

Mastère Spécialisé

Art et Archéologie





Mastère Spécialisé Art et Archéologie

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » 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

page 32

06

Diplôme

page 40

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”

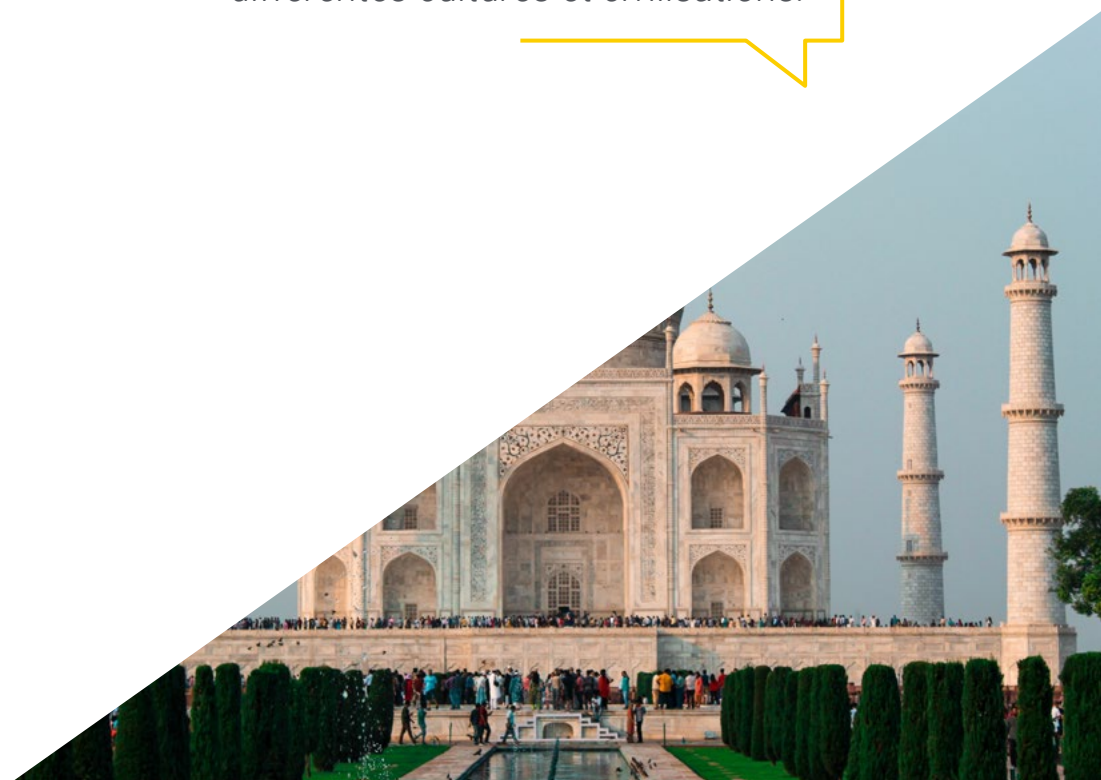
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.



The background of the slide is a photograph of the Terracotta Army, showing rows of ancient Chinese warrior statues in various poses and armor. The image is partially obscured by a diagonal split: the top-right and bottom-right sections are solid brown, while the bottom-left section is white.

