

Mastère Spécialisé

Art et Archéologie





Mastère Spécialisé Art et Archéologie

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/sciences-humaines/master/master-art-archeologie

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie d'étude

page 32

06

Diplôme

page 42

01 Présentation

L'art et l'archéologie sont deux disciplines qui convergent vers un même objectif: étudier la vie et l'évolution des civilisations passées. Par conséquent, un artiste expert a la capacité d'examiner une œuvre archéologique et de trouver des informations là où d'autres ne pourraient pas les voir. Ainsi, ils sont capables de se mettre dans la peau du créateur d'un dessin rupestre et de comprendre ce qu'il a voulu exprimer. Ils sont donc en mesure de réaliser des études pigmentaires et de recréer des techniques anciennes de restauration. En ce sens, il est important aujourd'hui de disposer de ce type de compétences et de connaissances, qui contribuent à préserver l'histoire pour les générations futures. Par conséquent, ce programme en ligne réunira les deux disciplines, offrant à l'étudiant une expérience d'apprentissage complète et adaptée aux besoins du secteur.



“

Vous êtes passionné d'art et vous voulez travailler sur des fouilles dans le monde entier ? Ce programme vous aidera à le faire"

L'art est devenu un moyen universel pour les êtres humains de s'exprimer. C'est le cas depuis l'époque des premiers humains, qui peignaient leurs expériences dans les grottes pour communiquer aux autres les endroits où la nourriture était stockée ou même la manière de chasser correctement les proies. Les techniques de dessin ont donc été fondamentales pour le développement de l'archéologie, car elles nous permettent de comprendre des concepts qui ne peuvent être exprimés par des mots.

En ce sens, étudier l'histoire du point de vue de l'art et de l'archéologie est fondamental pour organiser les informations de manière cohérente et favoriser la transmission des connaissances aux générations futures. Elle permet également à tout spécialiste de réaliser des études pour déterminer la véracité d'une toile ou de participer à sa restauration. Pour toutes ces raisons, ce Mastère Spécialisé a été conçu pour aider les étudiants à atteindre divers objectifs professionnels, qu'il s'agisse de participer à des travaux urbains d'inspiration gréco-romaine ou de travailler dans le cadre de fouilles archéologiques partout dans le monde.

Ainsi, le programme commence par explorer les apports de l'histoire ancienne et son influence sur les fondements culturels, politiques et socio-économiques de l'époque actuelle, en privilégiant les lignes de pensée de chaque peuple. Ensuite, on analysera les origines de l'histoire de l'art et certains éléments de base de l'anthropologie et de l'archéologie, la première étant chargée d'étudier l'être humain de manière intégrale, en tenant compte du trait qu'il ne partage pas avec les animaux: la culture.

Une distinction sera également faite entre l'art et la culture de l'Inde, de l'Afrique, de l'Asie et du Moyen-Orient, en tenant compte d'une période clé de ces sociétés: le Moyen Âge. D'autre part, les élèves seront motivés pour reconnaître les personnages de la mythologie classique, tels que Zeus, Héra, Poséidon, entre autres, en comparant leurs iconographies avec celles que l'on retrouve dans la religion chrétienne.

Ce programme couvre tous les sujets pertinents pour aider les étudiants à se développer dans différents projets de recherche et de développement culturel, offrant un programme complet qui s'adapte aux besoins du domaine professionnel. Tout cela, en outre, condensé dans une modalité entièrement en ligne et avec un accès continu quel que soit l'endroit où se trouve le futur diplômé.

Ce **Mastère Spécialisé en Art et Archéologie** contient le programme d'éducation le plus complet et le plus récent du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en art archéologie
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



L'histoire, d'un point de vue artistique, aide à comprendre la manière dont les anciennes civilisations communiquaient"

“ Être capable de distinguer les éléments iconographiques et de savoir à quelle période ils appartiennent est une grande qualité des artistes ”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous aurez accès à la classe virtuelle de n'importe où dans le monde. Inscrivez-vous dès maintenant pour commencer.

Vous apprendrez à travers des études de cas, vous aidant à différencier les différentes cultures et civilisations.



02 Objectifs

Ce Mastère Spécialisé a un objectif clair: aider les étudiants à élargir leur horizon professionnel. Pour ce faire, ils disposeront d'une série de connaissances qui leur permettront, une fois diplômés, de travailler comme chercheurs, experts et consultants dans tout projet culturel ou de restauration auquel ils souhaitent participer. Ainsi, ils devront interpréter les événements passés et intégrer les outils actuels pour améliorer leurs performances professionnelles.





“

*Vous prendrez soin des pièces
archéologiques et artistiques du passé pour
assurer leur préservation dans le futur”*



Objectifs généraux

- ♦ Posséder un niveau de connaissances nécessaire pour maîtriser les aspects de l'histoire ancienne à différentes étapes du passé
- ♦ Développer l'esprit critique à l'égard des événements historiques et de la réalité actuelle
- ♦ Avoir une connaissance approfondie des différentes cultures et être capable de les distinguer entre elles
- ♦ Maîtriser les concepts qui permettent de distinguer l'art grec de l'art romain
- ♦ Intégrer les fondements conceptuels de l'histoire en termes d'art et d'archéologie
- ♦ Identifier les figures et les iconographies les plus pertinentes de l'histoire universelle et chrétienne



Vous pourrez découvrir l'essence des civilisations anciennes grâce à un programme qui vous rapprochera de la réalisation de vos objectifs professionnels"





Objectifs spécifiques

Module 1. Histoire Antique I

- ♦ Connaître les apports de l'Histoire Antique
- ♦ Connaître les apports de l'Histoire Ancienne à la conformation des bases culturelles, politiques et socio-économiques de l'époque actuelle
- ♦ Organiser l'information historique de manière cohérente et la transmettre conformément aux canons critiques de la discipline
- ♦ Hiérarchiser les lignes de pensée, les concepts, les croyances et les caractéristiques culturelles de chaque peuple

Module 2. Art Antique I

- ♦ Comprendre les origines de l'histoire de l'art
- ♦ Analyser les faits entourant la préhistoire
- ♦ Acquérir des connaissances de base en Anthropologie et Archéologie
- ♦ Comprendre les changements entre les différentes étapes de la Préhistoire
- ♦ Analyser l'importance des outils préhistoriques pour l'histoire et pour la croissance des êtres humains eux-mêmes
- ♦ Développer un raisonnement critique sur les différents faits historiques

