

# Master Privato

## Arte e Archeologia





**tech** università  
tecnologica

## Master Privato Arte e Archeologia

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/master/master-arte-archeologia](http://www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/master/master-arte-archeologia)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Competenze

---

*pag. 14*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 32*

06

Titolo

---

*pag. 40*

# 01

# Presentazione

L'arte e l'archeologia sono due discipline che convergono in un unico obiettivo: studiare la vita e l'evoluzione delle civiltà del passato. Pertanto, un artista esperto ha la capacità di esaminare un'opera archeologica e di trovare informazioni che altri non sarebbero in grado di vedere. In questo modo, riesce a mettersi nella pelle del creatore di un disegno rupestre e a capire cosa volesse esprimere. È quindi in grado di effettuare studi sui pigmenti e di ricreare antiche tecniche di restauro. Di conseguenza, oggi è importante avere questo tipo di competenze e conoscenze, che aiutano a preservare la storia per le generazioni future. Questo programma online unirà dunque entrambe le discipline, fornendo allo studente un'esperienza di apprendimento completa e adattata alle esigenze del settore.





“

*Sei appassionato di arte e vuoi  
lavorare negli scavi di tutto il mondo?  
Questo programma ti aiuterà a farlo”*

L'arte è divenuta un mezzo universale di espressione per gli esseri umani. Questo accade fin dai tempi dei primi esseri umani, che dipingevano le loro esperienze sulle pareti delle caverne per indicare agli altri dove era conservato il cibo o addirittura come cacciare correttamente le prede. Le tecniche di disegno sono state quindi fondamentali per lo sviluppo dell'archeologia, in quanto permettono di comprendere concetti che non possono essere espressi a parole.

In questo senso, studiare la storia tramite l'arte e l'archeologia è fondamentale per organizzare le informazioni in modo coerente e favorire la trasmissione del sapere alle generazioni future. Inoltre, consente a qualsiasi specialista di effettuare studi per determinare l'autenticità di una tela o di partecipare al suo restauro. Questo Master Privato è stato progettato proprio per aiutare gli studenti a raggiungere diversi obiettivi professionali, dalla partecipazione a progetti di urbanistica di ispirazione greco-romana al lavoro su scavi archeologici in qualsiasi parte del mondo.

Il programma inizia esplorando i contributi della storia antica e la loro influenza sulle basi culturali, politiche e socio-economiche di oggi, dando priorità alle linee di pensiero di ciascun popolo. Verranno poi analizzate le origini della storia dell'arte e alcuni elementi di base dell'antropologia e dell'archeologia, delle quali la prima si occupa di studiare l'essere umano in modo integrale, tenendo conto della caratteristica che non condivide con gli animali: la cultura.

Si farà anche una distinzione tra l'arte e la cultura dell'India, dell'Africa, dell'Asia e del Medio Oriente, tenendo conto di un periodo chiave di queste società: il Medioevo. D'altra parte, si stimoleranno gli studenti a riconoscere i personaggi della mitologia classica, come Zeus, Era, Poseidone, tra gli altri, confrontando le loro iconografie con quelle presenti nella religione cristiana.

Questo programma comprende tutti gli argomenti rilevanti per aiutare gli studenti a sviluppare diversi progetti di ricerca e promozione culturale e offre perciò un programma completo che si adatta alle esigenze del settore professionale. Il tutto, inoltre, condensato in una modalità completamente online e con accesso continuo indipendentemente da dove si trovi lo studente.

Questo **Master Privato in Arte e Archeologia** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Arte e Archeologia
- ♦ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale.
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*La storia, dal punto di vista artistico, aiuta a capire il modo in cui le civiltà antiche comunicavano tra di loro"*

“

*Riuscire a distinguere gli elementi iconografici e a quale periodo appartengano è una grande qualità degli artisti"*

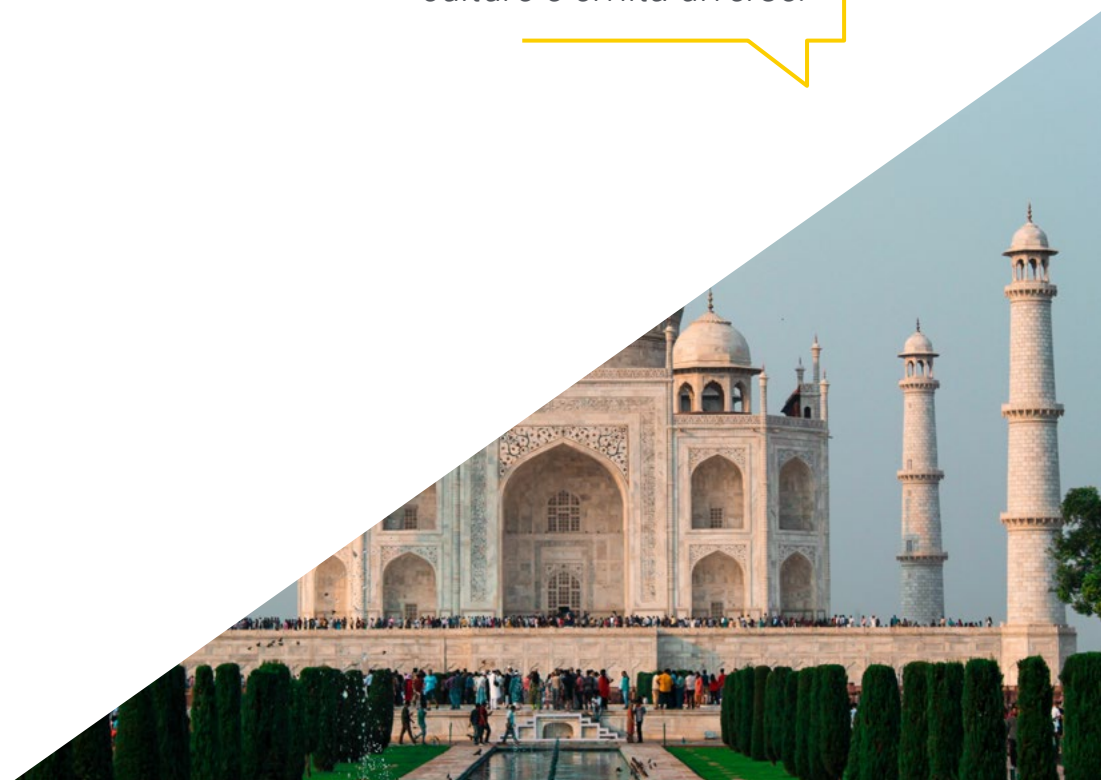
Il personale docente del programma comprende prestigiosi professionisti che portano la propria esperienza, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche di primo piano.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.

