Experto Universitario
Arqueología Clásica

tech universidad

Experto Universitario
Arqueología Clásica

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

Acceso web: **www.techtitute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arqueologia-clasica**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 12

04
Metodología de estudio
pág. 18

05
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La Arqueología Clásica se ha convertido en una especialidad con mayor recorrido dentro de la arqueología y la razón es más que evidente: la cultura clásica es la base de la cultura europeo-occidental. Y es justamente esta la que exporta el paradigma para el resto de la disciplina. Por tanto, no es de sorprender que los restos arqueológicos romanos y griegos sean unos de los más estudiados. Por tal motivo, es fundamental que los profesionales se especialicen en este tema, para encontrarse a la vanguardia del sector.

¿Te apasiona los relatos de los dioses griegos? En este programa conocerás sus inicios e historias"

El mundo clásico se ha convertido en una realidad histórica bien definida, que con el paso de los años ha evolucionado para establecer la escancia del arte bajo los conceptos de belleza y perfección. De esta forma, se encuentra el arte griego, el cual marca un referente para la civilización occidental, tomando sus modelos y cánones para ser recreados una y otra vez a lo largo de toda la historia actual.

Por ello, la iconografía de esta época es tan conocida y destacada, siendo un punto de referencia para los artistas de todo el mundo. Así, los dioses son los protagonistas de las fábulas más conocidas, las cuales han quedado plasmadas a lo largo de la historia en lienzos, esculturas, medallas, jarrones, entre otros. Serán estos relatos los que ayuden a explicar cualquier tipo de fenómeno, como el nacimiento de las montañas, las épocas de sequías, e incluso el enamoramiento.

Todo lo anterior, se encuentra condensado en el presente programa, el cual constituirá una fuente de conocimientos para los profesionales de la arqueología que deseen explorar, a través del arte, los distintos planteamientos de la historia clásica. Por ello, contarán con un programa netamente online, pudiendo acceder a él en cualquier lugar y momento que se desee.

Este **Experto Universitario** en **Arqueología Clásica** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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

Los mitos clásicos están presentes en el arte antiguo y su estudio resulta fascinante para la arqueología moderna"

Te capacitarás para ser mucho más que un investigador, encontrarás un nuevo camino profesional al terminar la titulación"

Descubre cada misterio detrás de los mitos griegos a través de las pinturas y los relatos.

El Nacimiento de la Venus de Milo, Miguel Ángel, son algunas de las obras que podrás analizar en este programa.