Module 3. Histoire Antique II

- ♦ Comprendre la dynamique politique, économique, sociale, religieuse et culturelle de chacune des cultures étudiées
- ♦ Hiérarchiser les lignes de pensée, les concepts, les croyances et les caractéristiques culturelles de chaque peuple
- ♦ Développer une réflexion critique sur les événements historiques
- ♦ Connaître les apports de l'Histoire Ancienne à la conformation des bases culturelles, politiques et socio-économiques de l'époque actuelle
- ♦ Gérer des informations générales sur les différentes étapes de l'histoire de la Grèce et de Rome
- ♦ Avoir une capacité de synthèse et d'analyse qui permettra à l'étudiant de comprendre et de structurer des informations diverses dans un cadre temporel et géographique large
- ♦ Organiser l'information historique de manière cohérente et la transmettre conformément aux canons critiques de la discipline

Module 4. Art Antique II

- ♦ Apprenez les différences de chaque période de l'art grec
- ♦ Comprendre les différences techniques et historiques entre l'art grec et l'art romain
- ♦ Développer l'esprit critique par rapport aux événements historiques
- ♦ Assimiler des informations relatives aux différentes étapes de l'histoire de l'art grec et romain

Module 5. Anthropologie II

- ♦ Comprendre les principes fondamentaux de l'anthropologie sociale et culturelle
- ♦ Raisonner de manière critique les événements historiques et les réalités actuelles
- ♦ Reconnaître la diversité et le multiculturalisme
- ♦ Comprendre les systèmes socioculturels et les corrélations entre leurs dimensions économiques, sociopolitiques et symboliques

Module 6. Art africain, islamique, hindou, océanique et extrême-oriental

- ♦ Apprendre l'art de l'Inde, en se plongeant dans la beauté de son architecture
- ♦ Différencier les arts asiatiques les uns des autres, en identifiant les différences entre le Japon et la Chine
- ♦ Découvrir le Moyen Âge dans les pays de l'Est
- ♦ Distinguer à quelle dynastie chinoise appartient chaque œuvre d'art

Module 7. Archéologie chrétienne

- ♦ Faciliter une approche de la vie des chrétiens des premiers siècles de l'Église, à partir des vestiges des manifestations plastiques de leurs croyances, rites et coutumes qui sont parvenus jusqu'à nous
- ♦ Dialoguer avec la culture de leur temps, selon les rites et les monuments funéraires, les édifices de culte et les expressions iconiques de la foi de l'Église

Module 8. Iconographie classique

- ♦ Identifier la scène représentée en sculpture ou en peinture grâce à son élément iconographique
- ♦ Distinguer à partir de l'élément iconographique à quelle période appartient l'œuvre d'art
- ♦ Reconnaître des personnages de la mythologie classique dans les arts plastiques par le biais de l'iconographie
- ♦ Connaître les éléments iconographiques qui permettent d'identifier l'œuvre artistique

Module 9. Técnicas artísticas

- ♦ Acquérir des connaissances sur les différents matériaux qui composent les œuvres d'art et leurs différentes techniques artistiques
- ♦ Comprendre les problèmes de conservation dus à la nature des matériaux et à leur utilisation
- ♦ Apprenez l'évolution des techniques artistiques à travers l'histoire de l'art
- ♦ Assimiler la connaissance des différents matériaux et techniques artistiques

Module 10. Iconographie chrétienne

- ♦ Acquérir une conscience critique du fait religieux
- ♦ Savoir distinguer chaque saint du calendrier des saints grâce à leurs éléments iconographiques
- ♦ Découvrir l'essence du christianisme
- ♦ Analyser le contexte historique
- ♦ Apprendre les sources les plus significatives pour la connaissance de l'iconographie chrétienne

03

Compétences

En suivant l'ensemble du programme, l'étudiant aura acquis les compétences et les connaissances que tout spécialiste en art et en archéologie devrait posséder. Ainsi, ils pourront participer à divers travaux de restauration, à des maisons d'édition et aux médias, être archéologue professionnel et même offrir leurs services dans des écoles d'art et de design. Ainsi, vous pourrez vous démarquer dans ce domaine de travail, qui requiert d'urgence des professionnels plus que préparés à relever différents défis.



“

*Toutes les opportunités auxquelles vous
pourrez accéder après avoir suivi ce programme
propulseront votre carrière vers l'excellence"*