*Potrai accedere all'aula virtuale da qualsiasi parte del mondo. Iscriviti adesso e inizia subito.*

*Mediante casi di studio, imparerai a distinguere tra culture e civiltà diverse.*



# 02 Obiettivi

Questo Master Privato ha un obiettivo chiaro: aiutare gli studenti ad ampliare i loro orizzonti professionali. A tal fine, acquisiranno una serie di competenze che, una volta completato il percorso di studi, consentiranno loro di partecipare come ricercatori, esperti e consulenti al progetto culturale o di restauro che desiderino. Dovranno quindi interpretare gli eventi passati e incorporare gli strumenti attuali per migliorare le loro prestazioni professionali.







“

*Ti prenderai cura dei reperti archeologici e artistici del passato per garantirne la conservazione futura”*



## Obiettivi generali

---

- Possedere il livello di conoscenza necessario per padroneggiare gli aspetti relativi alla storia antica nelle diverse epoche passate
- Sviluppare un pensiero critico rispetto agli avvenimenti storici e la realtà attuale
- Comprendere a fondo le diverse culture e distinguerle tra loro
- Padroneggiare i concetti che permettano di distinguere l'arte greca da quella romana
- Integrare le basi concettuali della storia in termini di arte e archeologia
- Identificare le figure e le iconografie più rilevanti della storia mondiale e cristiana



*Potrai scoprire l'essenza delle antiche civiltà grazie a un programma che ti aiuterà a raggiungere i tuoi obiettivi professionali"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Storia dell'antichità I

- ♦ Conoscere i contributi della Storia Antica
- ♦ Conoscere i contributi della Storia Antica alla conformazione delle basi culturali, politiche e socioeconomiche dell'attualità
- ♦ Organizzare l'informazione storica in maniera coerente e trasmetterla secondo i canoni critici della disciplina
- ♦ Dare priorità alle linee di pensiero, i concetti propri, le credenze e i tratti culturali di ogni popolazione

### Modulo 2. Arte dell'antichità I

- ♦ Comprendere le origini della storia dell'arte
- ♦ Analizzare i fatti della preistoria
- ♦ Acquisire le conoscenze di base dell'antropologia e dell'archeologia
- ♦ Comprendere i cambiamenti tra le diverse fasi della preistoria
- ♦ Analizzare l'importanza degli utensili preistorici per la storia e per la crescita dell'uomo stesso
- ♦ Sviluppare un ragionamento critico su diversi fatti storici

### **Modulo 3. Storia dell'antichità II**

- ♦ Comprendere la dinamica politica, economica, sociale, religiosa e culturale di ognuna delle culture studiate
- ♦ Dare priorità alle linee di pensiero, i concetti propri, le credenze e i tratti culturali di ogni popolazione
- ♦ Sviluppare un ragionamento critico rispetto agli avvenimenti storici
- ♦ Conoscere i contributi della Storia Antica alla conformazione delle basi culturali, politiche e socioeconomiche dell'attualità
- ♦ Gestire informazioni di carattere generale sulle diverse fasi della storia greca e romana
- ♦ Possedere capacità di sintesi e analisi che permettano la comprensione e la strutturazione delle informazioni in un quadro temporale e geografico ampio
- ♦ Organizzare l'informazione storica in maniera coerente e trasmetterla secondo i canoni critici della disciplina

### **Modulo 4. Arte dell'antichità II**

- ♦ Conoscere le differenze tra i vari periodi dell'arte greca
- ♦ Comprendere le differenze tecniche e storiche tra l'arte greca e quella romana
- ♦ Potenziare un ragionamento critico rispetto ai fatti storici
- ♦ Assimilare informazioni di carattere generale sulle diverse fasi della storia dell'arte greca e romana

### **Modulo 5. Antropologia I**

- ♦ Comprendere i fondamenti dell'antropologia sociale e culturale
- ♦ Ragionare in modo critico sugli avvenimenti storici e sulla realtà attuale
- ♦ Riconoscere la diversità e il multiculturalismo
- ♦ Comprendere i sistemi socio-culturali e le correlazioni tra le loro dimensioni economiche, socio-politiche e simboliche

**Modulo 6. Arte africana, islamica, indù, dell'Oceania e dell'Estremo Oriente**

- ♦ Imparare a conoscere l'arte dell'India, addentrandosi nella bellezza della sua architettura
- ♦ Differenziare le arti asiatiche tra loro, individuando le differenze tra Giappone e Cina
- ♦ Conoscere il Medioevo nei paesi orientali
- ♦ Distinguere a quale dinastia cinese appartiene ogni opera d'arte

**Modulo 7. Archeologia cristiana**

- ♦ Facilitare un approccio alla vita dei cristiani dei primi secoli della Chiesa, basato sulle vestigia delle manifestazioni plastiche delle loro credenze, dei loro riti e dei loro costumi che sono giunti fino a noi
- ♦ Dialogare con la cultura del tempo, in base allo studio di riti e monumenti funerari, edifici di culto ed espressioni iconiche della fede della Chiesa

**Modulo 8. Iconografia classica**

- ♦ Identificare la scena rappresentata nella scultura o nel dipinto grazie ai suoi elementi iconografici
- ♦ Distinguere, grazie agli elementi iconografici, l'epoca di appartenenza dell'opera d'arte
- ♦ Riconoscere i personaggi della mitologia classica nelle arti plastiche mediante l'iconografia
- ♦ Conoscere gli elementi iconografici che permettono di identificare l'opera artistica

**Modulo 9. Tecniche artistiche**

- ♦ Acquisire conoscenze sui diversi materiali che compongono le opere e sulle loro diverse tecniche artistiche
- ♦ Comprendere i problemi di conservazione dovuti alla natura dei materiali e al loro utilizzo
- ♦ Apprendere l'evoluzione delle tecniche artistiche nel corso della Storia dell'arte
- ♦ Assimilare la conoscenza di vari materiali e tecniche artistiche

**Modulo 10. Iconografia cristiana**

- ♦ Acquisire una consapevolezza critica della religione
- ♦ Saper distinguere ogni santo o santa del calendario del Santorale grazie ai suoi elementi iconografici
- ♦ Scoprire l'essenza del cristianesimo
- ♦ Analisi del contesto storico
- ♦ Apprendere le fonti più significative per la conoscenza dell'iconografia cristiana

# 03

# Competenze

Al termine dell'intero programma, lo studente avrà acquisito le competenze e le conoscenze che dovrebbe possedere ogni specialista di arte e archeologia. Potrai quindi partecipare a diversi lavori di restauro, nell'editoria e nei media, essere un archeologo professionista e inoltre prestare i tuoi servizi nelle scuole d'arte e di design. Sarai così in grado di eccellere in questo settore, che richiede urgentemente professionisti più che preparati ad affrontare diverse sfide.