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

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

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

02

Objetivos

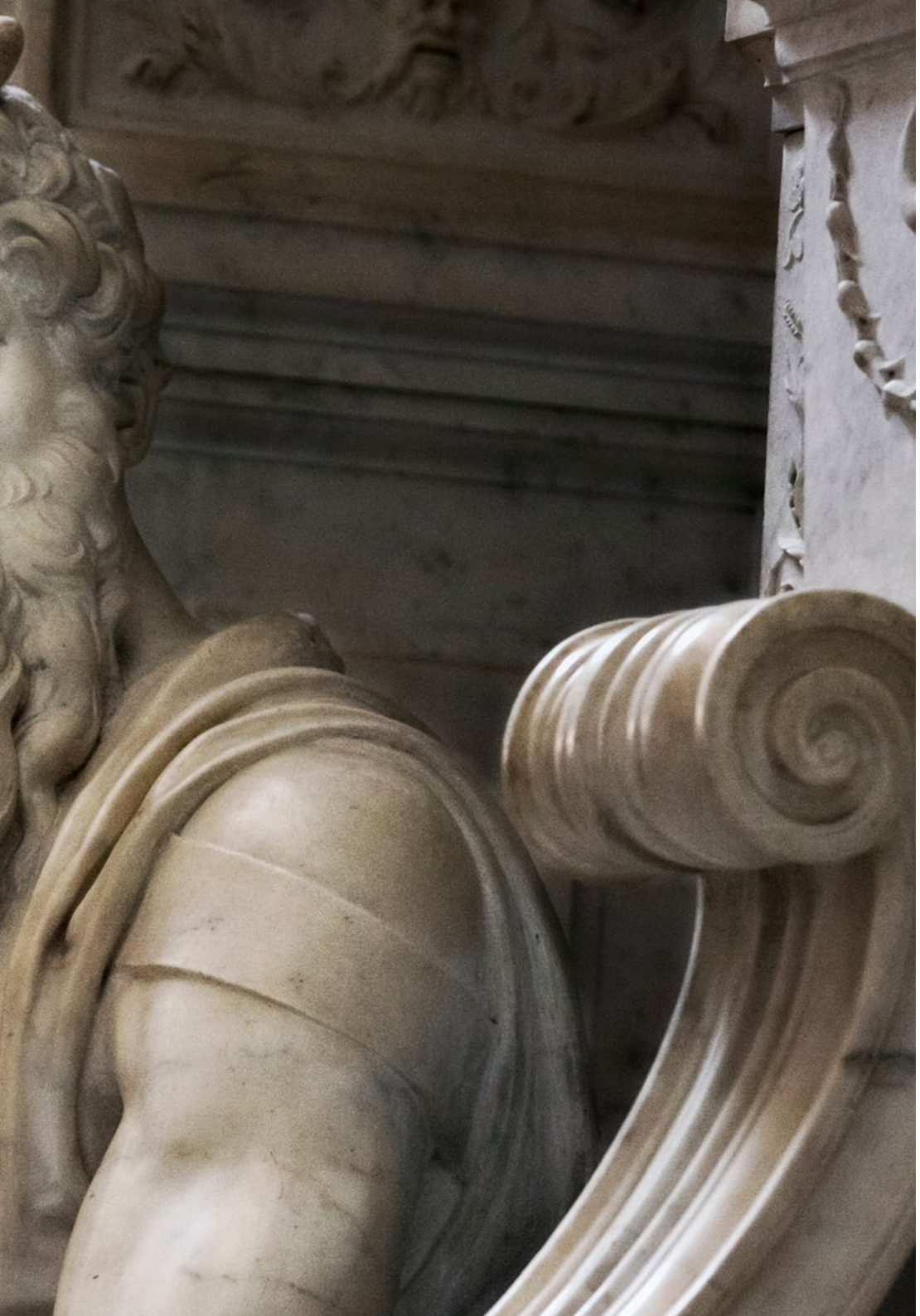
El reto actual va mucho más allá de realizar investigaciones y trabajos de restauración. Un arqueólogo especializado en el arte clásico debe ser capaz de emplear el vocabulario técnico adecuado e identificar las particularidades de cada período. Así, podrá realizar una labor óptima en cualquier excavación, museo, subasta, peritaje en el que se requiera. Por ello, este programa, tiene el objetivo de ser una guía para los estudiantes interesados en el sector, proporcionándoles un programa online que se adapte a sus necesidades.

¿Listo para nuevas oportunidades? Este Experto Universitario cuenta con una metodología única para ayudarte a especializarte en el arte clásico"

Objetivos generales

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

Contarás con un grupo de expertos especializados que te mostrará todos los elementos que componen los mitos y héroes griegos"



Objetivos específicos

Módulo 1. Arte de la antigüedad I

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

Módulo 2. 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 3. 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
- Aprender la evolución de las técnicas artísticas a lo largo de la historia del arte
- Asimilar conocimientos sobre los diversos materiales y técnicas artísticas

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Arqueología Clásica le proporcionará al estudiante una serie de conocimientos específicos para avanzar en su carrera profesional, motivándolo a salir de su zona de confort y explorar nuevas oportunidades. Por ello, se presentan tres módulos completos y actualizados por profesionales del sector, quienes serán los responsables de impartir dichas clases. Gracias a esto, se podrá comprender mejor la evolución de la historia por medio del arte y las figuras clásicas que lo representan.