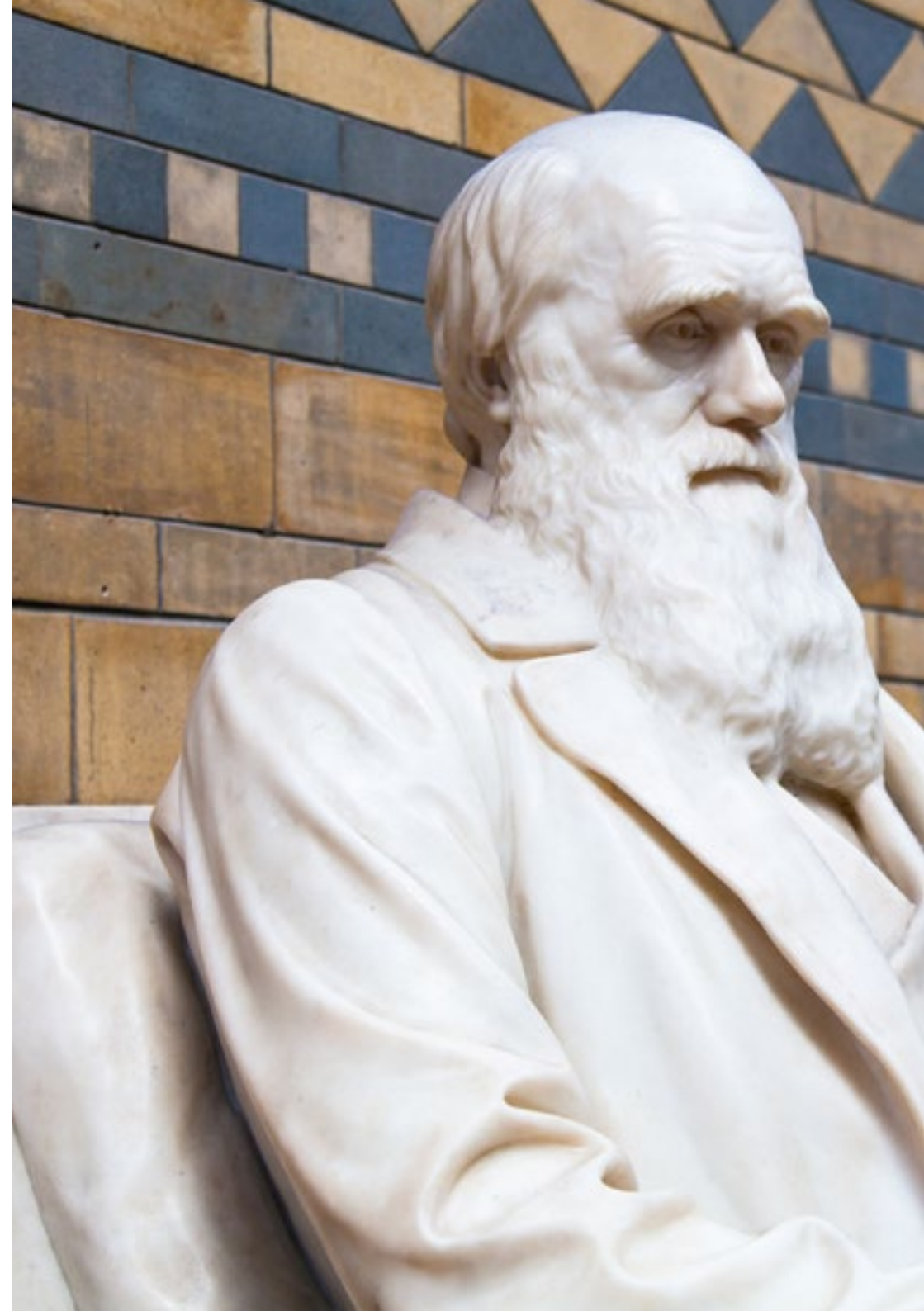


Compétences générales

- ♦ Développer la capacité à distinguer l'art des différentes cultures étudiées dans le programme
- ♦ Relier les éléments communs des cultures à leur art et à leurs bâtiments
- ♦ Développer l'esprit critique pour classer les différentes icônes de l'histoire
- ♦ Incorporer des techniques artistiques actuelles dans des œuvres du passé
- ♦ Aborder différentes perspectives historiques d'un point de vue artistique et archéologique
- ♦ Acquérir les compétences et les attitudes nécessaires pour agir en tant qu'artiste et archéologue

“

*Le passé peut être compris
lorsque l'on dispose de tous
les outils et ce programme
vous les fournira dès le départ”*





Compétences spécifiques

- ♦ Avoir une connaissance approfondie du cadre géographique de l'histoire ancienne afin de pouvoir situer la chronologie des étapes historiques les plus importantes
- ♦ Poser les bases artistiques permettant de différencier les particularités de chaque culture au niveau mondial
- ♦ Connaître l'influence des iconographies chrétiennes dans l'étude de l'histoire
- ♦ Déterminer l'influence des égyptiens sur le développement de la peinture, en permettant l'étude des pigments utilisés dans l'antiquité
- ♦ Connaître la structure et l'organisation des royaumes hellénistiques afin de déterminer l'architecture de leurs bâtiments
- ♦ Étudier l'architecture chrétienne à travers les bâtiments les plus célèbres du monde
- ♦ Apprendre à lire, analyser et enregistrer différents faits archéologiques à partir de leurs éléments de base
- ♦ Apprendre l'influence de la culture asiatique et la différence entre l'architecture chinoise et japonaise

04

Structure et contenu

Le contenu de ce Mastère Spécialisé en Art et Archéologie est structuré en un programme de 10 modules, qui ont été soigneusement sélectionnés par le groupe d'experts en charge de l'enseignement de chaque classe. Ainsi, non seulement le contenu est actualisé, mais il couvre également toutes les exigences d'un marché professionnel de plus en plus réduit et sélectif.



“

Que peut faire un archéologue spécialisé dans l'art ? Les réponses sont infinies et vous les trouverez toutes grâce à ce programme"

Module 1. Histoire Antique I

- 1.1. Introduction à l'Histoire Ancienne
 - 1.1.1. Le concept d'Histoire Ancienne
 - 1.1.2. Le cadre géographique
 - 1.1.3. Caractéristiques générales de l'Histoire Ancienne
 - 1.1.4. La chronologie
- 1.2. La révolution urbaine et la formation de l'État
 - 1.2.1. Les origines (vers 15000-9500 avant J.-C.)
 - 1.2.2. Le Néolithique au Proche-Orient (vers 9500-7000 avant J.-C.)
 - 1.2.3. La Révolution Urbaine en Mésopotamie (vers 7000-5100 av. J.-C.)
- 1.3. Mésopotamie au IIIe Millénaire avant J.-C. et Égypte de la Période Thinite à la Première Période Intermédiaire
 - 1.3.1. Mésopotamie au IIIe Millénaire avant J.-C.
 - 1.3.2. La Période Thinite en Égypte
 - 1.3.3. L'Ancien Empire (III-VI dynasties)
 - 1.3.4. Première Période intermédiaire (VIIe-XIe dynasties)
- 1.4. IIe millénaire avant J.-C.
 - 1.4.1. La Période Paléo-babylonienne
 - 1.4.2. Nouveaux peuples: Hittites et Hourrites
 - 1.4.3. Le Bronze Tardif
- 1.5. Égypte du Moyen Empire et Deuxième Période Intermédiaire
 - 1.5.1. Le Moyen Empire: XIe et XIIe dynasties.
 - 1.5.2. La Deuxième Période Intermédiaire (XIIIe-XVIIe dynasties)
- 1.6. Mésopotamie au Ier Millénaire avant J.-C.
 - 1.6.1. L'Empire Néo-assyrien (934-609)
 - 1.6.2. L'Empire Néo-babylonien (626-539 av. J.-C.)
- 1.7. Égypte: Le Nouvel Empire Égyptien
 - 1.7.1. La XVIIIe dynastie
 - 1.7.2. La XIXe dynastie
 - 1.7.3. La XXe dynastie

- 1.8. L'Égypte dans la Troisième Période Intermédiaire
 - 1.8.1. La XXIIe dynastie
 - 1.8.2. La règle libyenne: XXIIe et XXIIIe dynasties
 - 1.8.3. La XXIVe dynastie
 - 1.8.4. La XXVe dynastie: La Nubie domine l'Égypte
- 1.9. La Basse Époque Égyptienne (664-332 av. J.-C.)
 - 1.9.1. La XXVIe dynastie ou la Période Saïte
 - 1.9.2. XXVIIe à XXXIe dynastie
- 10.1. L'Empire Perse
 - 10.1.1. Introduction
 - 10.1.2. L'apogée de l'Empire: Darius Ier (521-486 av. J.-C.)
 - 10.1.3. Xerxès Ier (486-465 av. J.-C.)
 - 10.1.4. Les monarques du peuple entre 465 et 330 avant J.-C.