“

*Tutte le opportunità a cui potrai accedere dopo aver completato questo programma spingeranno la tua carriera verso l'eccellenza”*



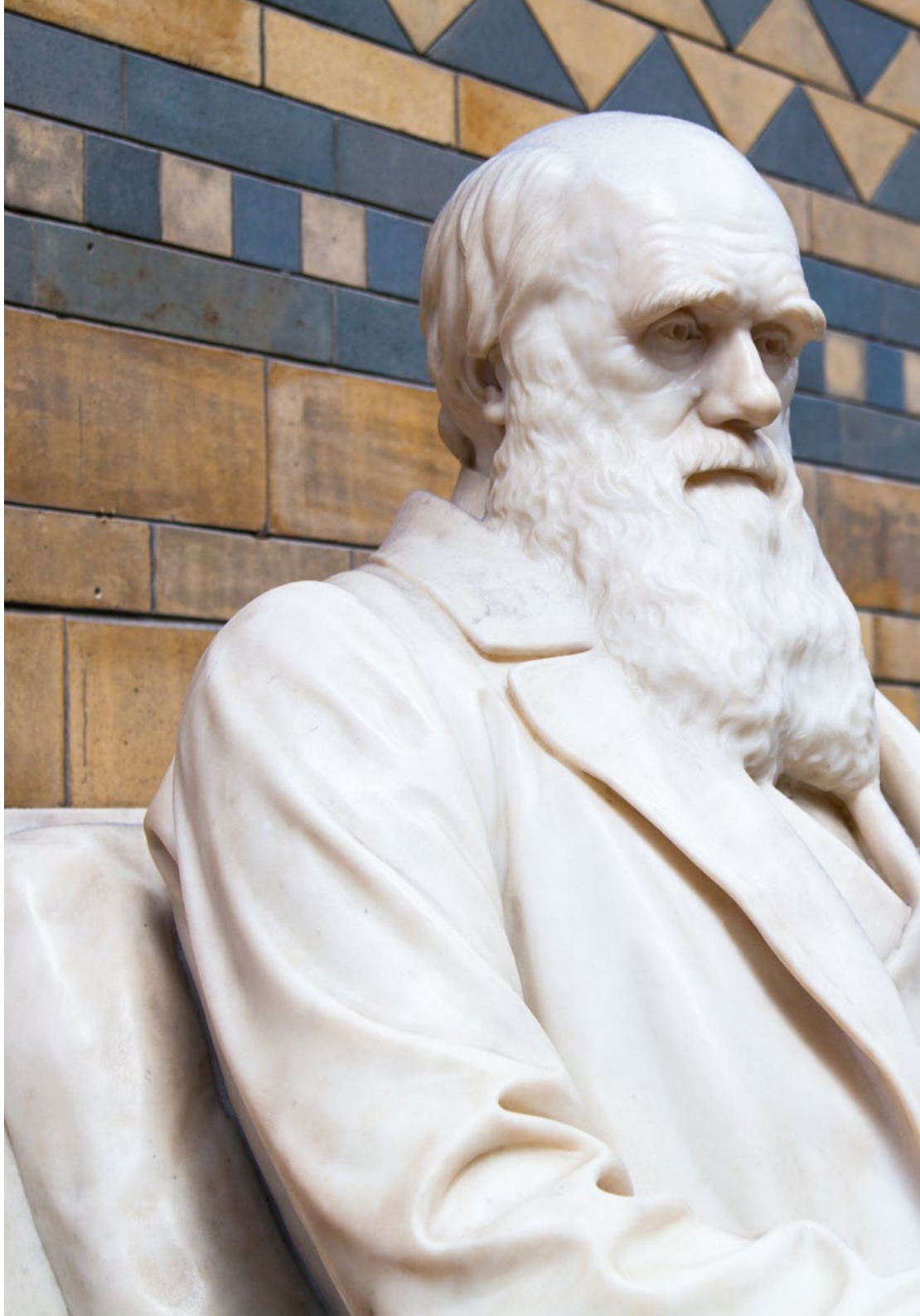
## Competenze generali

---

- ♦ Sviluppare la capacità di distinguere l'arte delle diverse culture studiate nel programma
- ♦ Mettere in relazione gli elementi comuni delle culture con la loro arte e i loro edifici
- ♦ Sviluppare il pensiero critico per classificare le diverse icone della storia
- ♦ Incorporare le tecniche artistiche attuali nelle opere del passato
- ♦ Osservare diverse prospettive storiche da un punto di vista artistico e archeologico
- ♦ Acquisire competenze e attitudini per lavorare come artista e archeologo

“

*È possibile capire il passato solo quando si hanno a disposizione tutti gli strumenti e questo programma li fornisce fin dall'inizio”*







## Competenze specifiche

---

- ◆ Conoscere a fondo il quadro geografico della storia antica per individuare la cronologia degli eventi storici più importanti
- ◆ Porre le basi artistiche per differenziare le peculiarità di ogni cultura a livello globale
- ◆ Conoscere l'influenza delle iconografie cristiane sullo studio della storia
- ◆ Determinare l'influenza degli Egizi sullo sviluppo della pittura, consentendo lo studio dei pigmenti utilizzati nell'antichità
- ◆ Conoscere la struttura e l'organizzazione dei regni ellenistici per determinare l'architettura dei loro edifici
- ◆ Studiare l'architettura cristiana in base agli edifici più famosi del mondo
- ◆ Imparare a leggere, analizzare e registrare diversi eventi archeologici mediante i loro elementi fondamentali
- ◆ Conoscere l'influenza della cultura asiatica e la differenza tra architettura cinese e giapponese

# 04

## Struttura e contenuti

I contenuti di questo Master Privato in Arte e Archeologia sono strutturati in un programma di 10 moduli, accuratamente selezionati dal gruppo di esperti incaricato di impartire ciascuna lezione. Tutto ciò non solo fornisce contenuti aggiornati, ma soddisfa anche tutte le esigenze di un mercato professionale sempre più ristretto e selettivo.





