

Master

Arte Contemporanea



Master Arte Contemporanea

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/scienze-umanistiche/master/master-arte-contemporanea

Indice

01

Presentazione del programma

pag. 4

02

Perché studiare in TECH?

pag. 8

03

Piano di studi

pag. 12

04

Obiettivi didattici

pag. 22

05

Opportunità professionali

pag. 28

06

Metodologia di studio

pag. 32

07

Personale docente

pag. 42

08

Titolo

pag. 48

01

Presentazione del programma

Dal dopoguerra ai giorni nostri, l'Arte ha superato i confini tradizionali della pittura, della scultura e dell'architettura per esplorare nuove discipline e media, come la video art, la performance, le installazioni immersive e l'arte digitale. Questo panorama è caratterizzato da una pluralità di linguaggi artistici che integrano il multiculturalismo, la critica decoloniale, il pensiero intersezionale e l'innovazione tecnologica. In questo contesto, TECH propone questo programma universitario che fornisce ai professionisti un approccio globale per esplorare l'Arte Contemporanea dalla sua evoluzione storica alle sue manifestazioni più recenti, preparandoli a contribuire in modo significativo allo sviluppo di questo settore. Tutto questo, attraverso l'innovativa metodologia del *Relearning* e in un formato di studio 100% online.



“

*Grazie a questo programma universitario,
100% online, approfondirai l'evoluzione storica
e concettuale dell'Arte Contemporanea, dai
movimenti del dopoguerra alle tendenze più
dirompenti dell'era digitale"*

L'Arte Contemporanea è una disciplina multiforme che abbraccia tutte le forme di espressione artistica sviluppate dalla metà del XX secolo fino ad oggi. In costante dialogo con i cambiamenti sociali, politici, economici e tecnologici, questo settore si caratterizza per la sua capacità di sfidare i confini del tradizionale ed esplorare sia nuovi linguaggi che narrazioni. La sua essenza risiede nell'interazione interdisciplinare, nella sperimentazione e nella critica culturale, affrontando temi diversi come l'impatto della globalizzazione, la sostenibilità ambientale e la giustizia sociale.

In un mondo in continua trasformazione, questo campo gioca un ruolo cruciale nel mettere in discussione, interpretare e proporre nuovi modi di comprendere la realtà. Secondo i dati dell'UNESCO, il settore culturale e creativo impiega più di 30 milioni di persone in tutto il mondo, rappresentando il 3% del PIL globale. Tuttavia, le attuali sfide globali (come il cambiamento climatico, la disuguaglianza e la rivoluzione tecnologica) richiedono una nuova generazione di specialisti in grado di rispondere a queste complessità da una prospettiva critica e creativa.

Di fronte a questo panorama, TECH ha progettato questo Master, grazie al quale i professionisti acquisiranno una visione globale dell'Arte Contemporanea, affrontando le basi storiche e teoriche necessarie per comprendere la sua evoluzione, nonché gli strumenti chiave per la gestione, la curatela e la produzione artistica sia in contesti globali che digitali. Approfondiranno anche le tendenze attuali, le dinamiche del mercato e le metodologie di ricerca, sviluppando competenze critiche che consentiranno loro di guidare progetti artistici innovativi e con coscienza sociale.

Allo stesso tempo, questo programma universitario si basa su una comoda modalità online, per cui gli esperti avranno solo bisogno di un dispositivo elettronico con connessione internet per accedere al Campus Virtuale. Inoltre, TECH utilizza l'innovativo sistema *Relearning*, che garantisce un apprendimento progressivo e naturale.

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

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti con una profonda padronanza di teoria, critica e produzione artistica contemporanea
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi per migliorare l'apprendimento
- ♦ Particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



*Un prestigioso personale docente
che ti fornirà gli aspetti chiave per
integrare l'Intelligenza Artificiale
nelle tue iniziative artistiche"*

“

Approfondirai le dinamiche del mercato dell'arte globale, dal collezionismo e dalle aste alla gestione di gallerie e fiere internazionali”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Ti specializzerai in Curatela e Progettazione di Mostre Contemporanee, acquisendo competenze chiave per gestire progetti museografici all'avanguardia.

Beneficerai dell'innovativa metodologia Relearning, di cui TECH è pioniere, che faciliterà la ritenzione dei contenuti più rilevanti.



02

Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande università digitale del mondo. Con un catalogo eccezionale di oltre 14.000 programmi accademici disponibili in 11 lingue, si posiziona come leader in termini di occupabilità, con un tasso di inserimento professionale del 99%. Inoltre, dispone di un enorme personale docente, composto da oltre 6.000 professori di altissimo prestigio internazionale.



“

Studia presso la più grande università digitale del mondo e assicurati il successo professionale. Il futuro inizia con TECH"

La migliore università online al mondo secondo FORBES

La prestigiosa rivista Forbes, specializzata in affari e finanza, ha definito TECH «la migliore università online del mondo». Lo hanno recentemente affermato in un articolo della loro edizione digitale, che riporta il caso di successo di questa istituzione: «grazie all'offerta accademica che offre, alla selezione del suo personale docente e a un metodo innovativo di apprendimento orientato alla formazione dei professionisti del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

I piani di studio più completi del panorama universitario

TECH offre i piani di studio più completi del panorama universitario, con argomenti che coprono concetti fondamentali e, allo stesso tempo, i principali progressi scientifici nelle loro specifiche aree scientifiche. Inoltre, questi programmi sono continuamente aggiornati per garantire agli studenti l'avanguardia accademica e le competenze professionali più richieste. In questo modo, i titoli universitari forniscono agli studenti un vantaggio significativo per elevare le loro carriere verso il successo.

Il miglior personale docente internazionale top

Il personale docente di TECH è composto da oltre 6.000 docenti di massimo prestigio internazionale. Professori, ricercatori e dirigenti di multinazionali, tra cui Isaiah Covington, allenatore dei Boston Celtics; Magda Romanska, ricercatrice principale presso MetaLAB ad Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del dipartimento di patologia molecolare traslazionale di MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, direttore creativo della rivista TIME, ecc.

Profesorado
TOP
Internacional



La metodología
más eficaz

Un metodo di apprendimento unico

TECH è la prima università ad utilizzare il *Relearning* in tutte le sue qualifiche. Si tratta della migliore metodologia di apprendimento online, accreditata con certificazioni internazionali di qualità docente, disposte da agenzie educative prestigiose. Inoltre, questo modello accademico dirompente è integrato con il "Metodo Casistico", configurando così una strategia di insegnamento online unica. Vengono inoltre implementate risorse didattiche innovative tra cui video dettagliati, infografiche e riassunti interattivi.

La più grande università digitale del mondo

TECH è la più grande università digitale del mondo. Siamo la più grande istituzione educativa, con il migliore e più ampio catalogo educativo digitale, cento per cento online e che copre la maggior parte delle aree di conoscenza. Offriamo il maggior numero di titoli di studio, diplomi e corsi post-laurea nel mondo. In totale, più di 14.000 corsi universitari, in undici lingue diverse, che ci rendono la più grande istituzione educativa del mondo.

n°1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

L'università online ufficiale dell'NBA

TECH è l'università online ufficiale dell'NBA. Grazie ad un accordo con la più grande lega di basket, offre ai suoi studenti programmi universitari esclusivi, nonché una vasta gamma di risorse educative incentrate sul business della lega e su altre aree dell'industria sportiva. Ogni programma presenta un piano di studi con un design unico e relatori ospiti eccezionali: professionisti con una distinta carriera sportiva che offriranno la loro esperienza nelle materie più rilevanti.