Module 2. Art Antique I

- 2.1. Préhistoire. Les origines de l'art
 - 2.1.1. Introduction
 - 2.1.2. Figuration et abstraction dans l'art préhistorique
 - 2.1.3. L'art des chasseurs paléolithiques
 - 2.1.4. Les origines de la peinture
 - 2.1.5. Le naturalisme et la magie
 - 2.1.6. Artiste, chaman et chasseur
 - 2.1.7. L'importance des grottes d'Altamira
- 2.2. Néolithique. Les premiers bergers et agriculteurs
 - 2.2.1. La domestication des animaux et des plantes, et les premiers peuplements
 - 2.2.2. La vie quotidienne comme thème artistique
 - 2.2.3. L'art figuratif
 - 2.2.4. L'art levantin
 - 2.2.5. L'art schématique, la céramique et l'ornementation corporelle
 - 2.2.8. Les constructions mégalithiques

- 2.3. Égypte: Art prédynastique et début de l'Empire
 - 2.3.1. Introduction
 - 2.3.2. Les premières dynasties
 - 2.3.3. Architecture
 - 2.3.3.1. Mastabas et pyramides
 - 2.3.3.2. Les Pyramides de Gizeh
 - 2.3.4. Sculpture de l'ancien Empire
- 2.4. Art égyptien du Moyen et du Nouvel Empire
 - 2.4.1. Introduction
 - 2.4.2. L'architecture du Nouvel Empire
 - 2.4.3. Les grands temples du Nouvel Empire
 - 2.4.4. La sculpture
 - 2.4.5. La révolution de Tell el-Amarna
- 2.5. L'art de l'Égypte tardive et l'évolution de la peinture
 - 2.5.1. La période tardive de l'histoire égyptienne
 - 2.5.2. Les temples tardifs
 - 2.5.3. L'évolution de la peinture égyptienne
 - 2.5.3.1. Introduction
 - 2.5.3.2. La technique
 - 2.5.3.3. Les enjeux
 - 2.5.3.4. L'évolution
- 2.6. L'art mésopotamien primitif
 - 2.6.1. Introduction
 - 2.6.2. La protohistoire mésopotamienne
 - 2.6.3. Les premières dynasties sumériennes
 - 2.6.4. Architecture
 - 2.6.4.1. Introduction
 - 2.6.4.2. Le temple
 - 2.6.5. L'art akkadien
 - 2.6.6. La période néo-sumérienne
 - 2.6.7. L'importance de Lagash
 - 2.6.8. La chute d'Ur
 - 2.6.9. L'art de l'élamite
- 2.7. L'art babylonien et assyrien
 - 2.7.1. Introduction
 - 2.7.2. Le royaume de Mari
 - 2.7.3. Le début de la période babylonienne
 - 2.7.4. Le code d'Hammurabi
 - 2.7.4. L'empire assyrien
 - 2.7.5. Les palais et l'architecture assyriens
 - 2.7.6. Les beaux-arts assyriens
 - 2.7.7. La chute de l'empire Babylonien et l'art néo-babylonien
- 2.8. L'art des Hittites
 - 2.8.1. Le contexte et la formation de l'empire hittite
 - 2.8.2. Les guerres contre l'Assyrie et l'Égypte
 - 2.8.3. La période Hatti et sa première étape
 - 2.8.4. L'ancien royaume des Hittites. L'Empire
 - 2.8.5. La période sombre de la culture hittite
- 2.9. L'art des Phéniciens
 - 2.9.1. Introduction
 - 2.9.2. Les peuples de la mer
 - 2.9.3. L'importance de la Purpura
 - 2.9.3. Les influences de l'Égypte et de la Mésopotamie
 - 2.9.4. L'expansion phénicienne
- 2.10. L'art persan
 - 2.10.1. L'expansion des Mèdes et la destruction de l'empire assyrien
 - 2.10.2. La formation du royaume perse
 - 2.10.3. Les capitales perses
 - 2.10.4. L'art dans le palais de Darius à Persépolis
 - 2.10.5. L'architecture funéraire et l'art éclectique
 - 2.10.6. L'Empire Parthe et l'Empire Sassanide

Module 3. Histoire Antique II

- 3.1. La Grèce antique
 - 3.1.1. La Grèce Créto-mycénienne
 - 3.1.2. Les âges sombres
- 3.2. La Grèce Archaïque
 - 3.2.1. La formation de la Polis
 - 3.2.2. La transformation du régime aristocratique
 - 3.2.3. L'évolution économique: la monnaie et le développement du commerce
 - 3.2.4. La colonisation grecque: causes, caractéristiques et développements
 - 3.2.5. Sparte et Athènes à l'époque archaïque
- 3.3. La Grèce Classique
 - 3.3.1. Les guerres médiques
 - 3.3.2. L'Empire Maritime d'Athènes
 - 3.3.3. La démocratie à Athènes
 - 3.3.4. Économie et société agraire au Ve siècle avant J.-C. C
 - 3.3.5. La Guerre du Péloponnèse
 - 3.3.6. Alexandre le Grand
- 3.4. La Grèce Hellénistique
 - 3.4.1. Caractéristiques de la réaliser hellénistique: la structure et l'organisation des royaumes hellénistiques
 - 3.4.2. La monarchie ptolémaïque
 - 3.4.3. Les villes grecques
 - 3.4.4. Les ligues grecques
 - 3.4.5. L'économie hellénistique: la générales
 - 3.4.6. La société hellénistique
 - 3.4.7. La culture hellénistique
- 3.5. Les origines de Rome et la Monarchie Romaine
 - 3.5.1. L'Italie pré-romaine
 - 3.5.2. La fondation de Rome
 - 3.5.3. La ville de Romulus
 - 3.5.4. Les premiers rois de Rome
 - 3.5.5. Les Étrusques
 - 3.5.6. Les rois étrusques





- 3.6. La République Romaine
 - 3.6.1. Les origines de la République
 - 3.6.2. Le conflit entre patriciens et plébéiens
 - 3.6.3. La conquête de l'Italie
 - 3.6.4. Le gouvernement de la République
 - 3.6.5. L'Expansion en Méditerranée: les guerres puniques et la conquête de l'Orient
- 3.7. . Fin de la République
 - 3.7.1. L'Impérialisme et ses conséquences
 - 3.7.2. Les tentatives de réforme par les Gracques
 - 3.7.3. Marius et Sylla
 - 3.7.4. De Pompée à César
 - 3.7.5. La dissolution de la République
- 3.8. Auguste et le principat
 - 3.8.1. La création de l'Empire
 - 3.8.2. La dynastie Julio-Claudienne
 - 3.8.3. La première crise de l'Empire: l'année des quatre empereurs
 - 3.8.4. La dynastie des Flaviens
 - 3.8.5. La dynastie des Antoniens
- 3.9. La crise et le redressement de l'Empire
 - 3.9.1. La dynastie des Sévères
 - 3.9.2. La grande crise: l'anarchie militaire
 - 3.9.3. Dioclétien et la Tétrarchie
- 3.10. Antiquité tardive
 - 3.10.1. Le Nouvel Empire de Constantin et la dynastie constantinienne
 - 3.10.2. L'empereur Julien
 - 3.10.3. La période valentinienne
 - 3.10.4. Théodose Ier et la dynastie théodosienne
 - 3.10.5. La chute de l'Empire