“

*Cosa può fare un archeologo specializzato in arte? Le risposte sono infinite e questo programma ve le fornirà tutte"*

## Modulo 1. Storia dell'antichità I

- 1.1. Introduzione alla Storia Antica
  - 1.1.1. Il concetto di Storia Antica
  - 1.1.2. Il quadro geografico
  - 1.1.3. Tratti generali della Storia Antica
  - 1.1.4. La cronologia
- 1.2. La rivoluzione urbana e la formazione dello Stato
  - 1.2.1. Le origini (15.000-9.500 a.C.)
  - 1.2.2. Il Neolitico e il Prossimo Oriente (9.500-7.000 a.C.)
  - 1.2.3. La Rivoluzione Urbana in Mesopotamia (7.000-5.100 a.C.)
- 1.3. Mesopotamia nel III millennio a.C. E l'Egitto dal periodo tinita al Primo Periodo Intermedio
  - 1.3.1. Mesopotamia nel III millennio a.C.
  - 1.3.2. Il periodo Tinita in Egitto
  - 1.3.3. Il Regno Antico (III-VI dinastia)
  - 1.3.4. Primo Periodo Intermedio (VII-XI dinastia)
- 1.4. Il millennio a.C.
  - 1.4.1. Il periodo Paleo-Babilonese
  - 1.4.2. Nuove popolazioni: Ittiti e Hurriti
  - 1.4.3. La tarda età del bronzo
- 1.5. Egitto nel Medio Regno e il Secondo Periodo Intermedio
  - 1.5.1. Il Medio Regno (XI-XII dinastia)
  - 1.5.2. Il Secondo Periodo Intermedio (XII-XVII dinastia)
- 1.6. Mesopotamia nel I millennio
  - 1.6.1. L'Impero Assiro (934-609 a.C.)
  - 1.6.2. L'Impero Neo-Babilonese (626-539 a.C.)
- 1.7. Egitto: Il Nuovo Regno Egizio
  - 1.7.1. La XVIII dinastia
  - 1.7.2. La XIX dinastia
  - 1.7.3. La XX dinastia

- 1.8. Egitto nel Terzo Periodo Intermedio
  - 1.8.1. La XXI dinastia
  - 1.8.2. Il dominio libico: XXII e XXIII dinastia
  - 1.8.3. La XXIV dinastia
  - 1.8.4. La XXV dinastia: La Nubia domina l'Egitto
- 1.9. La Bassa Epoca Egizia (664-332 a.C.)
  - 1.9.1. La XXVI dinastia o Periodo Saitico
  - 1.9.2. XXVII-XXXI dinastia
- 10.1. Il Periodo Persiano
  - 10.1.1. Introduzione
  - 10.1.2. L'apogeo dell'Impero: Dario I (521-486 a.C.)
  - 10.1.3. Serse I (486-465 a.C.)
  - 10.1.4. I monarca tra il 465 e il 330 a.C.

## Modulo 2. Arte dell'antichità I

- 2.1. Preistoria L'origine del arte
  - 2.1.1. Introduzione
  - 2.1.2. Figurazione e astrazione nell'arte preistorica
  - 2.1.3. L'arte dei cacciatori del paleolitico
  - 2.1.4. Le origini della pittura
  - 2.1.5. Il naturalismo e la magia
  - 2.1.6. Artista, sciamano e cacciatore
  - 2.1.7. L'importanza delle grotte di Altamira
- 2.2. Neolitico Primi allevatori e agricoltori
  - 2.2.1. L'addomesticamento di animali e piante e i primi insediamenti
  - 2.2.2. La vita quotidiana come tema artistico
  - 2.2.3. L'arte figurativa
  - 2.2.4. L'arte levantina
  - 2.2.5. Arte schematica, ceramica e ornamento del corpo
  - 2.2.8. Le costruzioni megalitiche

- 2.3. Egitto. Arte predinastica e dell'Antico Regno
  - 2.3.1. Introduzione
  - 2.3.2. Le prime dinastie
  - 2.3.3. L'architettura
    - 2.3.3.1. Mastabe e piramidi
    - 2.3.3.2. Le piramidi di Giza
  - 2.3.4. Scultura dell'Antico Regno
- 2.4. Arte egizia del Medio e Nuovo Regno
  - 2.4.1. Introduzione
  - 2.4.2. L'architettura del Nuovo Regno
  - 2.4.3. I grado templi del Nuovo Regno
  - 2.4.4. La scultura
  - 2.4.5. La rivoluzione di Tell el-Amarna
- 2.5. Arte egizia del periodo tardo e l'evoluzione della pittura
  - 2.5.1. L'ultimo periodo della storia dell'Egitto
  - 2.5.2. Gli ultimi templi
  - 2.5.3. L'evoluzione della pittura egizia
    - 2.5.3.1. Introduzione
    - 2.5.3.2. La tecnica
    - 2.5.3.3. Gli argomenti
    - 2.5.3.4. L'evoluzione
- 2.6. Arte mesopotamica primitiva
  - 2.6.1. Introduzione
  - 2.6.2. La protostoria mesopotamica
  - 2.6.3. Le prime dinastie sumere
  - 2.6.4. L'architettura
    - 2.6.4.1. Introduzione
    - 2.6.4.2. Il tempio
  - 2.6.5. L'arte accadica
  - 2.6.6. Il periodo considerato del neosumerismo
  - 2.6.7. L'importanza di Lagash
  - 2.6.8. La caduta di Ur
  - 2.6.9. L'arte elamitica
- 2.7. L'arte babilonese e assira
  - 2.7.1. Introduzione
  - 2.7.2. Il regno di Mari
  - 2.7.3. Il primo periodo babilonese
  - 2.7.4. Il codice di Hammurabi
  - 2.7.4. L'impero assiro
  - 2.7.5. I palazzi assiri e la loro architettura
  - 2.7.6. Arti plastiche assire
  - 2.7.7. La caduta dell'impero babilonese e l'arte neobabilonese
- 2.8. L'arte degli Ittiti
  - 2.8.1. Il contesto e la formazione dell'Impero ittita
  - 2.8.2. Le guerre contro l'Assiria e l'Egitto
  - 2.8.3. Il periodo Hatti e la sua prima fase
  - 2.8.4. L'antico regno degli Ittiti. L'Impero
  - 2.8.5. I secoli bui della cultura ittita
- 2.9. L'arte dei fenici
  - 2.9.1. Introduzione
  - 2.9.2. Le popolazioni di mare
  - 2.9.3. L'importanza della porpora
  - 2.9.3. Le influenze dell'Egitto e della Mesopotamia
  - 2.9.4. L'espansione fenicia
- 2.10. L'arte persiana
  - 2.10.1. L'espansione dei medi e la distruzione dell'Impero assiro
  - 2.10.2. La formazione del regno persiano
  - 2.10.3. Le capitali persiane
  - 2.10.4. Arte nel palazzo di Dario a Persepoli
  - 2.10.5. Architettura funeraria e arte eclettica
  - 2.10.6. L'impero partico e sassanide