Leader nell'occupabilità

TECH è riuscita a diventare l'università leader nell'occupabilità. Il 99% dei suoi studenti ottiene un lavoro nel campo accademico che hanno studiato, prima di completare un anno dopo aver terminato uno qualsiasi dei programmi universitari. Una cifra simile riesce a migliorare la propria carriera professionale immediatamente. Tutto questo grazie ad una metodologia di studio che basa la sua efficacia sull'acquisizione di competenze pratiche, assolutamente necessarie per lo sviluppo professionale.



Google Partner Premier

Il gigante americano della tecnologia ha conferito a TECH il logo Google Partner Premier. Questo premio, accessibile solo al 3% delle aziende del mondo, conferisce valore all'esperienza efficace, flessibile e adattata che questa università offre agli studenti. Il riconoscimento non solo attesta il massimo rigore, rendimento e investimento nelle infrastrutture digitali di TECH, ma fa anche di questa università una delle compagnie tecnologiche più all'avanguardia del mondo.



L'università meglio valutata dai suoi studenti

Gli studenti hanno posizionato TECH come l'università più valutata al mondo nei principali portali di opinione, evidenziando il suo punteggio più alto di 4,9 su 5, ottenuto da oltre 1.000 recensioni. Questi risultati consolidano TECH come l'istituzione universitaria di riferimento a livello internazionale, riflettendo l'eccellenza e l'impatto positivo del suo modello educativo.



03

Piano di studi

Grazie ad un percorso completo attraverso l'evoluzione storica, le teorie più influenti e le nuove tecnologie applicate all'arte, questo Master affronta dalle trasformazioni in discipline classiche come la pittura e la scultura, fino ad innovazioni come l'arte digitale e le esperienze immersive. Inoltre, esplora l'impatto sociale e politico dell'arte, le dinamiche del mercato e le strategie di curatela, fornendo ai professionisti gli strumenti necessari per interpretare, creare e gestire progetti artistici in un contesto globale.



“

Analizzerai l'impatto sociale e politico dell'Arte in contesti internazionali, affrontando temi come l'attivismo, la sostenibilità e la diversità culturale"

Modulo 1. Evoluzione dell'Arte Contemporanea: artisti e contesto

- 1.1. Le Neoavanguardie e la cultura dello spettacolo nell'arte contemporanea
 - 1.1.1. Le trasformazioni dei movimenti artistici del dopoguerra: Seconda Guerra Mondiale, Contesto storico-culturale europeo
 - 1.1.2. Il Nuovo Realismo: il gruppo di Pierre Restany
 - 1.1.3. L'Internazionale situazionista: Guy Debord e la sperimentazione basata sulla vita quotidiana
- 1.2. La società dei consumi e l'estetica della Pop Art americana
 - 1.2.1. La Pop Art come risposta al contesto dopoguerra
 - 1.2.2. Arte e cultura di massa: fumetti, pubblicità e oggetti di consumo
 - 1.2.3. Opere e artisti: Roy Lichtenstein, Andy Warhol, James Rosenquist e Ed Ruscha
- 1.3. Il campo espanso e la "rappresentazione vacante"
 - 1.3.1. La non-figurazione e l'Espressionismo Astratto
 - 1.3.2. Dal gesto all'action painting: Willem De Kooning e Jackson Pollock
 - 1.3.3. Il paesaggio intervenuto: *Land Art* e *Earth Art*
- 1.4. Semplificazione delle forme: Ritorno alle strutture primarie
 - 1.4.1. Indistinzione tra pittura e scultura: l'Oggetto Specifico
 - 1.4.2. Minimalismo: "meno è meglio" e la fine della metafora
 - 1.4.3. L'Arte Concettuale: la smaterializzazione dell'opera d'arte
- 1.5. Arte e attivismo intorno al maggio '68 francese
 - 1.5.1. L'attivismo e la collettivizzazione dell'arte: l'Atelier Populaire
 - 1.5.2. Arte povera: Germano Celant e Michelangelo Pistoletto
 - 1.5.3. La scultura sociale di Joseph Beuys
- 1.6. Il corpo come spazio per le pratiche artistiche
 - 1.6.1. La rilevanza dell'atto: l'arte processuale dell'azionismo viennese
 - 1.6.2. La corporeità nelle pratiche artistiche: *Performance art*
 - 1.6.3. Il corpo come tela: *Body art*
- 1.7. *Mass media* e nuove tecnologie applicate all'arte
 - 1.7.1. Tra arte visiva, performance, cinema e televisione: un posto a sé per la videoarte
 - 1.7.2. L'inclusione dello spazio: video-sculture, video-installazioni e cinema espanso
 - 1.7.3. Media, internet e arte interattiva: gli esordi della network art



- 1.8. Il postmodernismo e la sua influenza sull'arte contemporanea
 - 1.8.1. Critiche al modernismo: teorie e manifestazioni artistiche
 - 1.8.2. Sfide al concetto di originalità: appropriazionismo, pastiche, simulazionismo
 - 1.8.3. Intertestualità: estetica della frammentazione e narrazioni non lineari
- 1.9. Multiculturalismo e pluralità di linguaggi artistici
 - 1.9.1. Pensiero nomade e arte interdisciplinare
 - 1.9.2. Decentramento e attenzione per l'arte delle "periferie"
 - 1.9.3. Meticcio e ibridazione: l'arte tra le frontiere
- 1.10. La diversità dell'arte globale
 - 1.10.1. Le sfide della globalizzazione e le derive dell'arte contemporanea
 - 1.10.2. L'espansione dei nuovi media e l'impatto dell'arte digitale di oggi
 - 1.10.3. Altre tendenze: ecologia e arte sostenibile

Modulo 2. Teoria dell'Arte Contemporanea: Pensieri, dibattiti, influenze e tendenze

- 2.1. Teoria dell'arte oggi
 - 2.1.1. Teoria dell'arte oggi: Giustificazione teorica
 - 2.1.2. La morte dell'arte
 - 2.1.3. Pensare l'arte senza arte
- 2.2. L'arte dopo Auschwitz: Teorie dell'arte e della cultura dopo la Seconda Guerra Mondiale
 - 2.2.1. Greenberg e l'autonomia dell'arte
 - 2.2.2. Apocalittici e integrali
 - 2.2.3. *Cultural Studies*
- 2.3. L'immagine soppianta il reale: Lo *zeitgeist* della post-modernità
 - 2.3.1. Debord e la società dello spettacolo
 - 2.3.2. La post-modernità o la logica culturale del capitalismo avanzato
 - 2.3.3. Cultura e simulacri
- 2.4. La globalizzazione neoliberale (I): L'arte di fronte alla fine della storia
 - 2.4.1. Ritorno del politico
 - 2.4.2. L'artista come etnografo
 - 2.4.3. Rancière: arte e politica