Module 4. Art Antique II

- 4.1. Grèce. Art pré-hellénique
 - 4.1.1. Introduction Les différents systèmes d'écriture
 - 4.1.2. L'art crétois
 - 4.1.3. L'art mycénien
- 4.2. L'art grec archaïque
 - 4.2.1. L'art grec
 - 4.2.2. Les origines et le développement du temple grec
 - 4.2.3. Les ordres architecturaux
 - 4.2.4. La sculpture
 - 4.2.5. La céramique géométrique
- 4.3. Le premier classicisme
 - 4.3.1. Les grands sanctuaires panhelléniques
 - 4.3.2. La sculpture autoportante dans le classicisme
 - 4.3.3. L'importance de Myron et de Polyclitus
 - 4.3.4. La céramique et les autres arts
- 4.4. L'art à l'époque de Périclès
 - 4.4.1. Introduction
 - 4.4.2. Phidias et le Parthénon
 - 4.4.3. L'Acropole d'Athènes
 - 4.4.4. Autres contributions de Périclès
 - 4.4.5. L'art pictural
- 4.5. L'art grec au 4^e siècle avant J.-C.
 - 4.5.1. La crise de la polis classique et ses répercussions sur l'art
 - 4.5.2. Praxitèles
 - 4.5.3. Le drame de Scopas
 - 4.5.4. Le naturalisme de Lysippos
 - 4.5.5. Les stèles funéraires et la peinture grecque
- 4.6. Art hellénistique
 - 4.6.1. Hellénisme
 - 4.6.2. Le pathos dans la sculpture hellénistique
 - 4.6.3. Les écoles hellénistiques
 - 4.6.4. La peinture et les arts appliqués
- 4.7. L'art étrusque
 - 4.7.1. Introduction Les tombes étrusques et les figurations sépulcrales
 - 4.7.2. La religion étrusque et la production sculpturale
 - 4.7.3. La peinture murale et les arts mineurs
- 4.8. Les origines de l'art romain et l'art d'Auguste et de ses successeurs
 - 4.8.1. Introduction Les premiers temples romains et les origines du portrait romain
 - 4.8.2. L'idéalisme grec et le naturalisme latin
 - 4.8.3. L'architecture des Césars et la décoration des maisons romaines
 - 4.8.4. Le portrait officiel et les arts somptuaires
- 4.9. L'art pendant les périodes flavienne et antonine, et la période romaine tardive I
 - 4.9.1. Les grands monuments de Rome
 - 4.9.2. Le Panthéon
 - 4.9.3. La sculpture
- 4.10. L'art des périodes Flavienne et Antonine, et de la période romaine tardive II
 - 4.10.1. Les styles décoratifs et picturaux
 - 4.10.2. La crise du Bas-Empire romain
 - 4.10.3. La dissolution du classicisme en sculpture

Module 5. Anthropologie II

- 5.1. Anthropologie Politique I
 - 5.1.1. Introduction
 - 5.1.2. Les sociétés de chasseurs-cueilleurs
 - 5.1.3. Les sociétés tribales
 - 5.1.4. Chefs de village, conseils de village et autres institutions
- 5.2. Anthropologie Politique II
 - 5.2.1. Les chefferies
 - 5.2.2. Les États
 - 5.2.3. De l'État ancien à l'État moderne
- 5.3. Anthropologie des croyances I
 - 5.3.1. Introduction
 - 5.3.2. De l'évolutionnisme au particularisme historique
 - 5.3.3. De Durkheim et Weber au fonctionnalisme
- 5.4. Anthropologie des croyances II
 - 5.4.1. La magie: les sorciers, les sorcières, les chamans et la cartomancie
 - 5.4.2. La religion: les forces et les êtres surnaturels, ainsi que leurs pratiquants
 - 5.4.3. Dogmes et visions du monde
- 5.5. Anthropologie des croyances III
 - 5.5.1. Rites
 - 5.5.2. Mythes
 - 5.5.3. Signes, symboles et archétypes
- 5.6. Genre et culture
 - 5.6.1. L'ethno-androcentrisme en anthropologie
 - 5.6.2. Hommes et femmes dans la construction théorique
 - 5.6.3. Anthropologie des femmes, anthropologie féministe et anthropologie du genre
- 5.7. Relations de genre dans les courants classiques de la pensée anthropologique
 - 5.7.1. Évolutionnisme, matriarcat et femmes
 - 5.7.2. Femmes primitives et femmes civilisées
 - 5.7.3. Nature, culture et femmes
 - 5.7.4. Matérialisme et relations entre les sexes
- 5.8. Travail et genre
 - 5.8.1. La division sexuelle du travail
 - 5.8.2. Production, reproduction et fécondité forcée
 - 5.8.3. Esclavage, femmes et production

- 5.9. Sexe, genre et ethnicité
 - 5.9.1. Une approche historico-anthropologique du sexe et de la race
 - 5.9.2. Sexe, race et manuels d'anthropologie
 - 5.9.3. Genre, race et esclavage
 - 5.9.4. La perspective de genre dans le développement
- 5.10. La pratique anthropologique dans les situations extrêmes
 - 5.10.1. Ethnocide
 - 5.10.2. Violence communautaire
 - 5.10.3. Génocide

Module 6. Art africain, islamique, hindou, océanique et extrême-oriental

- 6.1. Art africain I
 - 6.1.1. Les premiers colons
 - 6.1.2. Découverte et développement de l'art africain
 - 6.1.3. Les civilisations Nok et Ife et l'art du royaume du Bénin
- 6.2. Art africain II
 - 6.2.1. Les sculptures africaines en bois
 - 6.2.2. Les techniques céramiques
 - 6.2.3. Le style Owo et l'art afro-portugais
- 6.3. L'art océanique
 - 6.3.1. Mélanésie et Nouvelle-Guinée
 - 6.3.2. L'art dans le bassin du Sepik et la région de Massim et des îles Trobriand
 - 6.3.3. L'île de la Nouvelle-Zélande, la Micronésie et la Polynésie
 - 6.3.4. Nouvelle-Zélande, îles d'Hawaï et de Pâques, et art aborigène australien
- 6.4. L'art islamique
 - 6.4.1. Introduction
 - 6.4.2. L'expansion de l'empire islamique et son art
 - 6.4.3. L'Islam en Perse, en Turquie et en Inde
 - 6.4.4. Les arts décoratifs dans le monde islamique
- 6.5. L'art de l'Inde ancienne et classique
 - 6.5.1. Contexte historique
 - 6.5.2. Bouddhisme et hellénisme
 - 6.5.3. La période Gupta