### Modulo 3. Storia dell'antichità II

- 3.1. La prima Grecia
  - 3.1.1. La Grecia Cretese e Micenea
  - 3.1.2. L'epoca oscura
- 3.2. La Grecia Arcaica
  - 3.2.1. La formazione della Polis
  - 3.2.2. La trasformazione del regime aristocratico
  - 3.2.3. L'evoluzione economica: la moneta e lo sviluppo del commercio
  - 3.2.4. La colonizzazione greca: cause, caratteristiche e sviluppo
  - 3.2.5. Sparta e Atene in epoca arcaica
- 3.3. La Grecia Classica
  - 3.3.1. Le guerre mediche
  - 3.3.2. L'Impero Marittimo Ateniese
  - 3.3.3. La democrazia ad Atene
  - 3.3.4. Economica e società agraria nel secolo V a.C.
  - 3.3.5. La Guerra del Peloponneso
  - 3.3.6. Alessandro Magno
- 3.4. La Grecia Ellenistica
  - 3.4.1. Caratteri della monarchia ellenistica: la struttura e l'organizzazione dei regni ellenistici
  - 3.4.2. La monarchia tolemaica
  - 3.4.3. Le città greche
  - 3.4.4. Le leghe greche
  - 3.4.5. L'economia ellenistica: caratteri generali
  - 3.4.6. La società ellenistica
  - 3.4.7. La cultura ellenistica
- 3.5. Le origini di Roma e la Roma monarchica
  - 3.5.1. L'Italia preromana
  - 3.5.2. La fondazione di Roma
  - 3.5.3. La città di Romolo
  - 3.5.4. I primi re di Roma
  - 3.5.5. Gli etruschi
  - 3.5.6. I re etruschi





- 3.6. La Repubblica Romana
  - 3.6.1. Le origini della Repubblica
  - 3.6.2. Il conflitto tra patrizi e plebei
  - 3.6.3. La conquista dell'Italia
  - 3.6.4. Il governo della Repubblica
  - 3.6.5. L'espansione nel Mediterraneo: le guerre puniche e la conquista dell'Oriente
- 3.7. Fine della Repubblica
  - 3.7.1. L'Imperialismo e le sue conseguenze
  - 3.7.2. I tentativi di riforma dei Gracchi
  - 3.7.3. Mario e Silla
  - 3.7.4. Da Pompeo a Cesare
  - 3.7.5. La dissoluzione della Repubblica
- 3.8. Augusto e il principato
  - 3.8.1. La creazione dell'Impero
  - 3.8.2. La dinastia Giulio-Claudia
  - 3.8.3. La prima crisi dell'Impero: l'anno dei quattro imperatori
  - 3.8.4. La dinastia Flavia
  - 3.8.5. La dinastia degli Antonini
- 3.9. La crisi e il recupero dell'Impero
  - 3.9.1. La dinastia dei Severi
  - 3.9.2. La grande crisi: anarchia militare
  - 3.9.3. Diocleziano e la Tetrarchia
- 3.10. Tarda antichità
  - 3.10.1. Il nuovo Impero di Costantino e la dinastia costantiniana
  - 3.10.2. L'imperatore Giuliano
  - 3.10.3. L'epoca di Valentiniano
  - 3.10.4. Teodosio I e la dinastia teodosiana
  - 3.10.5. La caduta dell'Impero

## Modulo 4. Arte dell'antichità II

- 4.1. Grecia Arte pre-ellenica
  - 4.1.1. Introduzione. I diversi sistemi di scrittura
  - 4.1.2. L'arte cretese
  - 4.1.3. L'arte micenea
- 4.2. Arte greca arcaica
  - 4.2.1. L'arte greca
  - 4.2.2. Le origini e l'evoluzione del tempio greco
  - 4.2.3. Ordini architettonici
  - 4.2.4. La scultura
  - 4.2.5. La ceramica geometrica
- 4.3. Il primo classicismo
  - 4.3.1. I grandi santuari panellenici
  - 4.3.2. La scultura autoportante nel classicismo
  - 4.3.3. L'importanza di Mirone e Policleto
  - 4.3.4. Ceramica e altre arti
- 4.4. L'arte al tempo di Pericle
  - 4.4.1. Introduzione
  - 4.4.2. Fidia e il Partenone
  - 4.4.3. L'Acropoli di Atene
  - 4.4.4. Altri contributi di Pericle
  - 4.4.5. L'arte pittorico
- 4.5. L'arte greco del IV secolo a.C.
  - 4.5.1. La crisi della polis classica e il suo impatto sull'arte
  - 4.5.2. Prassitele
  - 4.5.3. Il dramma secondo Scopas
  - 4.5.4. Il naturalismo di Lisippo
  - 4.5.5. Stele funerarie e pittura greca
- 4.6. Arte ellenistica
  - 4.6.1. L'ellenismo
  - 4.6.2. Il pathos e la scultura ellenistica
  - 4.6.3. Le scuole ellenistiche
  - 4.6.4. La pittura e le arti applicate
- 4.7. L'arte etrusco
  - 4.7.1. Introduzione. Le tombe etrusche e le figurazioni sepolcrali
  - 4.7.2. Religione e produzione scultorea etrusca
  - 4.7.3. La pittura murale e le arti minori
- 4.8. Le origini dell'arte romana e l'arte al tempo di Augusto e dei suoi successori
  - 4.8.1. Introduzione. I primi templi romani e le origini della ritrattistica romana
  - 4.8.2. Idealismo greco e naturalismo latino
  - 4.8.3. L'architettura dei Cesari e la decorazione delle case romane
  - 4.8.4. La ritrattistica ufficiale e le arti sontuarie
- 4.9. L'arte in età flavia e antonina e nel periodo tardo-romano I
  - 4.9.1. I grandi monumenti di Roma
  - 4.9.2. Il Pantheon
  - 4.9.3. La scultura
- 4.10. L'arte in età flavia e antonina e nel periodo tardo-romano II
  - 4.10.1. Stili decorativi e pittorici
  - 4.10.2. La crisi del basso Impero
  - 4.10.3. La dissoluzione del classicismo nella scultura