- 2.5. La globalizzazione neoliberale (II): L'arte di fronte alla Grande Recessione
 - 2.5.1. Impero e folla
 - 2.5.2. Il post-operismo
 - 2.5.3. Produttività vs improduttività
- 2.6. Subalternità: L'alterità nel dibattito contemporaneo
 - 2.6.1. Politica del riconoscimento
 - 2.6.2. Il genere in discussione
 - 2.6.3. Parresia
- 2.7. Altri mondi, altri esseri: Culture oltre l'umano
 - 2.7.1. Fisher: Il bizzarro e lo spettrale
 - 2.7.2. Cyborg e mostri
 - 2.7.3. *Cybernetic Culture Research Unit*
- 2.8. Internet e la produzione di una nuova visualità egemonica
 - 2.8.1. Immagine povera e circolarità
 - 2.8.2. Groys: diventare artista
 - 2.8.3. Inflazione digitale
- 2.9. Sloterdijk, Menke e Badiou: Una contemporaneità singolare
 - 2.9.1. Sloterdijk: il color del tempo
 - 2.9.2. La perdita di forza
 - 2.9.3. Verità artistiche
- 2.10. L'arte di fronte alla catastrofe: il naufragio con lo spettatore
 - 2.10.1. Contemplazione del disastro
 - 2.10.2. Quando le immagini prendono posizione
 - 2.10.3. Panorami

Modulo 3. Arte Contemporanea I. Mezzi e tecniche

- 3.1. Sviluppi delle discipline artistiche a partire dagli anni '60
 - 3.1.1. Cambiamenti strutturali nelle diverse discipline artistiche
 - 3.1.2. L'emergere della videoarte e il suo impatto sulle pratiche artistiche
 - 3.1.3. L'ascesa dell'interdisciplinarietà nelle arti visive
- 3.2. La pittura contemporanea: dall'astrazione alla sperimentazione
 - 3.2.1. L'uso del colore e dell'astrazione nella pittura a partire dagli anni '60
 - 3.2.2. Materialità e tecniche ibride nella pittura contemporanea
 - 3.2.3. Principali esponenti: Gerhard Richter, Cecily Brown, Katharina Grosse, ecc

- 3.3. Scultura contemporanea: nuovi materiali e spazi
 - 3.3.1. Trasformazioni della scultura dal Minimalismo all'Arte Concettuale
 - 3.3.2. Scultura *site-specific* e opere monumentali: da Richard Serra ad Anish Kapoor
 - 3.3.3. Nuovi materiali e tecnologie nella scultura contemporanea
- 3.4. Fotografia contemporanea: narrazione visiva e manipolazione digitale
 - 3.4.1. Trasformazioni della fotografia dal documentario al concettuale
 - 3.4.2. I principali esponenti: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans e Zanele Muholi
 - 3.4.3. L'uso delle tecnologie digitali nella fotografia contemporanea
- 3.5. La videoarte e la sua evoluzione dagli anni '60
 - 3.5.1. Le origini della videoarte: Nam June Paik e le prime esplorazioni
 - 3.5.2. La videoarte come mezzo di sperimentazione visiva e sonora
 - 3.5.3. Videoarte interattiva e nuove tecnologie: Hito Steyerl
- 3.6. Performance: corpo, azione e memoria. Altri linguaggi dell'arte contemporanea
 - 3.6.1. La dinamica corporea nella performance come mezzo artistico
 - 3.6.2. Documentazione e registro: il video nella *performance*
 - 3.6.3. Performance iconiche: Marina Abramović, Tania Bruguera e Regina José Galindo
- 3.7. Installazione: lo spazio come esperienza artistica
 - 3.7.1. Influenze ed evoluzione dell'installazione come forma d'arte
 - 3.7.2. Installazioni immersive: interazione sensoriale e partecipazione del pubblico
 - 3.7.3. Esempi significativi: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama e Doris Salcedo
- 3.8. Arte e attivismo: Analisi sociali e politiche
 - 3.8.1. L'arte come strumento di denuncia e di trasformazione sociale
 - 3.8.2. Principali esponenti: Ai Weiwei, Guerrilla Girls, JR, ecc
 - 3.8.3. Arte e cambiamento climatico. La sostenibilità nel discorso artistico: Tomás Saraceno
- 3.9. Donne e artisti sottorappresentati nell'arte contemporanea
 - 3.9.1. Donne artiste in discipline storicamente dominate dagli uomini
 - 3.9.2. Contributi di artisti afro-discendenti, indigeni e migranti
 - 3.9.3. Artisti emergenti che ridefiniscono le tendenze artistiche attuali
- 3.10. Artisti emergenti nell'arte contemporanea
 - 3.10.1. Artisti emergenti in pittura e scultura
 - 3.10.2. Artisti emergenti nell'installazione e nelle nuove tecnologie
 - 3.10.3. Gallerie e altri spazi espositivi

Modulo 4. Arte Contemporanea II. Arte urbana e arte nello spazio pubblico

- 4.1. L'arte nello spazio pubblico: Terminologia, contesto e cronologia
 - 4.1.1. L'arte nello spazio pubblico
 - 4.1.2. L'arte urbana
 - 4.1.3. Tattiche e tecniche dell'arte urbana
- 4.2. L'arte urbana prima dell'arte urbana
 - 4.2.1. Precursori dell'arte urbana
 - 4.2.2. Il situazionismo e la sua concezione dello spazio pubblico
 - 4.2.3. Gli artisti urbani francesi degli anni '60 e '70
- 4.3. Uso territoriale dei graffiti da parte delle bande: da marcare il territorio a strumento politico
 - 4.3.1. Uso territoriale dei graffiti da parte delle bande
 - 4.3.2. L'esplosione dei graffiti del maggio '68
 - 4.3.3. Presenza nella sottocultura: il punk
- 4.4. I graffiti di New York e la loro espansione: "*It's all about your name*"
 - 4.4.1. I pionieri della firma dei graffiti di New York
 - 4.4.2. Evoluzione stilistica dei graffiti newyorkesi: Dal *Getting Up* al *Blockbuster*
 - 4.4.3. L'arrivo dei graffiti di New York nelle gallerie
- 4.5. La creatività alternativa a New York negli anni '70 e '80 del XX secolo: Gli artisti scendono in strada
 - 4.5.1. Gli interventi di strada a New York negli anni '70 e '80
 - 4.5.2. Artisti legati al mondo dei graffiti
 - 4.5.3. L'ascesa delle mostre
- 4.6. L'ascesa dei Post-graffiti negli anni 2000: il decennio che ha cambiato tutto
 - 4.6.1. Post-graffiti e *culture jamming*
 - 4.6.2. Gli artisti post-graffiti della fine degli anni '90 e 2000
 - 4.6.3. Sovraesposizione mediatica dei post-graffiti: mostre e aste
- 4.7. Il muralismo come strumento di identità: Costruzione sociale del patrimonio
 - 4.7.1. Il muralismo messicano, un riferimento mondiale
 - 4.7.2. La consapevolezza del quartiere attraverso il muralismo nella seconda metà del XX secolo
 - 4.7.3. Il muralismo nei primi due decenni del XXI secolo

- 4.8. Il muralismo: Proprietà e tutela delle manifestazioni d'arte urbana
 - 4.8.1. Proprietà degli interventi nello spazio pubblico
 - 4.8.2. Il muralismo sul mercato delle aste: Se è di tutti, non è di nessuno
 - 4.8.3. Protezione delle manifestazioni d'arte urbana
- 4.9. Arte urbana e dinamiche di gentrificazione
 - 4.9.1. I festival: la patina dell'arte urbana
 - 4.9.2. Dinamiche e contro-dinamiche di un processo irreversibile?
 - 4.9.3. Rivitalizzazione e risituazione nelle aree rurali: Altre strade
- 4.10. Arte urbana e social network
 - 4.10.1. I prescrittori dell'arte urbana: genesi del *Viral Art*
 - 4.10.2. *Viral art* vs. *Art hunting*
 - 4.10.3. Artisti negli spazi virtuali: dipingere troppo per pochi o dipingere troppo poco per troppi