- 6.6. L'art indien médiéval
 - 6.6.1. Contexte historique. L'art pala
 - 6.6.2. L'architecture médiévale
 - 6.6.3. Les temples en fonction de leurs toits
 - 6.6.4. L'importance des portes
 - 6.6.5. Le style Mysore
- 6.7. Les arts visuels indiens
 - 6.7.1. La sculpture
 - 6.7.2. La peinture
 - 6.7.3. Brahma, le créateur et Shiva, le destructeur
- 6.8. L'art de l'Asie du Sud-Est
 - 6.8.1. Culture et art khmers
 - 6.8.2. L'importance d'Angkor Vat
 - 6.8.3. Java et la Thaïlande
- 6.9. L'art de Chine
 - 6.9.1. Les premières dynasties
 - 6.9.2. La Chine médiévale et le classicisme T'ang
 - 6.9.3. Les dynasties Song, Yuan, Ming et Tsing
- 6.10. L'art du Japon
 - 6.10.1. Contexte historique
 - 6.10.2. Les périodes Nara et Heian
 - 6.10.3. De la culture des samourais au Japon moderne

Module 7. Archéologie chrétienne

- 7.1. Introduction
 - 7.1.1. Définition
 - 7.1.2. Objet de l'étude
 - 7.1.3. Sources
 - 7.1.4. Histoire
 - 7.1.5. Science auxiliaire de l'histoire de l'Église
 - 7.1.6. Lieu théologique
- 7.2. Les sépultures paléochrétiennes
 - 7.2.1. Rites et croyances entourant la mort
 - 7.2.2. La tombe des martyrs
 - 7.2.3. Propriété légale
 - 7.2.4. Cimetières en plein air



- 7.3. Les catacombes
 - 7.3.1. L'enceinte
 - 7.3.2. Catacombes chrétiennes
 - 7.3.3. Administration
 - 7.3.4. Éléments des catacombes
 - 7.3.5. Localisation
- 7.4. Les catacombes romaines
 - 7.4.1. Cimetière de San Calixto
 - 7.4.2. Crypte des Papes
 - 7.4.3. Chapelles des sacrements
 - 7.4.4. Cimetière de Priscilla
 - 7.4.5. La chapelle grecque
 - 7.4.6. Les arènes
 - 7.4.7. Cimetière de Domitilla
 - 7.4.8. La basilique martyre
 - 7.4.9. Cimetière de Saint-Sébastien ou "ad catacumbas"
 - 7.4.10. Cimetière du Vatican
 - 7.4.11. La tombe de saint Pierre
 - 7.4.12. La tombe de St Paul
- 7.5. La peinture des catacombes
 - 7.5.1. Caractéristiques
 - 7.5.2. Sujet général
 - 7.5.3. Procédures Symboles
 - 7.5.4. Cryptogrammes
 - 7.5.5. Iconographie
- 7.6. Les bâtiments chrétiens
 - 7.6.1. Les bâtiments avant la paix de l'église
 - 7.6.2. La *Domus Ecclesiae*
 - 7.6.3. Les titres
 - 7.6.4. Bâtiments à vocation religieuse
 - 7.6.5. Le baptistère
 - 7.6.6. Les diaconies
 - 7.6.7. La description de l'apocalypse
 - 7.6.8. Les vestiges archéologiques
- 7.7. La basilique chrétienne
 - 7.7.1. Raison fonctionnelle
 - 7.7.2. Origines
 - 7.7.3. Éléments
 - 7.7.4. Les basiliques constantinoises (Saint-Jean-de-Latran et Saint-Pierre au Vatican)
 - 7.7.5. Basiliques de cimetière
 - 7.7.6. Basiliques palestiniennes
 - 7.7.7. Autres basiliques impériales
 - 7.7.8. Quelques particularités des basiliques du 4ème siècle
- 7.8. Évolution de la basilique chrétienne aux Ve et VIe siècles
 - 7.8.1. L'apogée de l'architecture des basiliques au Ve siècle
 - 7.8.2. La voûte et la coupole au 6ème siècle
 - 7.8.3. Les éléments architecturaux
 - 7.8.4. Le plan centré
 - 7.8.5. Les grands temples couverts de dômes
 - 7.8.6. La réforme de l'église Saint-Pierre au Vatican
 - 7.8.7. Autres bâtiments du 6e siècle
- 7.9. Art byzantin paléochrétien
 - 7.9.1. Caractéristiques
 - 7.9.2. Architecture
 - 7.9.3. Mosaïques
 - 7.9.4. Constantinople
 - 7.9.5. Ravenne
- 7.10. Peinture et Sculpture
 - 7.10.1. Peinture et mosaïques des 5e et 6e siècles
 - 7.10.2. Départ des types de catacombes
 - 7.10.3. La peinture et la mosaïque
 - 7.10.4. Le Sarcophage
 - 7.10.5. Profils
 - 7.10.6. Sculpture autoportante
 - 7.10.7. Iconographie
- 7.11. Brèves notions de paléographie
 - 7.11.1. Classification des graphiques
 - 7.11.2. Abréviations

Module 8. Iconographie classique

- 8.1. Étude des images dans l'art figuratif
 - 8.1.1. Les différentes études
 - 8.1.2. L'iconographie
 - 8.1.3. Les sources iconographiques
- 8.2. Répertoire iconographique I
 - 8.2.1. Zeus
 - 8.2.2. Hera
 - 8.2.3. Poséidon
- 8.3. Répertoire iconographique II
 - 8.3.1. Aphrodite
 - 8.3.2. Eros
 - 8.3.3. Héphaïstos
- 8.4. Répertoire iconographique III
 - 8.4.1. Ares
 - 8.4.2. Athena
 - 8.4.3. Apollo
- 8.5. Répertoire iconographique IV
 - 8.5.1. Artemis
 - 8.5.2. Hermès
 - 8.5.3. Dionysus
- 8.6. Répertoire iconographique V
 - 8.6.1. Demeter
 - 8.6.2. Hadès et Perséphone
 - 8.6.3. Hécate
- 8.7. Les épouses de Zeus
 - 8.7.1. Métis
 - 8.7.2. Themis
 - 8.7.3. Mnemosyne

- 8.8. Descendants de Zeus
 - 8.8.1. Les Moires
 - 8.8.2. Les Heures
 - 8.8.3. Les Grâces
 - 8.8.4. Les Muses
- 8.9. Les Mythes dans l'art
 - 8.9.1. La mythologie grecque
 - 8.9.2. Vénus et Adonis
 - 8.9.3. Cephalus et Prochris
- 8.10. Représentations dans l'art
 - 8.10.1. Tableaux de genre, calendriers médiévaux et primitifs flamands
 - 8.10.2. Quinten Massys et Pieter Brueghel l'Ancien
 - 8.10.3. Peintres néerlandais et peintures de paysages
 - 8.10.4. Joachim Patinir, Brueghel l'Ancien, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael et Caspar David Friedrich

Module 9. Técnicas artísticas

- 9.1. La sculpture
 - 9.1.1. La sculpture en bois
 - 9.1.1.1. Matériaux et outils
 - 9.1.1.2. Conservation et restauration
 - 9.1.2. La sculpture en pierre
 - 9.1.2.1. Matériaux et outils
 - 9.1.2.2. Techniques
 - 9.1.3. La sculpture en Profils
 - 9.1.4. La sculpture en Métal
 - 9.1.4.1. Introduction
 - 9.1.4.2. Métaux utilisés
 - 9.1.4.3. Techniques de travail du métal
 - 9.1.4.4. Restauration et conservation des bronzes