“

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

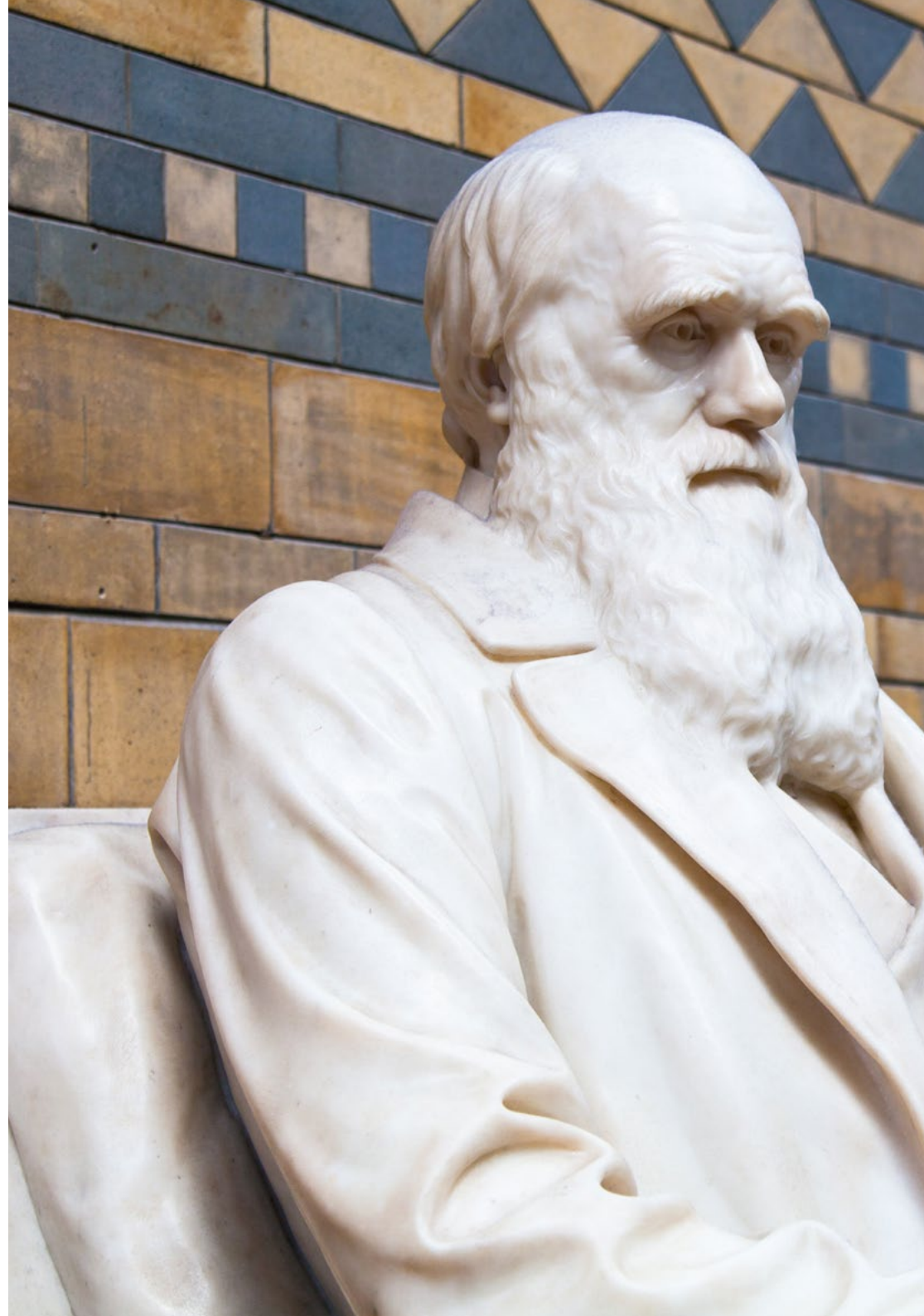


Compétences générales

- ◆ 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 Egypte
 - 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 I 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 médiales
 - 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 réalisation 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 4e siècle avant J.-C.
 - 4.5.1. La crise de la polis classique et ses répercussions sur l'art
 - 4.5.2. Praxiteles
 - 4.5.3. Le drame de Scopas
 - 4.5.4. Le naturalisme de Lysippus
 - 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. Mosaiques
 - 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”*