Modulo 5. Arte Contemporanea III. Arte digitale e nuove tecnologie

- 5.1. Precedenti dell'arte digitale e suo impatto sull'arte contemporanea: Contesto storico
 - 5.1.1. Origini dell'arte digitale: dall'arte elettronica alle prime opere di computer art
 - 5.1.2. I pionieri dell'arte digitale e il loro impatto sull'arte contemporanea
 - 5.1.3. Sviluppi e tendenze dell'arte digitale fino al XXI secolo
- 5.2. La fotografia digitale nell'arte contemporanea
 - 5.2.1. Transizione dalla fotografia analogica a quella digitale: trasformazione della tecnica e del concetto
 - 5.2.2. La manipolazione digitale nella fotografia d'arte: strumenti ed estetica
 - 5.2.3. La fotografia concettuale nell'era digitale: temi e approcci critici
- 5.3. La realtà virtuale nelle pratiche artistiche attuali
 - 5.3.1. La realtà virtuale nella creazione artistica: strumenti e applicazioni
 - 5.3.2. Esperienza immersiva nell'arte: installazioni virtuali e narrazioni interattive
 - 5.3.3. Esempi di opere artistiche in realtà virtuale: analisi di artisti e progetti di riferimento
- 5.4. La realtà aumentata e la sua applicazione nell'arte
 - 5.4.1. Strumenti di realtà aumentata nell'arte
 - 5.4.2. Realtà aumentata negli spazi pubblici: arte urbana ed esperienze di arte aumentata
 - 5.4.3. Esempi di opere in realtà aumentata: Casi di studio e analisi critica di opere attuali

- 5.5. Arte generativa e algoritmi nell'arte contemporanea
 - 5.5.1. Arte generativa: algoritmi, codice e creatività
 - 5.5.2. Linguaggi e strumenti per l'arte generativa: Processing, TouchDesigner P5.js
 - 5.5.3. Esempi di arte generativa e analisi di progetti rilevanti
- 5.6. Intelligenza artificiale applicata all'arte: Etica e tecnologia
 - 5.6.1. Intelligenza artificiale nella creazione artistica: Tipi e applicazioni nell'arte visiva
 - 5.6.2. Reti neurali e arte: GAN, deep learning e creazione visiva
 - 5.6.3. Etica, estetica e critica dell'arte creata con l'IA: "Authorship" nell'arte generativa
- 5.7. Sound art: esplorare la dimensione uditiva nell'arte digitale
 - 5.7.1. Evoluzione della sound art nel contesto delle nuove tecnologie
 - 5.7.2. Strumenti digitali per la creazione di arte sonora: sintesi, *samplig* e sound design
 - 5.7.3. Installazioni sonore ed esperienze di ascolto immersive: il suono come spazio artistico
- 5.8. Nuove narrazioni ed esperienze immersive nell'arte contemporanea
 - 5.8.1. Il ruolo dell'interattività e dell'immersione nelle opere d'arte digitali
 - 5.8.2. Narrazioni non lineari e partecipative: lo story-making nei media digitali
 - 5.8.3. Esempi di esperienze immersive nell'arte contemporanea: installazioni interattive
- 5.9. Arte digitale nello spazio pubblico e nei social network
 - 5.9.1. La digitalizzazione dello spazio pubblico: proiezioni, *mapping* e street art digitale
 - 5.9.2. L'arte nei social network: viralità, accessibilità e ruolo dello spettatore
 - 5.9.3. Piattaforme e comunità artistiche digitali: Impatto di Instagram, TikTok e altri social network
- 5.10. Il futuro dell'arte digitale e delle nuove tecnologie
 - 5.10.1. Nuove tecnologie emergenti nell'arte: *blockchain*, NFT e loro possibilità
 - 5.10.2. Proiezioni per l'arte digitale: ruolo della tecnologia nell'arte del futuro
 - 5.10.3. Convergenze e sfide all'intersezione tra arte e tecnologia

Modulo 6. Arte Contemporanea nel contesto globale

- 6.1. Cronologie e terminologie dell'arte globale
 - 6.1.1. Dalla mondializzazione alla globalizzazione: lo smantellamento del quadro centro-periferia e il decentramento della storiografia dell'arte contemporanea
 - 6.1.2. Approcci metodologici: dai *world art studies* ai *global art studies*
 - 6.1.3. Dal multiculturalismo all'interculturalismo: Contributi critici di *Third Text* e *Art in America*
- 6.2. Contributi della teoria decoloniale dal Sud del mondo
 - 6.2.1. Precedenti del pensiero decoloniale nei Caraibi: il pensiero delle Indie Occidentali, la teoria della negritudine, l'anticolonialismo di Franz Fanon
 - 6.2.2. Contributi dall'Oriente: Orientalismi, Homi Bhabha e il terzo spazio, studi subalterni e ibridazione
 - 6.2.3. Nuove cartografie del linguaggio decoloniale dal Sud America: la matrice coloniale del potere e della visualità
- 6.3. Dibattiti dalle mostre globali: curare la differenza
 - 6.3.1. Visione dell'arte sudamericana dalla prospettiva del modernismo euro-americano: mostre nordamericane dagli anni '30 agli anni '70
 - 6.3.2. Il villaggio globale dell'arte contemporanea: La mostra "Magiciens de la Terre" di Jean-Hubert Martin (1989) e il cambio di paradigma della curatela globale
 - 6.3.3. L'"effetto magiciens": i casi delle mostre *Art of the Fantastic* (1987), *Messico, Splendors of Thirty Centuries* (1990), *Mito e Magia in America* (1991), *Latin American Artists of the twentieth Century* (1993)
- 6.4. Politica della rappresentazione culturale nell'arte contemporanea
 - 6.4.1. Multiculturalismo e identità negli anni '70: l'arte "chicana" come caso di studio
 - 6.4.2. Il neo-messicanismo nel ritorno pittorico degli anni '80
 - 6.4.3. I neo-concettualismi negli anni '90. Gabriel Orozco: identità, globalizzazione e mercato
- 6.5. Istituzioni transnazionali negli anni '90: dalle biennali ai musei in franchising
 - 6.5.1. L'effetto biennale e il Sud America sulla scena internazionale: la Biennale di São Paulo e la III Biennale dell'Avana
 - 6.5.2. Istituzioni transnazionali, biennali globalizzate e franchising
 - 6.5.3. Il gigante asiatico, il *boom* dei musei e i distretti culturali