- 9.2. La glyptique et autres ouvrages
 - 9.2.1. Introduction
 - 9.2.2. Incisions, timbres et camées
 - 9.2.3. Incision chimique, coupe et diamants
 - 9.2.4. Cristal de roche, jades et ambre, ivoire et corail
- 9.3. La céramique
 - 9.3.1. Introduction
 - 9.3.2. Terracotta et céramiques de revêtement
 - 9.3.3. La porcelaine
 - 9.3.4. Grès, faïence et stucco
- 9.4. Le verre
 - 9.4.1. Les origines du verre
 - 9.4.2. Anciennes techniques de fabrication du verre
 - 9.4.3. Le soufflage du verre
- 9.5. Dessin
 - 9.5.1. Les premières manifestations graphiques
 - 9.5.2. Le dessin sur parchemin et papier
 - 9.5.3. Les pastels
- 9.6. Gravure et impression
 - 9.6.1. Introduction
 - 9.6.2. La gravure sur bois et la lithographie
 - 9.6.3. La gravure sur cuivre
 - 9.6.3.1. Techniques de gravure en taille-douce
 - 9.6.4. La gravure directe de la plaque métallique
 - 9.6.5. La gravure indirecte de la plaque métallique avec un agent de gravure
 - 9.6.6. La lithographie et autres techniques

- 9.7. La peinture
 - 9.7.1. La peinture murale antique
 - 9.7.2. Les fresques
 - 9.7.2.1. Introduction
 - 9.7.2.2. La restauration des fresques
 - 9.7.3. Le temple
 - 9.7.4. La Miniature
 - 9.7.5. La peinture à l'huile
 - 9.7.6. Aquarelle et gouache
- 9.8. La mosaïque et l'incrustation
 - 9.8.1. Lithostrate
 - 9.8.2. Les mosaïques en pâte vitreuse
 - 9.8.3. L'Incrustation
- 9.9. La Vitrail
 - 9.9.1. Les problèmes généraux et les techniques
 - 9.9.2. La couleur, la grisaille et le jaune d'argent
 - 9.9.3. Le problème de la lumière
- 9.10. Les tissus
 - 9.10.1. Les tissus et les textiles
 - 9.10.2. La Tapisserie
 - 9.10.3. Les Moquettes

Module 10. Iconographie chrétienne

- 10.1. Les cycles iconographiques
 - 10.1.1. Cycle de Joachim et Anne
 - 10.1.2. Cycle de l'enfance de Marie
 - 10.1.3. Choix du mari et fiançailles
- 10.2. L'importance du cycle de l'Annonciation de Marie
 - 10.2.1. Cycle de l'Annonciation de Marie
 - 10.2.2. L'Annonciation de Marie en Orient
 - 10.2.3. L'Annonciation de Marie en Occident
- 10.3. Iconographie liturgique
 - 10.3.1. Vases sacrés.
 - 10.3.1.1. Types de navires
 - 10.3.1.2. Secondaire
 - 10.3.2. Vêtements liturgiques intérieurs
 - 10.3.3. Vêtements liturgiques extérieur
 - 10.3.4. Accessoires
- 10.4. Couleurs et insignes liturgiques
 - 10.4.1. Couleurs liturgiques
 - 10.4.2. Principaux insignes liturgiques
 - 10.4.3. Insignes liturgiques mineurs
- 10.5. Symboles
 - 10.5.1. Symboles dans l'iconographie
 - 10.5.2. Cycle de la Vierge
 - 10.5.3. Pentecôte
- 10.6. Sanctuaire I
 - 10.6.1. Sainte Catherine d'Alexandrie
 - 10.6.2. Sainte-Barbara
 - 10.6.3. Sainte-Cécile
 - 10.6.4. San Cristobal





- 10.7. Sanctuaire II
 - 10.7.1. Saint-Laurent le Diacre
 - 10.7.2. Saint-Antoine Abbé
 - 10.7.3. Saint-Jacques l'Apôtre
 - 10.7.4. Saint-Michel l'Archange
- 10.8. Sanctuaire III
 - 10.8.1. San Blas
 - 10.8.2. Saint-Sébastien
 - 10.8.3. Saint-Roque
 - 10.8.4. Saint-Lazare
- 10.9. Sanctuaire IV
 - 10.9.1. Sainte-Lucie
 - 10.9.2. Sainte-Agatha
 - 10.9.3. Sainte-Agnès
 - 10.9.4. Saint-Isidore
- 10.10. Sanctuaire V
 - 10.10.1. Saint-Jean Nepomuceno
 - 10.10.2. Sainte-Hélène
 - 10.10.3. Saint-Fernando Rey
 - 10.10.4. Saint Louis, roi de France
 - 10.10.5. Saint-Nicolas de Bari

“

*Inscrivez-vous dès maintenant
et prenez votre avenir en main,
grâce à ce Mastère Spécialisé
en Art et Archéologie"*

05

Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH Euromed University vous prépare
à relever de nouveaux défis dans des
environnements incertains et à réussir
votre carrière”*

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH Euromed University, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH Euromed University, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH Euromed University se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH Euromed University reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH Euromed University est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH Euromed University. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

À TECH Euromed University, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH Euromed University propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH Euromed University se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme d'université.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH Euromed University d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH Euromed University.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH Euromed University est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

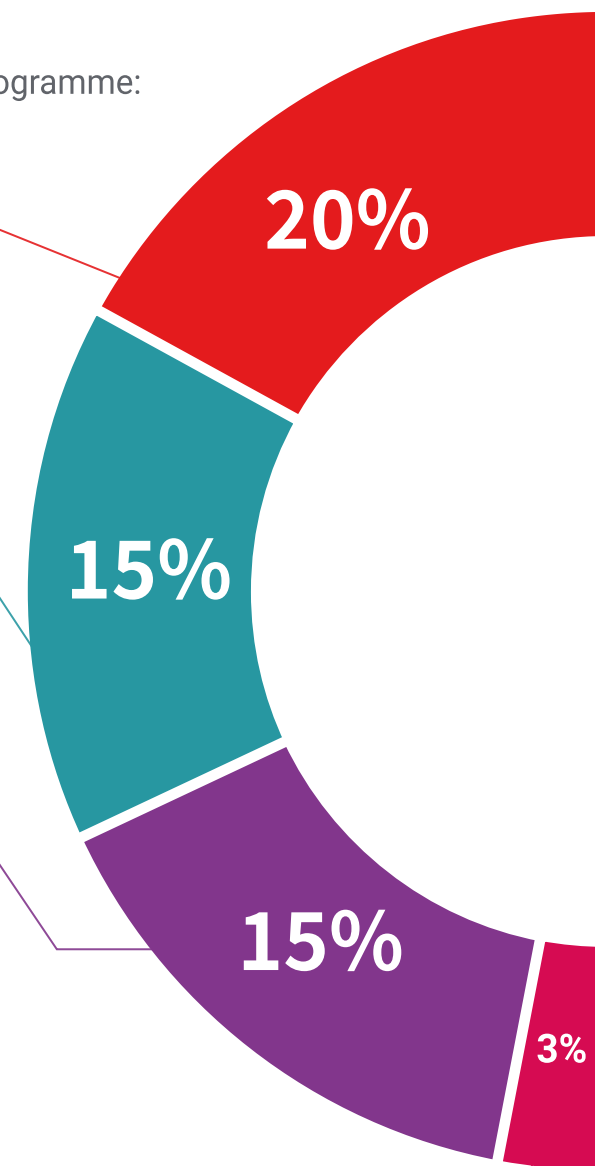
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