Este Experto Universitario te abrirá nuevas puertas. Matricúlate ahora y accederás al aula virtual"

Módulo 1. Arte de la antigüedad I

1.1. Grecia. Arte prehelénico
- 1.1.1. Introducción. Los distintos sistemas de escritura
- 1.1.2. El arte cretense
- 1.1.3. El arte micénico

1.2. Arte griego arcaico
- 1.2.1. El arte griego
- 1.2.2. Los orígenes y la evolución del templo griego
- 1.2.3. Los órdenes arquitectónicos
- 1.2.4. La escultura
- 1.2.5. La cerámica geométrica

1.3. El primer clasicismo
- 1.3.1. Los grandes santuarios panhelénicos
- 1.3.2. La escultura exenta en el clasicismo
- 1.3.3. La importancia de Mirón y Policleto
- 1.3.4. La cerámica y otras artes

1.4. El arte durante la época de Pericles
- 1.4.1. Introducción
- 1.4.2. Fidias y el Partenón
- 1.4.3. La Acrópolis de Atenas
- 1.4.4. Otras contribuciones de Pericles
- 1.4.5. El arte pictórico

1.5. El arte griego del siglo IV a. C.
- 1.5.1. La crisis de la polis clásica y su repercusión en el arte
- 1.5.2. Praxíteles
- 1.5.3. El dramatismo de Scopas
- 1.5.4. El naturalismo de Lisipo
- 1.5.5. Las estelas funerarias y la pintura griega

1.6. Arte helenístico
- 1.6.1. El helenismo
- 1.6.2. El *pathos* en la escultura helenística
- 1.6.3. Las escuelas helenísticas
- 1.6.4. La pintura y las artes aplicadas

1.7. El arte etrusco
- 1.7.1. Introducción. Las tumbas etruscas y las figuraciones sepulcrales
- 1.7.2. La religión etrusca y la producción escultórica
- 1.7.3. La pintura mural y las artes menores

1.8. Los orígenes del arte romano y el arte en época de Augusto y sus sucesores
- 1.8.1. Introducción. Los primeros templos de Roma y los orígenes del retrato romano
- 1.8.2. El idealismo griego y el naturalismo latino
- 1.8.3. La arquitectura de los Césares y la decoración de las casas romanas
- 1.8.4. El retrato oficial y las artes suntuarias

1.9. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana I
- 1.9.1. Los grandes monumentos de Roma
- 1.9.2. El Panteón
- 1.9.3. La escultura

1.10. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana II
- 1.10.1. Los estilos decorativos y pictóricos
- 1.10.2. La crisis del bajo Imperio
- 1.10.3. La disolución del clasicismo en la escultura

Módulo 2. Iconografía clásica

2.1. Estudio de las imágenes en el arte figurativo
- 2.1.1. Los diferentes estudios
- 2.1.2. La iconografía
- 2.1.3. Las fuentes iconográficas

2.2. Repertorio iconográfico I
- 2.2.1. Zeus
- 2.2.2. Hera
- 2.2.3. Poseidón

2.3. Repertorio iconográfico II
- 2.3.1. Afrodita
- 2.3.2. Eros
- 2.3.3. Hefesto

2.4. Repertorio iconográfico III
- 2.4.1. Ares
- 2.4.2. Atenea
- 2.4.3. Apolo

2.5. Repertorio iconográfico IV
- 2.5.1. Artemisa
- 2.5.2. Hermes
- 2.5.3. Dioniso

2.6. Repertorio iconográfico V
- 2.6.1. Deméter
- 2.6.2. Hades y Perséfone
- 2.6.3. Hécate

2.7. Las esposas de Zeus
- 2.7.1. Metis
- 2.7.2. Temis
- 2.7.3. Mnemosyne

2.8. Descendencias de Zeus
- 2.8.1. Las Moiras
- 2.8.2. Las Horas
- 2.8.3. Las Gracias
- 2.8.4. Las Musas

2.9. Mitos en el arte
- 2.9.1. La mitología griega
- 2.9.2. Venus y Adonis
- 2.9.3. Céfalo y Procris

2.10. Representaciones en el arte
- 2.10.1. Cuadros de género, calendarios medievales y los primitivos flamencos
- 2.10.2. Quinten Massys y Pieter Brueghel el Viejo
- 2.10.3. Los pintores holandeses y los cuadros de paisajes
- 2.10.4. Joachim Patinir, Brueghel el Viejo, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael y Caspar David Friedrich