- 6.6. Pratiche artistiche e dibattiti critici nel Sud globale
 - 6.6.1. Geopolitica e nuove cartografie del linguaggio dalla prospettiva degli studi visivi
 - 6.6.2. Pratiche artistiche dello spazio tricontinentale e reti culturali transnazionali: gruppi e mail art
 - 6.6.3. Il dibattito concettuale/concettualista: concettualismi dal Sud globale
- 6.7. La svolta sociale e la svolta relazionale nell'arte contemporanea
 - 6.7.1. I precedenti internazionali: i casi di Tucumán Arde, el Siluetazo, C.A.D.A
 - 6.7.2. L'arte relazionale degli anni '90 globali: da Rikit Tiravanija a Santiago Sierra
 - 6.7.3. Pratiche *site-specific*, attivismo e attivismo decentrato: Collettivo Enmedio, Gruppo Etcétera, Collettivo Raqs Media
- 6.8. La svolta della memoria e dell'archivio nell'arte contemporanea
 - 6.8.1. Arte e memoria sull'arte contemporanea: Alfredo Jaar, Kader Attia, Krzysztof Wodiczko
 - 6.8.2. Arte e archivio: L'"effetto memoria" di Aby Warburg e la rilettura curatoriale di Georges Didi-Huberman. The Atlas Group come caso di studio
 - 6.8.3. Memoriali, monumenti e pratiche artistiche nella crisi della storia: dal Black Lives Matter al Rhodes Must Fall
- 6.9. La svolta etnografica e la svolta geografica nell'arte contemporanea
 - 6.9.1. La svolta etnografica e l'artista come etnografo
 - 6.9.2. Geografie dissidenti e strutture globali nell'arte contemporanea: geoestetica e pensiero di confine. Guillermo Gómez-Peña e The Border Art Workshop
 - 6.9.3. Contro-cartografie dal Sud globale: Bouchra Khalili e Forensic Architecture
- 6.10. La svolta ecologica nell'arte contemporanea
 - 6.10.1. Mettere in discussione l'Antropocene: The Otolith Group come caso di studio
 - 6.10.2. Decolonizzare la natura: un approccio dal Sud globale
 - 6.10.3. Finzioni, speculazioni e futuri anti-coloniali contro la fine del mondo

Modulo 7. Metodologie per la ricerca nell'Arte Contemporanea

- 7.1. Contemporaneità e demarcazione disciplinare nell'arte contemporanea
 - 7.1.1. La contemporaneità, il contemporaneo e l'arte di fronte a questa temporalità
 - 7.1.2. Inter, multi, trans e indisciplinare: Transmedialità
 - 7.1.3. Il paradigma ricerca-creazione
- 7.2. Metodologie (contro)narrative nell'arte contemporanea
 - 7.2.1. Fabulazione e autobiografia
 - 7.2.2. Microstoria
 - 7.2.3. Archivi di finzione e finzioni archivistiche

- 7.3. Metodologie (contro)cartografiche nell'arte contemporanea
 - 7.3.1. Geopolitica e transiti
 - 7.3.2. Geografia sperimentale e produzione spaziale
 - 7.3.3. Metodo forense
- 7.4. Casi di studio di mostre sulle metodologie (contro)narrative e (contro)cartografiche
 - 7.4.1. Documentazione: Piattaforme, 2005
 - 7.4.2. Biennale del Mercosur: Femminile. Visualità, azioni e affetti, 2020
 - 7.4.3. 60ª Biennale di Venezia: Stranieri ovunque, 2024
- 7.5. Decolonizzazione e recupero delle epistemologie del Sud nell'arte contemporanea
 - 7.5.1. La crisi delle rappresentazioni antropologiche
 - 7.5.2. Voci subalterne
 - 7.5.3. La decolonizzazione a partire dalla critica del museo
- 7.6. Cosmologie, conoscenza e coscienza nell'arte contemporanea
 - 7.6.1. Agenzia non umana e più che umana
 - 7.6.2. Mondi e immagini del sogno
 - 7.6.3. Animismo
- 7.7. Casi di studio di mostre d'arte contemporanea sulle epistemologie del Sud e sulle cosmologie contemporanee
 - 7.7.1. *How to make things public*, 2005 e *Animism*, 2010
 - 7.7.2. 31ª Biennale di São Paulo (*How to (...) things that don't exist*), 2014 e 32ª Biennale di São Paulo (*Incerteza Viva*), 2016
 - 7.7.3. 15ª Biennale di Cuenca (Biennale Biocene, Cambiar el verde por azul), 2021
- 7.8. Capitalocene e zone di sacrificio nell'arte contemporanea
 - 7.8.1. Antropocene, Capitalocene, Piantagionocene, Chthulucene: Dibattiti sull'azione umana
 - 7.8.2. Geografie dell'estrattivismo, dei disastri ambientali e degli sfollamenti forzati
 - 7.8.3. Le politiche dell'acqua
- 7.9. Le relazioni interspecie nell'arte contemporanea
 - 7.9.1. Comunità multispecie
 - 7.9.2. La microbiopolitica e gli insegnamenti del micelio
 - 7.9.3. Umanità ambientale e narrazioni per un mondo in estinzione
- 7.10. Casi di studio di mostre d'arte contemporanea sull'umano e il transumano
 - 7.10.1. 22ª Biennale di Arte Paiz Guatemala (*Lost. In Between. Together*), 2021
 - 7.10.2. *And if I devoted my life to one of its feathers?*, 2021
 - 7.10.3. 23ª Biennale di Sydney (Rivus), 2022

Modulo 8. Museologia, museografia e curatela nell'Arte Contemporanea

- 8.1. Democratizzazione delle pratiche espositive dopo il maggio '68 francese: nuovo exhibit design
 - 8.1.1. La trasformazione dell'istituzione museale: La nuova museologia
 - 8.1.2. Il rinnovamento delle pratiche espositive: nuovo exhibit design
 - 8.1.3. Istituzioni museali inclusive e partecipative
- 8.2. Sviluppi della museologia e della museografia a partire dagli anni '80
 - 8.2.1. Museologia critica: evoluzione pedagogica degli spazi espositivi
 - 8.2.2. Differenze tra museologia e museografia contemporanee
 - 8.2.3. La funzione sociale degli spazi museali ed espositivi per l'arte contemporanea
- 8.3. Spazi espositivi per l'arte contemporanea
 - 8.3.1. Proliferazione di musei e centri per l'arte contemporanea
 - 8.3.2. Gallerie, biennali e fiere d'arte contemporanea
 - 8.3.3. Tipi di spazi culturali
- 8.4. Oltre il museo: La musealizzazione di altri spazi
 - 8.4.1. Lo spazio pubblico come spazio espositivo
 - 8.4.2. Spazi di sperimentazione nell'arte contemporanea
 - 8.4.3. La smaterializzazione del museo: il museo virtuale
- 8.5. Prospettive nel design di mostre
 - 8.5.1. Mostre permanenti vs. mostre temporanee
 - 8.5.2. Il progetto curatoriale
 - 8.5.3. Il progetto museografico
- 8.6. La Commissione per le Mostre di Arte Contemporanea (I). Concezione e progettazione di narrazioni ed esperienze espositive
 - 8.6.1. Funzioni del curatore
 - 8.6.2. Pianificazione di un progetto curatoriale
 - 8.6.3. La rilevanza della ricerca e del discorso espositivo
- 8.7. La Commissione per le Mostre di Arte Contemporanea (II). Dalla concettualizzazione all'esecuzione
 - 8.7.1. Fasi della concezione di un progetto espositivo
 - 8.7.2. Tecniche espositive
 - 8.7.3. Progettazione e allestimento museografico

- 8.8. Gestione di spazi museali o espositivi contemporanei
 - 8.8.1. Differenze tra gestione museale e gestione culturale
 - 8.8.2. Strategie e azioni per la promozione delle mostre
 - 8.8.3. Mediazione culturale e management culturale: un ponte tra pubblico, arte e cultura
- 8.9. Il luogo del visitatore o "i modi di abitare il museo"
 - 8.9.1. Dialogo, partecipazione e attivazione culturale
 - 8.9.2. La mediazione culturale o la curatela come mediazione
 - 8.9.3. Educazione museale o modelli pedagogici curatoriali
- 8.10. Dibattiti attuali e nuovi approcci
 - 8.10.1. Nuovi formati: la curatela allargata
 - 8.10.2. Nuovi modelli istituzionali: il nuovo istituzionalismo
 - 8.10.3. La decolonizzazione delle istituzioni culturali