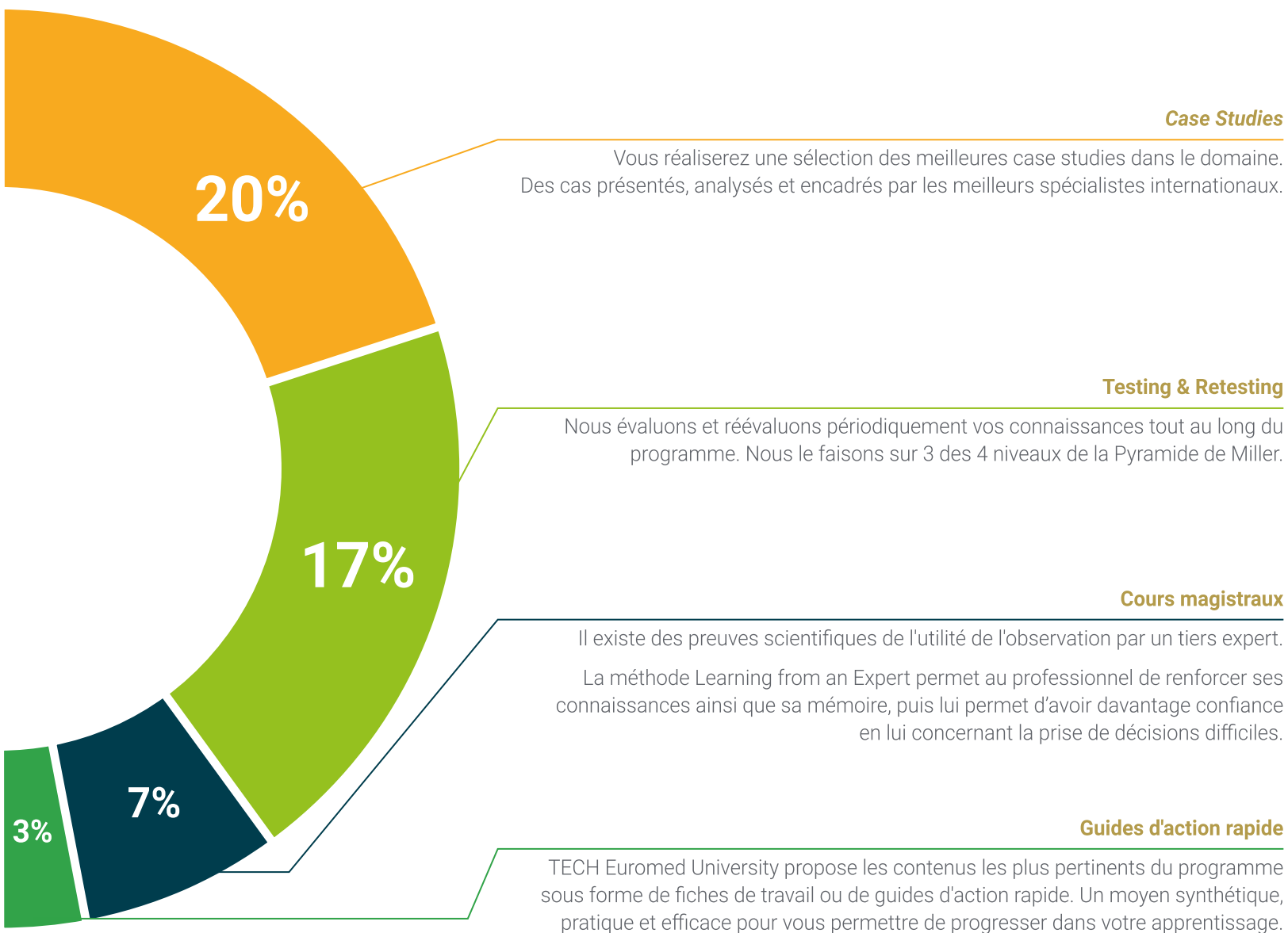
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures case studies dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode Learning from an Expert permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH Euromed University propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Art et Archéologie garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University, et un autre par Euromed University of Fes.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre
Mastère Spécialisé sans avoir à vous soucier des
déplacements ou des démarches administratives"*

Le programme du **Mastère Spécialisé en Art et Archéologie** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

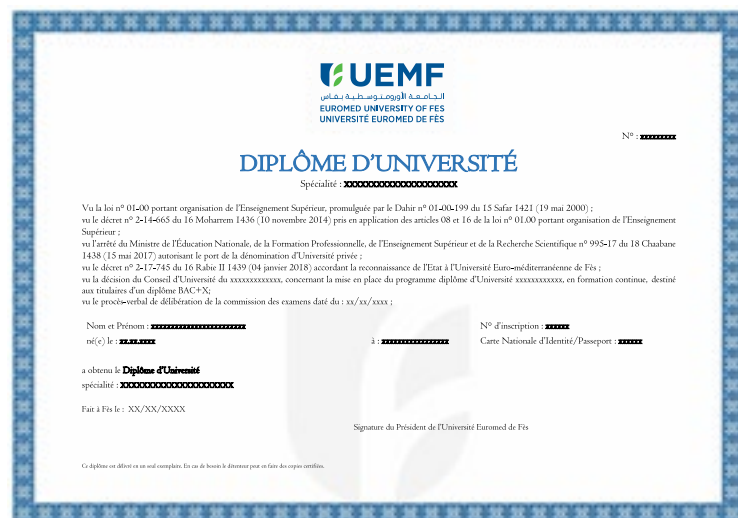
Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Art et Archéologie**

Modalité: **en ligne**

Durée: **12 mois**

Accréditation: **60 ECTS**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH Euromed University fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innov

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech Euromed
University

Mastère Spécialisé Art et Archéologie

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Art et Archéologie