Módulo 3. Técnicas artísticas

3.1. La escultura
- 3.1.1. La escultura en madera
  - 3.1.1.1. Materiales e instrumentos
  - 3.1.1.2. Conservación y restauración
- 3.1.2. La escultura en piedra
  - 3.1.2.1. Materiales e instrumentos
  - 3.1.2.2. Técnicas
- 3.1.3. La escultura en marfil
- 3.1.4. La escultura en metal
  - 3.1.4.1. Introducción
  - 3.1.4.2. Metales utilizados
  - 3.1.4.3. Técnicas de elaboración de los metales
  - 3.1.4.4. Restauración y conservación de bronces

3.2. La glíptica y otros trabajos
- 3.2.1. Introducción
- 3.2.2. La incisión, sellos y camafeos
- 3.2.3. La incisión química, el corte y el diamante
- 3.2.4. Cristal de roca, jades y el ámbar, marfil y coral

3.3. La cerámica
- 3.3.1. Introducción
- 3.3.2. Terracota y cerámica de revestimiento
- 3.3.3. La porcelana
- 3.3.4. El gres, la loza y el estuco

3.4. El vidrio
- 3.4.1. Los orígenes del vidrio
- 3.4.2. Antiguas técnicas de elaboración de objetos de vidrio
- 3.4.3. El vidrio soplado

3.5. Dibujo
- 3.5.1. Las primeras manifestaciones gráficas
- 3.5.2. El dibujo sobre pergamino y papel
- 3.5.3. El pastel

3.6. Grabado y estampación
- 3.6.1. Introducción
- 3.6.2. La xilografía y la litografía
- 3.6.3. El grabado en cobre
  - 3.6.2.1. Técnicas del grabado en cobre
- 3.6.4. El grabado directo de la plancha metálica
- 3.6.5. El grabado indirecto de la plancha metálica con mordiente
- 3.6.6. La litografía y otras técnicas

3.7. La pintura
- 3.7.1. La pintura mural antigua
- 3.7.2. El fresco
  - 3.7.2.1. Introducción
  - 3.7.2.2. La restauración de los frescos
- 3.7.3. El temple
- 3.7.4. La miniatura
- 3.7.5. La pintura al óleo
- 3.7.6. Acuarela y guache

3.8. El mosaico y la incrustación
- 3.8.1. Litóstrato
- 3.8.2. Los mosaicos en pasta vítrea
- 3.8.3. La incrustación

3.9. La vidriera
- 3.9.1. Los problemas generales y las técnicas de elaboración
- 3.9.2. El color, la grisalla y el amarillo de plata
- 3.9.3. El problema de la luz

3.10. Los tejidos
- 3.10.1. Los tejidos y las telas
- 3.10.2. La tapicería
- 3.10.3. Las alfombras

"Podrás identificar cada técnica artística presentada en este programa, gracias a múltiples ejemplos y casos prácticos"