**Modulo 5. Antropologia I**

- 5.1. Antropologia Politica I
  - 5.1.1. Introduzione
  - 5.1.2. Le società di cacciatori-raccoglitori
  - 5.1.3. Le società tribali
  - 5.1.4. Capi villaggio, consigli di villaggio e altre istituzioni
- 5.2. Antropologia Politica II
  - 5.2.1. I capi
  - 5.2.2. Gli stati
  - 5.2.3. Dallo stato antico a quello moderno
- 5.3. Antropologia delle religioni I
  - 5.3.1. Introduzione
  - 5.3.2. Dall'evoluzionismo al particolarismo storico
  - 5.3.3. Da Durkheim e Weber al funzionalismo
- 5.4. Antropologia delle religioni II
  - 5.4.1. Magia: stregoni, streghe, sciamani e divinazione
  - 5.4.2. Religione: forze soprannaturali, esseri soprannaturali e loro specialisti
  - 5.4.3. Dogmi e cosmovisioni
- 5.5. Antropologia delle religioni III
  - 5.5.1. Riti
  - 5.5.2. Miti
  - 5.5.3. Segni, simboli e archetipi
- 5.6. Genere e cultura
  - 5.6.1. L'etno-androcentrismo in antropologia
  - 5.6.2. Uomini e donne nella costruzione teorica
  - 5.6.3. Antropologia delle donne, antropologia femminista e antropologia di genere
- 5.7. Le relazioni di genere nelle correnti classiche del pensiero antropologico
  - 5.7.1. Evoluzionismo, matriarcato e donne
  - 5.7.2. Donne primitive e donne civilizzate
  - 5.7.3. Natura, cultura e donne
  - 5.7.4. Materialismo e relazioni di genere
- 5.8. Lavoro e genere
  - 5.8.1. La divisione sessuale del lavoro
  - 5.8.2. Produzione, riproduzione e fertilità forzata
  - 5.8.3. Schiavitù, donne e produzione

- 5.9. Sesso, genere e etnicità
  - 5.9.1. Un approccio storico-antropologico al sesso e alla razza
  - 5.9.2. Sesso, razza e libri di testo di antropologia
  - 5.9.3. Genere, razza e schiavitù
  - 5.9.4. La prospettiva di genere nello sviluppo
- 5.10. La pratica antropologica in situazioni estreme
  - 5.10.1. Etnocidio
  - 5.10.2. Violenza comunitaria
  - 5.10.3. Genocidio

**Modulo 6. Arte africana, islamica, indù, dell'Oceania e dell'Estremo Oriente**

- 6.1. Arte africana I
  - 6.1.1. I primi coloni
  - 6.1.2. Scoperta e sviluppo dell'arte africana
  - 6.1.3. Le civiltà di Nok e Ife e l'arte del regno del Benin
- 6.2. Arte africana II
  - 6.2.1. Sculture in legno africane
  - 6.2.2. Le tecniche della ceramica
  - 6.2.3. Lo stile Owo e l'arte afro-portoghese
- 6.3. L'arte dell'Oceania
  - 6.3.1. Melanesia e Nuova Guinea
  - 6.3.2. Arte nel bacino del Sepik e nell'area di Massim e delle isole Trobriand
  - 6.3.3. L'isola della Nuova Zelanda, Micronesia e Polinesia
  - 6.3.4. Nuova Zelanda, Isole Hawaii e Isole di Pasqua e arte degli aborigeni australiani
- 6.4. L'arte islamico
  - 6.4.1. Introduzione
  - 6.4.2. L'espansione dell'impero islamico e la sua arte
  - 6.4.3. L'Islam in Persia, Turchia e India
  - 6.4.4. Arti decorative nel mondo islamico
- 6.5. L'arte dell'India antica e classica
  - 6.5.1. Contesto storico
  - 6.5.2. Buddismo e ellenismo
  - 6.5.3. Il periodo Gupta

- 6.6. L'arte medievale in India
  - 6.6.1. Contesto storico L'arte Pala
  - 6.6.2. L'architettura medievale
  - 6.6.3. Templi in base ai loro tetti
  - 6.6.4. L'importanza delle porte
  - 6.6.5. Lo stile di Mysore
- 6.7. Le arti visive dell'India
  - 6.7.1. La scultura
  - 6.7.2. La pittura
  - 6.7.3. Brahma, il creatore, e Shiva, il distruttore
- 6.8. L'arte del Sudest asiatico
  - 6.8.1. Cultura e arte degli Khmer
  - 6.8.2. L'importanza di Angkor Vat
  - 6.8.3. Java e Thailandia
- 6.9. L'arte cinese
  - 6.9.1. Le prime dinastie
  - 6.9.2. La Cina medievale e il classicismo T'ang
  - 6.9.3. Le dinastie Song, Yuan, Ming e Tsing
- 6.10. L'arte giapponese
  - 6.10.1. Contesto storico
  - 6.10.2. I periodi Nara e Heian
  - 6.10.3. Dalla cultura dei samurai al Giappone moderno

## Modulo 7. Archeologia cristiana

- 7.1 Introduzione
  - 7.1.1. Definizione
  - 7.1.2. Oggetto di studio
  - 7.1.3. Fonti
  - 7.1.4. Storia
  - 7.1.5. Scienza ausiliaria della storia della Chiesa
  - 7.1.6. Luogo teologico
- 7.2. Sepolture paleocristiane
  - 7.2.1. Ritualità e credenze sulla morte
  - 7.2.2. La tomba dei martiri
  - 7.2.3. Proprietà legale vs
  - 7.2.4. Cimiteri a cielo aperto