Modulo 9. Economia Culturale, Mercato dell'Arte e Comunicazione

- 9.1. Economia culturale e mercato dell'arte contemporanea
 - 9.1.1. L'economia culturale
 - 9.1.2. Storia del mercato dell'arte contemporanea: evoluzione e attori principali
 - 9.1.3. Il valore economico e simbolico delle opere d'arte
- 9.2. Il mercato dell'arte
 - 9.2.1. Dinamiche del mercato primario e secondario dell'arte
 - 9.2.2. Analisi di prezzi, tendenze e quotazioni dell'arte contemporanea: vocazione speculare
 - 9.2.3. La capitalizzazione dell'immateriale: le trasformazioni del mercato globale negli anni '90
- 9.3. Il collezionismo di arte
 - 9.3.1. Storia del collezionismo e delle sue tipologie
 - 9.3.2. Tipologie di collezionismo: privato, aziendale e pubblico. Similarità e differenze
 - 9.3.3. Il ruolo dei collezionisti nello sviluppo, nella promozione e nella conservazione dell'Arte Contemporanea
- 9.4. La galleria e il suo ruolo nel mercato dell'arte
 - 9.4.1. La galleria: Storia ed evoluzione
 - 9.4.2. Il gallerista, il mercante d'arte e l'*art advisor*: funzioni, rapporti con gli artisti e i collezionisti
 - 9.4.3. Le fiere d'arte e il loro impatto sulle collezioni private, aziendali e pubbliche
- 9.5. Aste, fiere e biennali d'arte
 - 9.5.1. Dinamiche e funzionamento delle case d'asta: Christie's, Sotheby's e le alternative emergenti
 - 9.5.2. Fiere internazionali: Art Basel, Frieze, ARCOMadrid, FIAC, The Armory Show
 - 9.5.3. Le biennali come piattaforme per la promozione e la circolazione dell'arte contemporanea: Venezia, São Paulo e Documenta
- 9.6. Finanziamento e produzione artistica
 - 9.6.1. Fonti di finanziamento per artisti e progetti culturali: mecenatismo, *crowdfunding* e residenze
 - 9.6.2. Strategie di *marketing* e comunicazione per artisti e gallerie
 - 9.6.3. Organizzazione di eventi culturali: fiere, mostre e lanci
- 9.7. Copyright e proprietà intellettuale nell'arte
 - 9.7.1. Il diritto d'autore nell'arte: *copyright*, *copyleft* e *creative commons*
 - 9.7.2. Licenze, riproduzioni e diritti d'immagine nell'era digitale
 - 9.7.3. Casi emblematici e controversie relative al diritto d'autore nell'arte contemporanea
- 9.8. La critica d'arte come valutazione simbolica ed economica
 - 9.8.1. Storia e funzione della critica d'arte nel mercato culturale
 - 9.8.2. Metodologie della critica d'arte: descrizione, interpretazione e valutazione delle opere contemporanee
 - 9.8.3. Nuove narrative della critica nell'era della globalizzazione e dei social media
- 9.9. Lavoro precario e buone prassi nel settore artistico
 - 9.9.1. Situazione occupazionale nel mondo dell'arte: artisti, curatori e operatori culturali
 - 9.9.2. Buone pratiche nella gestione dell'arte, nella curatela e nel mercato dell'arte: alcuni casi di studio internazionali
 - 9.9.3. Altre forme di collettivizzazione artistica: piattaforme, associazioni, sindacati
- 9.10. Sfide e futuro del mercato dell'arte
 - 9.10.1. Commercializzazione di nuovi formati: il boom dell'arte digitale e degli NFT
 - 9.10.2. Nuovi mercati dell'arte rilevanti: ARCO Madrid, Art Basel Miami Beach
 - 9.10.3. Prospettive nei mercati asiatici e mediorientali: casi come Art Dubai e Art Basel Hong Kong

Modulo 10. Politiche culturali, inclusione e diversità nell'Arte Contemporanea

- 10.1. La cultura come diritto e le politiche culturali come quadro d'azione dell'arte contemporanea
 - 10.1.1. Cultura e diversità culturale, patrimonio comune dell'umanità (UNESCO)
 - 10.1.2. Modelli per la progettazione di politiche culturali che includano i diritti culturali
 - 10.1.3. Cultura locale, patrimonio e sostenibilità nei movimenti dell'arte contemporanea
- 10.2. Dalle politiche alle pratiche artistiche o viceversa: genere, diversità e sostenibilità
 - 10.2.1. Evoluzione dei femminismi e delle loro "ondate": Influenze artistiche
 - 10.2.2. Diversità e inclusione: Il pensiero decoloniale
 - 10.2.3. Consapevolezza ecologica e arte sostenibile
- 10.3. L'arte femminista: un contributo fondamentale alla storia dell'arte contemporanea
 - 10.3.1. Womenhouse e l'emergere del movimento femminista nell'arte
 - 10.3.2. Il corpo femminile e la pittura in azione: performance e Fluxus
 - 10.3.3. La costruzione dell'identità di genere nella cultura visiva
- 10.4. Artiste e artisti di colore in scena: diversità e creazione
 - 10.4.1. Spazio pubblico/spazio privato: le donne artiste in Gran Bretagna negli anni '90
 - 10.4.2. Arte politicizzata di artisti afroamericani: la Biennale Whitney di New York negli anni '90
 - 10.4.3. Negritudine sudamericana: meticciato e simbolismo
- 10.5. Estetica decoloniale e colonialità di genere
 - 10.5.1. Attivismo visivo di genere e colore: Zanele Muholi
 - 10.5.2. Diaspora e memoria: María Magdalena Campos-Pons
 - 10.5.3. Tensioni tra identità culturale e femminilità: Shirin Neshat
- 10.6. Paesaggio, natura e saperi ancestrali
 - 10.6.1. Carta, fibre e spiriti: quando gli antenati parlano. Sheroanawe Hakihiiwe (Sheroana, Venezuela)
 - 10.6.2. Brain Forest Quipu de Cecilia Vicuña, Tate Modern (Londra, 2022)
 - 10.6.3. Semi e mitologie: Profundis de Delcy Morelos, CAAC (Siviglia, 2024)
- 10.7. Arte ambientale: Artisti pionieri e attuali
 - 10.7.1. Joseph Beuys pianta 7000 querce in Documenta # 8 (1987)
 - 10.7.2. L'installazione Ice Watch di Olafur Eliasson
 - 10.7.3. Rifiuti e nuovi paesaggi: i Tableaux vivants di Yao Lu
- 10.8. Approcci estetico-culturali alle trasformazioni ambientali
 - 10.8.1. Oltre il *Land Art*: arte ambientale
 - 10.8.2. Scienza, arte e natura: Ecoarte
 - 10.8.3. Ripensare il rapporto tra uomo e natura: Ecofemminismo
- 10.9. Le istituzioni museali e le loro politiche sotto esame
 - 10.9.1. Revisione delle politiche istituzionali: ReThinking Collections, Museo d'Africa (Bruxelles, 2024)
 - 10.9.2. Rivisitazione degli immaginari visivi: Décadrage colonial, Centre Pompidou (Parigi, 2024)
 - 10.9.3. Iconografie rivisitate: La memoria coloniale nelle collezioni Thyssen-Bornemisza, Museo Thyssen-Bornemisza (Madrid, 2024)
- 10.10. Riflessioni sulle conseguenze e gli effetti dei movimenti artistici sulle politiche culturali sulle politiche culturali
 - 10.10.1. Influenze delle iniziative artistiche sulle politiche culturali: *bottom-up*
 - 10.10.2. Partecipazione dei cittadini e narrazioni inclusive
 - 10.10.3. Diversità, rappresentazione e sostenibilità nelle pratiche artistiche, curatoriali e istituzionali