04

Metodología de estudio

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

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

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

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

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

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

Case studies o Método del caso

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

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

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

Método *Relearning*

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

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

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

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

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

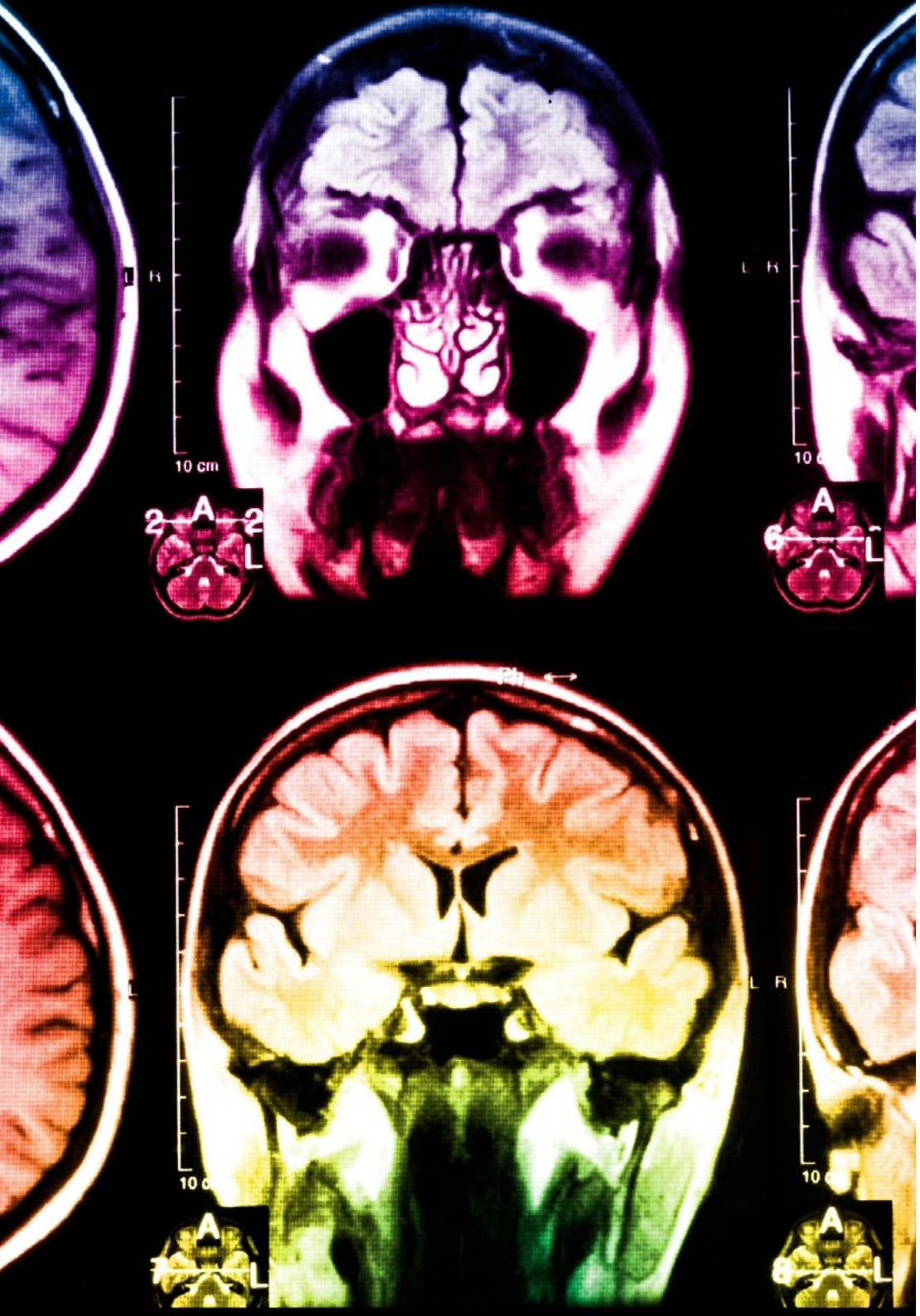
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

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

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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