- 7.3. Le catacombe
  - 7.3.1. Il cimitero
  - 7.3.2. Catacombe cristiane
  - 7.3.3. Amministrazione
  - 7.3.4. Elementi delle catacombe
  - 7.3.5. Localizzazione
- 7.4. Catacombe romane
  - 7.4.1. Cimitero di San Callisto
  - 7.4.2. Cripta dei Papi
  - 7.4.3. Cappelle sacramentali
  - 7.4.4. Cimitero di Priscilla
  - 7.4.5. La cappella greca
  - 7.4.6. L'arenario
  - 7.4.7. Cimitero di Domitilla
  - 7.4.8. La Basilica dei Martiri
  - 7.4.9. Cimitero di San Sebastian o "ad catacumbas"
  - 7.4.10. Cimitero Vaticano
  - 7.4.11. La tomba di San Pietro
  - 7.4.12. La tomba di San Paolo
- 7.5. Pittura catacombale
  - 7.5.1. Caratteristiche
  - 7.5.2. Argomento generale
  - 7.5.3. Procedure Simbolismi
  - 7.5.4. Crittogrammi
  - 7.5.5. Iconografia
- 7.6. Edifici cristiani
  - 7.6.1. Edifici precedenti alla pace della Chiesa
  - 7.6.2. La *Domus Ecclesiae*
  - 7.6.3. I titoli
  - 7.6.4. Edifici a scopo culturale
  - 7.6.5. Il battistero
  - 7.6.6. I diaconati
  - 7.6.7. La descrizione dell'Apocalisse
  - 7.6.8. I resti archeologici
- 7.7. La basilica cristiana
  - 7.7.1. Motivazione funzionale
  - 7.7.2. Origini
  - 7.7.3. Elementi
  - 7.7.4. Le basiliche costantiniane (San Giovanni in Laterano e San Pietro del Vaticano)
  - 7.7.5. Basiliche cimiteriali
  - 7.7.6. Basiliche palestinesi
  - 7.7.7. Altre basiliche imperiali
  - 7.7.8. Alcune peculiarità delle basiliche del IV secolo
- 7.8. Evoluzione della basilica cristiana nel V e VI secolo
  - 7.8.1. L'apogeo dell'architettura basilicale nel V secolo
  - 7.8.2. La volta e la cupola nel VI secolo
  - 7.8.3. Elementi architettonici
  - 7.8.4. La pianta centrata
  - 7.8.5. I grandi templi a cupola
  - 7.8.6. La ristrutturazione di San Pietro in Vaticano
  - 7.8.7. Altri edifici del VI secolo
- 7.9. Arte bizantina paleocristiana
  - 7.9.1. Caratteristiche
  - 7.9.2. Architettura
  - 7.9.3. Mosaici
  - 7.9.4. Costantinopoli
  - 7.9.5. Ravenna
- 7.10. Pittura e scultura
  - 7.10.1. Pittura e mosaico nel V e VI secolo
  - 7.10.2. Distanziamento dai tipi di catacombe
  - 7.10.3. Pittura e mosaico
  - 7.10.4. Il Sarcofago
  - 7.10.5. Marmi
  - 7.10.6. Scultura autoportante
  - 7.10.7. Iconografia
- 7.11. Brevi cenni di paleografia
  - 7.11.1. Classificazione dei grafismi
  - 7.11.2. Abbreviature

## Modulo 8. Iconografia classica

- 8.1. Studio delle immagini nell'arte figurativa
  - 8.1.1. I diversi studi
  - 8.1.2. L'iconografia
  - 8.1.3. Fonti iconografiche
- 8.2. Repertorio iconografico I
  - 8.2.1. Zeus
  - 8.2.2. Era
  - 8.2.3. Poseidone
- 8.3. Repertorio iconografico II
  - 8.3.1. Afrodite
  - 8.3.2. Eros
  - 8.3.3. Efesto
- 8.4. Repertorio iconografico III
  - 8.4.1. Ares
  - 8.4.2. Atena
  - 8.4.3. Apollo
- 8.5. Repertorio iconografico IV
  - 8.5.1. Artemide
  - 8.5.2. Ermete
  - 8.5.3. Dioniso
- 8.6. Repertorio iconografico V
  - 8.6.1. Demetra
  - 8.6.2. Ade e Persefone
  - 8.6.3. Ecate
- 8.7. Le mogli di Zeus
  - 8.7.1. Metis
  - 8.7.2. Themis
  - 8.7.3. Mnemosine

- 8.8. Discendenti di Zeus
  - 8.8.1. Le Moire
  - 8.8.2. Le Ore
  - 8.8.3. Le Grazie
  - 8.8.4. Le Muse
- 8.9. Miti nell'arte
  - 8.9.1. La mitologia greca
  - 8.9.2. Venere e Adone
  - 8.9.3. Cefalo e Procri
- 8.10. Rappresentazioni nell'arte
  - 8.10.1. Dipinti di genere, calendari medievali e primitivi fiamminghi
  - 8.10.2. Quinten Massys e Pieter Brueghel il Vecchio
  - 8.10.3. Pittori olandesi e dipinti di paesaggio
  - 8.10.4. Joachim Patinir, Brueghel il Vecchio, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael e Caspar David Friedrich

## Modulo 9. Tecniche artistiche

- 9.1. La scultura
  - 9.1.1. La scultura in legno
    - 9.1.1.1. Materiali e strumentazione
    - 9.1.1.2. Conservazione e restaurazione
  - 9.1.2. La scultura in pietra
    - 9.1.2.1. Materiali e strumentazione
    - 9.1.2.2. Tecniche
  - 9.1.3. La scultura in marmo
  - 9.1.4. La scultura in metallo
    - 9.1.4.1. Introduzione
    - 9.1.4.2. Metalli impiegati
    - 9.1.4.3. Tecniche di lavorazione dei metalli
    - 9.1.4.4. Restauro e conservazione dei bronzi