Approfondirai le metodologie di ricerca avanzate, esplorando approcci contronarrativi, cartografici e decoloniali"

04

Obiettivi didattici

Questa qualifica universitaria di TECH fornisce al professionista competenze critiche e creative che gli permettono di distinguersi nel campo dell'Arte Contemporanea. Attraverso un approccio interdisciplinare, acquisirai competenze per analizzare le tendenze attuali, applicare nuove tecnologie all'arte (come l'intelligenza artificiale e la realtà virtuale), progettare progetti curatoriali innovativi e gestire le dinamiche del mercato artistico. Inoltre, svilupperà una visione critica sull'impatto sociale, culturale e politico dell'arte. In questo modo, l'esperto si consoliderà come leader nella creazione, interpretazione e promozione di proposte artistiche in contesti globali.



“

Amplierai le tue conoscenze sulle politiche culturali globali, comprendendone il rapporto con le pratiche artistiche e i movimenti sociali del XXI secolo"



Obiettivi generali

- ♦ Analizzare l'evoluzione dell'arte contemporanea dal dopoguerra fino ad oggi, comprendendo i movimenti artistici, le teorie e i contesti socio-culturali che l'hanno modellata
- ♦ Esplorare le pratiche interdisciplinari che integrano l'arte con la tecnologia, la politica, l'ecologia e altre aree della conoscenza
- ♦ Sviluppare capacità critiche per interpretare e valutare le manifestazioni artistiche contemporanee nelle loro diverse forme e contesti globali
- ♦ Applicare nuove tecnologie come intelligenza artificiale, realtà virtuale e aumentata, e l'arte generativa alla creazione artistica e alla gestione dei progetti
- ♦ Promuovere una profonda comprensione dell'impatto sociale e politico dell'arte, affrontando temi come la diversità, la sostenibilità e le dinamiche decoloniali
- ♦ Padroneggiare le dinamiche del mercato dell'arte, tra cui collezionismo, aste, fiere e strategie di finanziamento e commercializzazione dei lavori
- ♦ Ricercare metodologie innovative per la produzione artistica, integrando approcci contronarrativi, cartografici e transdisciplinari
- ♦ Comprendere le politiche culturali globali e la loro influenza sullo sviluppo, la promozione e la conservazione dell'arte contemporanea





Obiettivi specifici

Modulo 1. Evoluzione dell'Arte Contemporanea: artisti e contesto

- ♦ Realizzare un percorso e una linea logica di evoluzione delle diverse pratiche artistiche contemporanee
- ♦ Esaminare i diversi movimenti e stili di arte visiva contemporanea
- ♦ Compilare i diversi materiali, tecniche e tecnologie delle produzioni artistiche contemporanee
- ♦ Analizzare le influenze contestuali delle produzioni artistiche contemporanee

Modulo 2. Teoria dell'Arte Contemporanea: Pensieri, dibattiti, influenze e tendenze

- ♦ Analizzare il percorso di determinate idee nello sviluppo dell'arte contemporanea
- ♦ Affrontare criticamente il fenomeno dell'arte contemporanea a partire dalla loro relazione con le idee

Modulo 3. Arte Contemporanea I. Mezzi e tecniche

- ♦ Definire i modi di produzione e gli approcci tecnici che caratterizzano discipline come la pittura, la scultura, il video art e la performance
- ♦ Valutare l'impatto delle tecnologie digitali in discipline come la fotografia e il video art, identificando come queste hanno trasformato la narrativa visiva e i linguaggi artistici contemporanei
- ♦ Compilare e presentare esempi emblematici di artisti come Joseph Beuys, Marina Abramović, Olafur Eliasson e Hito Steyerl
- ♦ Identificare e compilare i contributi di artisti donne e altri creatori sottorappresentati nella storia dell'arte contemporanea

Modulo 4. Arte Contemporanea II. Arte urbana e arte nello spazio pubblico

- ♦ Confrontare diverse correnti e movimenti all'interno dell'arte urbana stabilendo le differenze e le somiglianze nella loro evoluzione in diversi contesti geografici e temporali
- ♦ Analizzare le tecniche e i materiali più utilizzati dagli artisti urbani contemporanei, spiegando come queste decisioni influenzano l'estetica e il messaggio delle opere
- ♦ Valutare casi concreti di intervento artistico nello spazio pubblico, analizzando il ruolo delle politiche locali e la risposta delle comunità a questi interventi
- ♦ Sviluppare proposte critiche che spieghino come l'arte urbana può contribuire alla coesione sociale o generare un cambiamento nella percezione di alcuni spazi pubblici

Modulo 5. Arte Contemporanea III. Arte digitale e nuove tecnologie

- ♦ Esaminare i metodi e gli strumenti avanzati utilizzati nella creazione di opere digitali, la complessità che rende possibili le nuove tecnologie e strumenti come l'intelligenza artificiale
- ♦ Stabilire connessioni critiche tra le teorie dell'arte digitale e la loro applicazione pratica in progetti specifici, considerando il loro impatto nel contesto artistico e culturale attuale
- ♦ Generare conoscenze che ci aiutino a comprendere progetti artistici sperimentali che integrano tecnologie come l'intelligenza artificiale e la realtà aumentata, esplorando nuovi linguaggi e narrazioni visive nell'ambito digitale
- ♦ Valutare il potenziale espressivo e tecnico di ogni tecnologia digitale in funzione delle sue applicazioni nell'arte contemporanea, proponendo approcci innovativi per arricchire il proprio sviluppo artistico

Modulo 6. Arte Contemporanea nel contesto globale

- ♦ Esaminare i cambiamenti dell'arte contemporanea e il suo legame con i processi storici e sociali post-1989, compresa la decentralizzazione del modello centro-periferia e il suo impatto sulle narrazioni artistiche e le strategie
- ♦ Approfondire i discorsi e le teorie sul colonialismo e la colonialità in relazione all'arte globale, esplorando casi di studio dalle pratiche artistiche e dalla curatela
- ♦ Identificare e analizzare le strategie visive, le cronologie e le terminologie proprie dell'arte globale, prestando particolare attenzione alle dinamiche di decentralizzazione e rappresentazione culturale del Sud Globale
- ♦ Sviluppare una visione critica e inclusiva dell'arte contemporanea, valorizzando la diversità di prospettive e narrazioni che mettono in discussione l'eurocentrismo ed estendono le categorie tradizionali dell'analisi artistica

Modulo 7. Metodologie per la ricerca nell'Arte Contemporanea

- ♦ Presentare strategie narrative e anche speculative, attraverso le quali gli artisti propiziano connessioni e giustapposizioni che fanno appello alle capacità critiche ed affettive dei pubblici
- ♦ Discernere le decisioni materiali, formali e linguistiche attraverso le quali i processi investigativi rivisti diventano esperienze sensibili ed eventi pubblici
- ♦ Confrontare, attraverso la revisione delle recenti esposizioni, diverse strategie di presentazione pubblica degli assemblaggi multisupporti e transmediali che sono le ricerche artistiche
- ♦ Riconoscere i dialoghi che avvengono tra queste ricerche attraverso il dispositivo espositivo