La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

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

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

Prácticas de habilidades y competencias

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

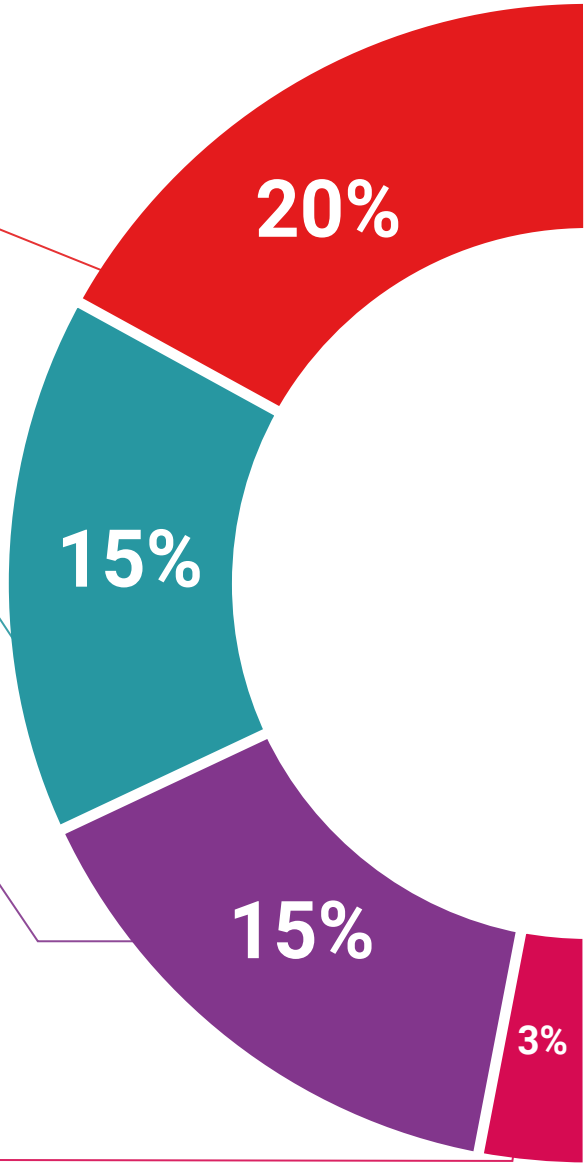
Resúmenes interactivos

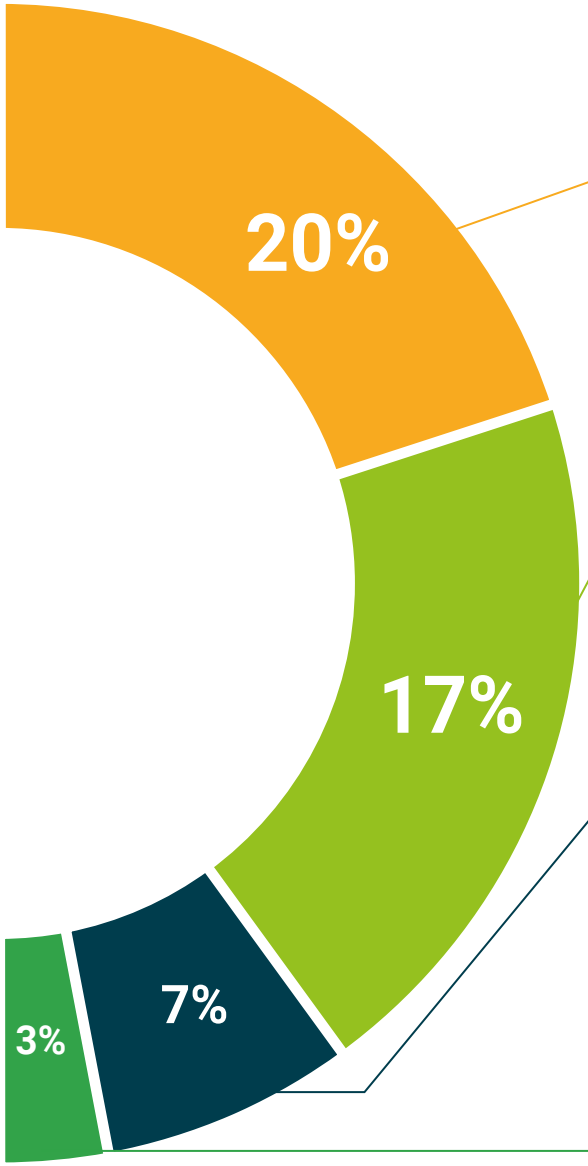
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

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

Clases magistrales

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

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

Guías rápidas de actuación

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

05

Titulación

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

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

Este **Experto Universitario en Arqueología clásica** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Experto Universitario en Arqueología clásica**

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

Duración: **6 meses**

tech universidad

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

Experto Universitario en Arqueología clásica

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

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

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

Experto Universitario
Arqueología Clásica

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

Experto Universitario
Arqueología Clásica

tech universidad