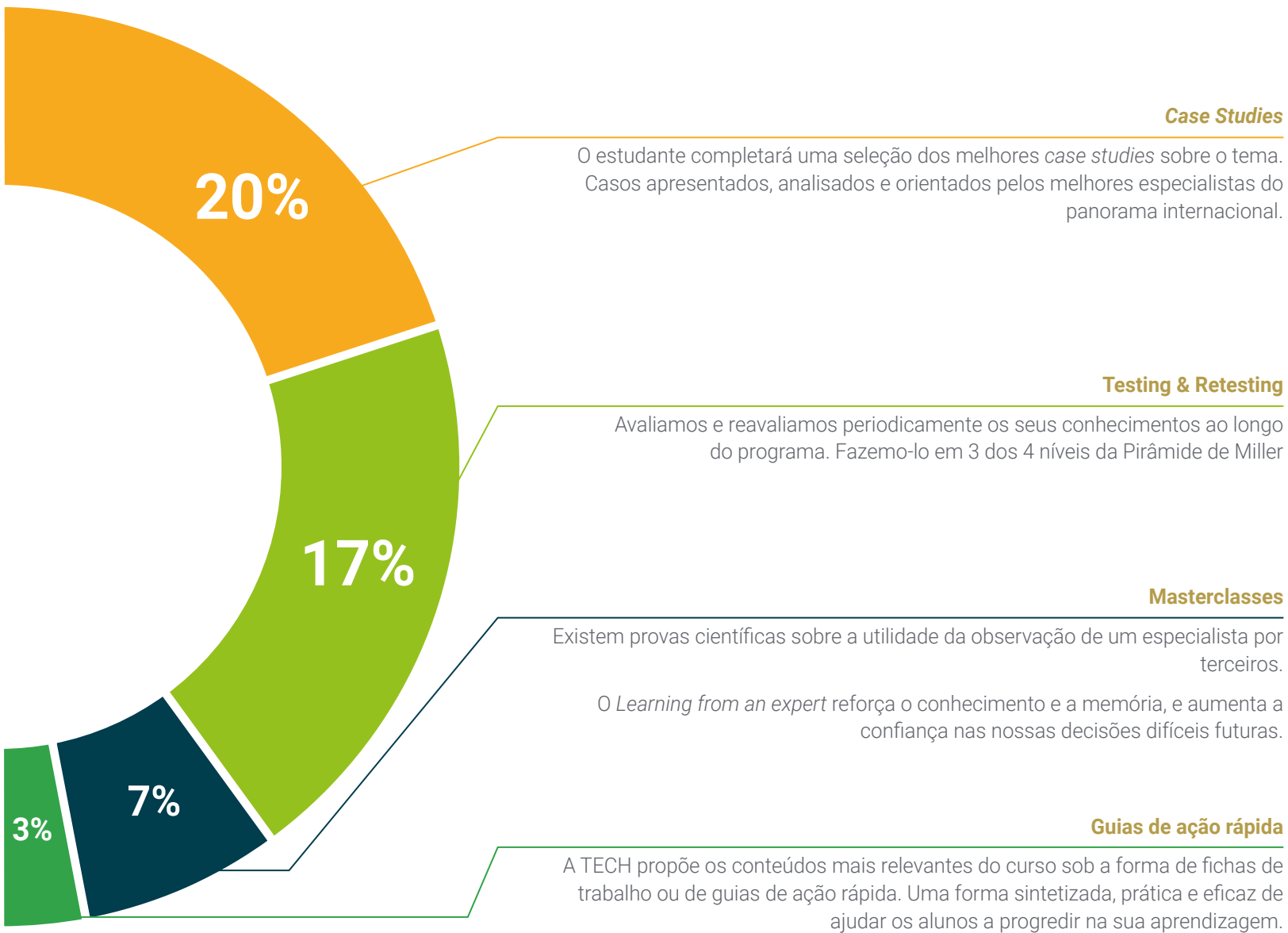
Este sistema educativo único de apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como um "caso de sucesso europeu".



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos de consenso, diretrizes internacionais... Na nossa biblioteca virtual terá acesso a tudo o que precisa para completar a sua formação.





Case Studies

O estudante completará uma seleção dos melhores *case studies* sobre o tema. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do panorama internacional.



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente os seus conhecimentos ao longo do programa. Fazemo-lo em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação de um especialista por terceiros.

O *Learning from an expert* reforça o conhecimento e a memória, e aumenta a confiança nas nossas decisões difíceis futuras.