- 9.2. Glittica e altri lavori
  - 9.2.1. Introduzione
  - 9.2.2. Incisione, francobolli e cammei
  - 9.2.3. Incisione chimica, taglio e diamanti
  - 9.2.4. Cristallo di rocca, giade e ambra, avorio e corallo
- 9.3. La ceramica
  - 9.3.1. Introduzione
  - 9.3.2. Rivestimento in cotto e ceramica
  - 9.3.3. La porcellana
  - 9.3.4. Gres, terracotta e stucco
- 9.4. Il vetro
  - 9.4.1 L'origine del vetro
  - 9.4.2. Antiche tecniche di lavorazione del vetro
  - 9.4.3. Il vetro soffiato
- 9.5. Disegno
  - 9.5.1. Le prime rappresentazioni grafiche
  - 9.5.2. Disegno su pergamena e carta
  - 9.5.3. Il pastello
- 9.6. Incisione e stampa
  - 9.6.1. Introduzione
  - 9.6.2. Xilografia e litografia
  - 9.6.3. Incisione su rame
    - 9.6.3.1. Tecniche di incisione su rame
  - 9.6.4. Incisione diretta su lastra metallica
  - 9.6.5. Incisione indiretta su lastra metallica
  - 9.6.6. Litografia e altre tecniche
- 9.7. La pittura
  - 9.7.1. Antica pittura murale
  - 9.7.2. L'affresco
    - 9.7.2.1. Introduzione
    - 9.7.2.2. Il restauro degli affreschi
  - 9.7.3. Tempera
  - 9.7.4. La miniatura
  - 9.7.5. Pittura all'olio
  - 9.7.6. Acquerello e guazzo
- 9.8. Mosaico e intarsio
  - 9.8.1. Litostrato
  - 9.8.2. Mosaici in pasta vitrea
  - 9.8.3. L'intarsio
- 9.9. La vetrata
  - 9.9.1. Problemi generali e tecniche di elaborazione
  - 9.9.2. Il colore, la grisaglia e il giallo argento
  - 9.9.3. Il problema della luce
- 9.10. I tessuti
  - 9.10.1. I tessuti e le tele
  - 9.10.2. La tappezzeria
  - 9.10.3. I tappeti

## Modulo 10. Iconografia cristiana

- 10.1. I cicli iconografici
  - 10.1.1. Ciclo di Gioacchino e Anna
  - 10.1.2. Ciclo Infanzia di Maria
  - 10.1.3. Scelta del marito e fidanzamento
- 10.2. L'importanza del ciclo dell'Annunciazione di Maria
  - 10.2.1. Ciclo Annunciazione di Maria
  - 10.2.2. L'Annunciazione di Maria in Oriente
  - 10.2.3. L'Annunciazione di Maria in Occidente
- 10.3. Iconografia liturgica
  - 10.3.1. Vasi sacri
    - 10.3.1.1. Tipi di vasi
    - 10.3.1.2. Secondari
  - 10.3.2. Paramenti liturgici interni
  - 10.3.3. Paramenti liturgici esterni
  - 10.3.4. Complementi
- 10.4. Colori e insegne liturgiche
  - 10.4.1. Colori liturgici
  - 10.4.2. Insegne liturgiche maggiori
  - 10.4.3. Insegne liturgiche minori
- 10.5. Simboli
  - 10.5.1. Simboli nell'iconografia
  - 10.5.2. Ciclo della Vergine
  - 10.5.3. Pentecoste
- 10.6. Santorale I
  - 10.6.1. Santa Caterina d'Alessandria
  - 10.6.2. Santa Barbara
  - 10.6.3. Santa Cecilia
  - 10.6.4. San Cristoforo





- 10.7. Santorale II
  - 10.7.1. San Lorenzo Diacono
  - 10.7.2. San Antonio Abate
  - 10.7.3. Apostolo Giacomo
  - 10.7.4. San Michele Arcangelo
- 10.8. Santorale III
  - 10.8.1. San Biagio
  - 10.8.2. San Sebastiano
  - 10.8.3. San Rocco
  - 10.8.4. San Lazzaro
- 10.9. Santorale IV
  - 10.9.1. Santa Lucia
  - 10.9.2. Sant'Agata
  - 10.9.3. Santa Agnese
  - 10.9.4. San Isidoro
- 10.10. Santorale V
  - 10.10.1. San Giovanni Nepomuceno
  - 10.10.2. Sant'Elena
  - 10.10.3. San Fernando Re
  - 10.10.4. San Luigi, Re di Francia
  - 10.10.5. San Nicola di Bari

“

*Iscriviti ora e prendi in mano il tuo futuro, grazie a questo Master Privato in Arte e Archeologia"*

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

### Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

### Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Scienze Umanistiche del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle.

Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019 siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Master Privato in Arte e Archeologia ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Completa con successo questo programma  
e ricevi la tua qualifica universitaria senza  
spostamenti o fastidiose formalità”*

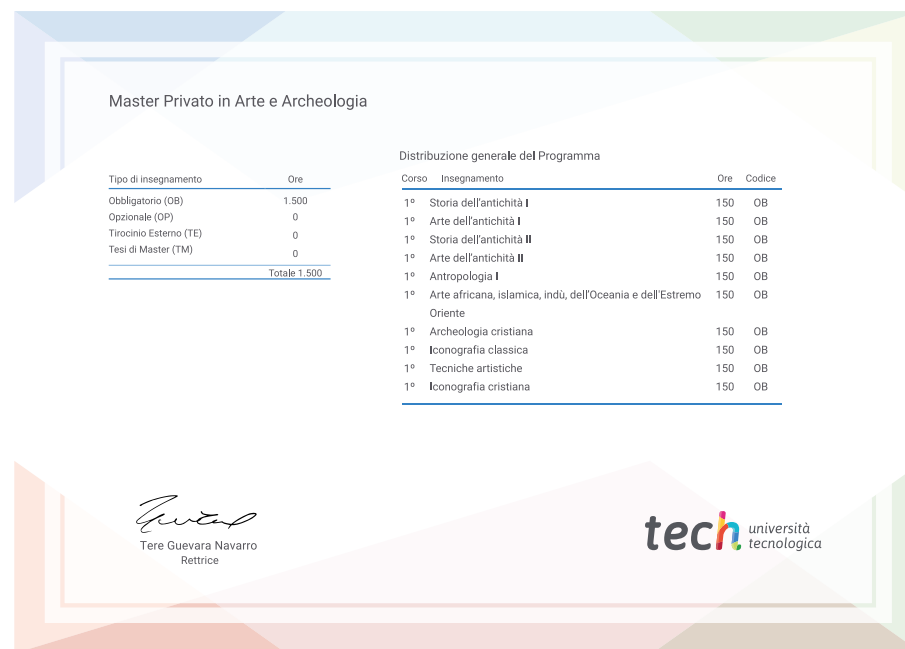
Questo **Master Privato in Arte e Archeologia** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'E Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Privato in Arte e Archeologia**

N. Ore Ufficiali: **1.500 O.**



\*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Master Privato**  
Arte e Archeologia

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Master Privato

## Arte e Archeologia