06

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

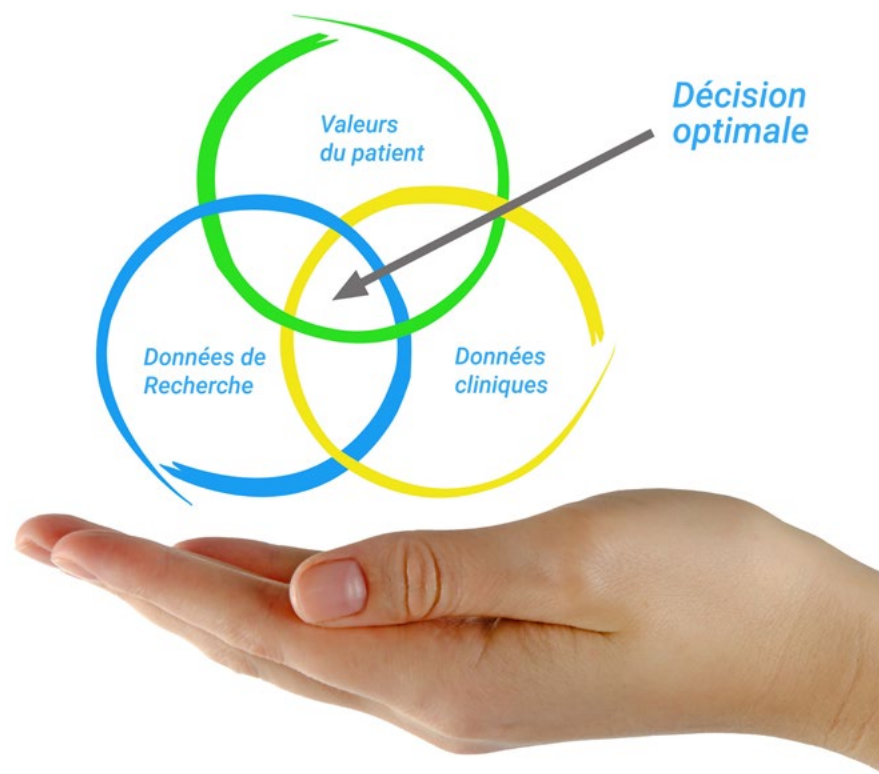
Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles de sciences humaines du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances.

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



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Art et Archéologie vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.





“

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

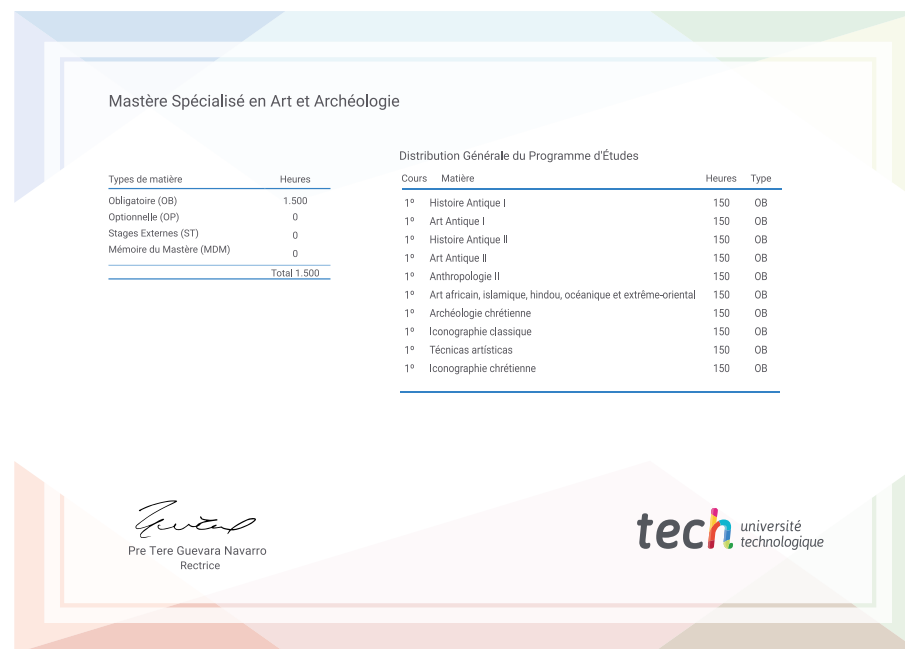
Ce **Mastère Spécialisé en Art et Archéologie** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Mastère Spécialisé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

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

N.° d'heures officielles: **1.500 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION 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 innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Spécialisé Art et Archéologie

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Art et Archéologie