Guias de ação rápida

A TECH propõe os conteúdos mais relevantes do curso sob a forma de fichas de trabalho ou de guias de ação rápida. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredir na sua aprendizagem.



07

Corpo docente

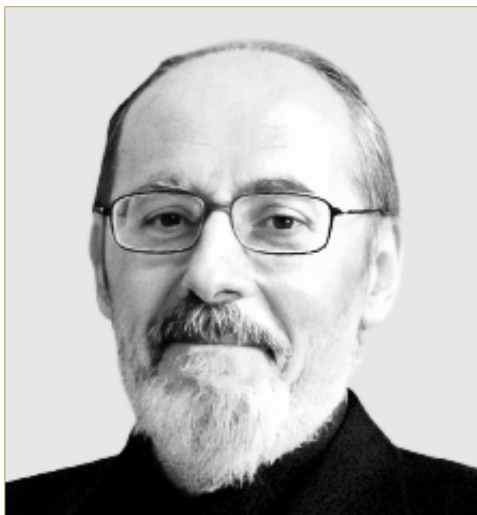
A equipa docente deste programa universitário da TECH é constituída por reconhecidos especialistas em Arte Contemporânea, com vasta experiência em investigação, curadoria e produção artística a nível internacional. Estes profissionais aliam a sua formação académica a um profundo conhecimento prático, proporcionando uma visão global e atualizada do setor. Através dos seus conhecimentos, os alunos terão acesso a casos reais e a ferramentas inovadoras, garantindo uma preparação abrangente orientada para as exigências do campo artístico atual.



“

Beneficiará de uma equipa pedagógica multidisciplinar, composta por especialistas com uma vasta experiência em investigação, curadoria e produção artística”

Diretor convidado



Dr. Fernando Quiles García

- ♦ Especialista em História da Arte
- ♦ Especialista em História da Arte na Universidade Pablo de Olavide.
- ♦ Doutoramento em História da Arte pela Universidade de Sevilha.
- ♦ Mestrado em arquitetura e património pela Universidade de Sevilha
- ♦ Licenciatura em Geografia e História, História da Arte pela Universidade de Sevilha.

Direção



Dra. Andrea Díaz Mattei

- ♦ Especialista em museologia e museografia no Museu da História do Cavalo da Cartuxa.
- ♦ Especialista em História da Arte na Universidade Pablo de Olavide.
- ♦ Doutoramento em Sociedade e Cultura pela Universidade de Barcelona
- ♦ Especialista em História, Teoria e Crítica da Arte: Arte catalã e relações internacionais
- ♦ Especialista em Direção de Arte
- ♦ Licenciatura em Psicologia pela Universidade de Buenos Aires.
- ♦ Membro de: Rede de Investigação Arte Globalização Interculturalidade e Rede Latino-Americana de Estudos Visuais

Professores

Dr. Pablo Navarro Morcillo

- ♦ Documentalista e cartógrafo na Delegação Provincial de Cultura da Junta de Andaluzia
- ♦ Técnico de Proteção na Consejería de Cultura da Junta de Andaluzia
- ♦ Doutoramento em História e Estudos Humanísticos pela Universidade Pablo de Olavide
- ♦ Licenciatura em História da Arte pela Universidade de Sevilha
- ♦ Mestrado em Arte, Museus e Gestão do Património Histórico pela Universidade Pablo de Olavide
- ♦ Mestrado em Gestão Cultural pela Universidade de Sevilha
- ♦ Especialização em Gestão do Património Histórico

Dr. Rafael Pinilla Sánchez

- ♦ Investigador do Grupo de Investigação AGI na Universidade de Barcelona
- ♦ Especialista em Cultura e Mercado na Universidade Oberta de Catalunya
- ♦ Secretário técnico e de planeamento na Revista de Estudos Globais e Arte Contemporânea
- ♦ Doutoramento em História da Arte pela Universidade de Barcelona
- ♦ Mestrado em Estudos Avançados de História da Arte pela Universidade de Barcelona
- ♦ Membro de: Grupo de Investigação Arte, Globalização e Interculturalidade na Universidade de Barcelona, Rede de Investigação em Arte da Faculdade de Belas Artes da Universidade Autónoma de Querétaro, Conselho Académico do Fórum Economia e Cultura da Universidade Autónoma da Cidade do México

Dr. Pablo Castañeda Santana

- ♦ Artista visual especializado em Pintura

- ♦ Fundador da Academia Panorama
- ♦ Doutoramento em Arte e Património pela Universidade de Sevilha
- ♦ Mestrado em Belas Artes pela Escola de Arte Central Saint Martins
- ♦ Licenciatura em Belas Artes pela Universidade de Sevilha

Sr. Jesús Manuel Sánchez Pineda

- ♦ Artista Visual e Sonoro
- ♦ Mestrado em Arte, Ideia e Produção pela Universidade de Sevilha
- ♦ Mestrado em Filosofia e Cultura Moderna pela Universidade de Sevilha
- ♦ Licenciatura em Belas Artes pela Universidade de Sevilha
- ♦ Especialização em Produção Musical e Som

Sra. Isabel Bonafé Carrasco

- ♦ Artista visual
- ♦ Conferencista e Colaboradora no Digital Culture Festival CSM
- ♦ Mestrado em Belas Artes pela Escola de Arte Central Saint Martins
- ♦ Licenciatura em Belas Artes pela Universidade de Sevilha

Dra. Antonella Medici

- ♦ Investigadora e curadora independente
 - ♦ Doutoramento em Sociedade e Cultura pela Universidade de Barcelona
 - ♦ Especialista em História, Antropologia, Arte e Patrimônio
 - ♦ Mestrado em Estudos Latino-Americanos pela Universidade de Barcelona
 - ♦ Licenciatura em História da Arte pela Universidade de Barcelona
- Membro de: Grupo de Investigação Arte, Globalização e Interculturalidade da Universidade de Barcelona, Projeto Cartografia Crítica da Arte e Visualidade na Era Global da Universidade de Barcelona, Secção Memória e Direitos Humanos da Associação de Estudos Latino-Americanos

Dra. Carmen Cebreros Urzaiz

- ♦ Curadora e investigadora
- ♦ Subdiretora de Artes Visuais na Universidade Autónoma Metropolitana
- ♦ Curadora na XX Bienal de Fotografia
- ♦ Doutoramento em Cultura e Performance pela Universidade da Califórnia
- ♦ Mestrado em Curadoria pelo Goldsmiths College, Universidade de Londres
- ♦ Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Nacional Autónoma do México





“

*Aproveite a oportunidade para
conhecer os últimos avanços nesta
área e aplicá-los na sua prática diária”*

08

Certificação

Este Mestrado em Arte Contemporânea garante, para além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado emitido pela TECH Global University.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Mestrado em Arte Contemporânea** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

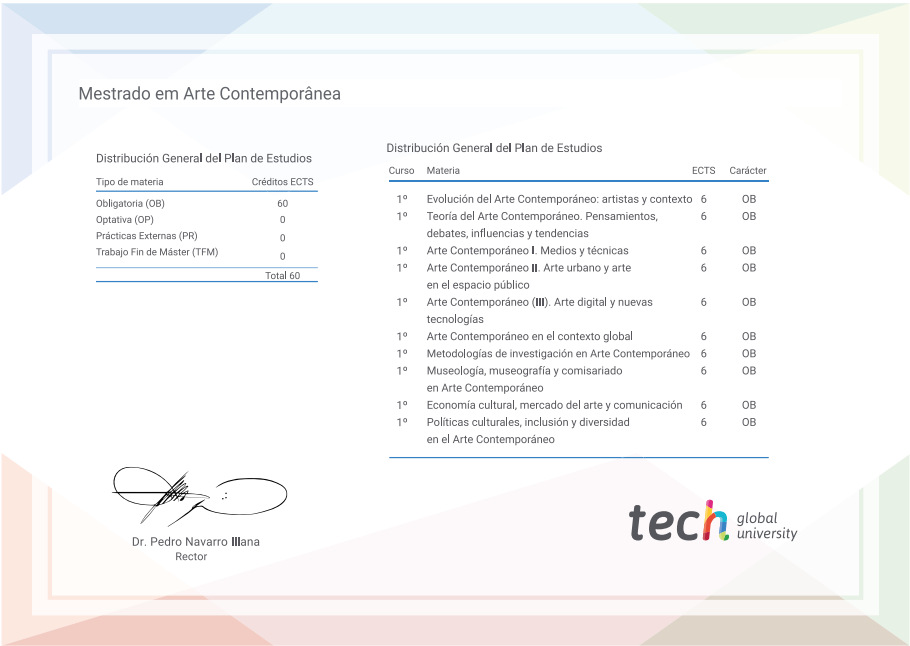
Este título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado em Arte Contemporânea**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**

Créditos: **60 ECTS**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Mestrado Arte Contemporânea

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado

Arte Contemporânea