Modulo 8. Museologia, museografia e curatela nell'Arte Contemporanea

- ♦ Analizzare le esposizioni chiave che hanno influenzato il cambiamento di prospettiva rispetto alle mostre e ai loro contesti
- ♦ Determinare i passaggi per realizzare una pianificazione di un progetto curatoriale o museale
- ♦ Esaminare e descrivere i progetti di mediazione culturale tenendo conto del contesto e dei visitatori
- ♦ Conoscere i meccanismi della gestione museale e culturale, comprese le nuove tecnologie

Modulo 9. Economia Culturale, Mercato dell'Arte e Comunicazione

- ♦ Sviluppare i concetti fondamentali dell'economia culturale e la sua influenza nella configurazione del mercato dell'Arte Contemporanea
- ♦ Studiare le dinamiche dei mercati primari e secondari dell'arte, valutando i fattori che influenzano la quotazione e le tendenze speculative, nonché i cambiamenti derivanti dalla globalizzazione e dalla dematerializzazione dell'arte
- ♦ Esaminare l'evoluzione storica del collezionismo e la sua tipologia (privato, aziendale e pubblico), evidenziando l'influenza dei collezionisti nella promozione e nello sviluppo dell'Arte Contemporanea
- ♦ Analizzare i casi emblematici di copyright e proprietà intellettuale nell'era digitale, riflettendo sulle nuove narrazioni critiche, sui formati emergenti come gli NFT e sullo sviluppo dei mercati regionali in Sud America, Asia e Medio Oriente

Modulo 10. Politiche culturali, inclusione e diversità nell'Arte Contemporanea

- ♦ Realizzare un breve percorso e una linea logica di evoluzione dei movimenti femministi, decoloniali ed ecologici e il loro impatto sull'arte visiva contemporanea
- ♦ Studiare e analizzare diverse pratiche artistiche e istituzionali attuali che soddisfano le tematiche già descritte
- ♦ Effettuare un esame critico delle politiche culturali e delle loro conseguenze, e gli effetti dei movimenti artistici
- ♦ Presentare casi di studio per analizzare opere e mostre in musei importanti legate alla tematica



Guiderai progetti interdisciplinari di Arte Contemporanea, combinando creatività, gestione e pensiero critico in ambienti multiculturali"

05

Opportunità professionali

Grazie alle competenze acquisite attraverso questo programma universitario, i professionisti saranno qualificati per lavorare in settori come Curatela e Gestione delle Mostre, Critica d'Arte, Produzione Artistica, Mercato dell'Arte e Consulenza Culturale. Inoltre, saranno in grado di guidare progetti interdisciplinari in istituzioni culturali, gallerie, musei e organizzazioni internazionali, nonché esplorare opportunità nella ricerca e nelle nuove tecnologie applicate all'arte.



“

Sarai in grado di operare come critico d'Arte Contemporanea, analizzando e comunicando tendenze dirompenti sia nei media digitali che tradizionali"

Profilo dello studente

Lo studente di questo Master di TECH sarà un professionista con una solida preparazione teorica e pratica nell'Arte Contemporanea, in grado di interpretare le sue molteplici manifestazioni da una prospettiva critica e interdisciplinare. Avrà anche le competenze per guidare progetti di curatela e gestire mostre, sarà preparato ad affrontare sfide globali, integrando tecnologia, sostenibilità e diversità nella pratica professionale. Inoltre, la sua conoscenza dell'impatto sociale e culturale dell'arte lo posizionerà come un agente chiave nel campo artistico e culturale, sia a livello locale che internazionale.

Otterrai un profilo professionale altamente competitivo, pronto per integrarti nel mercato dell'arte, nelle istituzioni culturali e negli spazi museografici.

- ♦ **Pensiero critico e analisi:** Capacità di interpretare e valutare opere, tendenze e contesti dell'arte contemporanea da una prospettiva riflessiva e interdisciplinare, identificandone l'impatto sociale, politico e culturale in un ambiente globalizzato e diversificato
- ♦ **Innovazione e creatività:** Capacità di sviluppare progetti artistici e curatoriali innovativi, integrando nuove tecnologie come l'intelligenza artificiale o la realtà virtuale ed esplorando approcci sostenibili che evidenziano l'importanza dell'arte nelle sfide attuali
- ♦ **Comunicazione efficace:** Padroneggiare le tecniche per trasmettere idee complesse in modo chiaro e accessibile, sia attraverso testi critici, esposizioni o presentazioni pubbliche, adattandosi a diversi pubblici, piattaforme e contesti culturali in modo professionale
- ♦ **Gestione e leadership dei progetti:** Competenza per coordinare team multidisciplinari in progetti artistici e culturali, progettare strategie curatoriali innovative e gestire le risorse in modo efficiente, garantendo il raggiungimento degli obiettivi e l'impatto positivo delle iniziative



Dopo aver completato il programma potrai utilizzare le tue conoscenze e competenze nei seguenti ruoli:

- 1. Curatore di mostre:** Progetta e organizza mostre innovative nei musei, gallerie e spazi culturali, adattandosi alle tendenze artistiche attuali e gestendo le risorse disponibili.
- 2. Responsabile di progetti artistici in istituzioni culturali:** Guida la pianificazione e l'esecuzione di programmi culturali, collegando le comunità con l'arte contemporanea in contesti locali e globali.
- 3. Specialista in Arte Digitale e Nuove Tecnologie:** Applica strumenti come la realtà virtuale e l'intelligenza artificiale per creare, gestire o consigliare progetti artistici in ambienti digitali.
- 4. Consulente nel mercato dell'arte:** Offre consulenza specializzata a collezionisti, gallerie e case d'asta per l'acquisizione, la valutazione e la gestione di opere d'arte contemporanea.
- 5. Coordinatore di spazi culturali alternativi:** Sovrintende alla gestione di centri culturali, spazi indipendenti e piattaforme sperimentali, facilitando attività artistiche che coinvolgono la comunità.
- 6. Critico d'Arte Contemporanea:** Analizza e comunica il valore estetico, concettuale e sociale delle opere e dei movimenti attuali attraverso media digitali, stampati o piattaforme culturali.
- 7. Designer di esperienze museografiche:** Crea ambienti espositivi innovativi che promuovono l'interazione del pubblico con le opere d'arte, utilizzando concetti contemporanei di museografia e design spaziale.
- 8. Promotore di Arte e Cultura negli spazi pubblici:** Organizza interventi artistici urbani, come muralismo o installazioni, che dialogano con la comunità e rivitalizzano gli ambienti urbani.
- 9. Educatore di arte contemporanea in istituzioni private:** Progetta e fornisce workshop, corsi e attività educative relative alle tendenze e pratiche artistiche contemporanee.
- 10. Consulente per le politiche culturali:** Partecipa alla pianificazione e valutazione di strategie culturali in istituzioni pubbliche o private, promuovendo l'inclusione e la sostenibilità nelle iniziative artistiche.



Un'esperienza educativa unica, cruciale e decisiva per crescere professionalmente"

Opportunità accademiche e di ricerca

Oltre a tutte le posizioni lavorative per cui sarai idoneo studiando questo Master di TECH, potrai anche continuare con una solida carriera accademica e di ricerca. Dopo aver completato questo programma universitario, sarai pronto per continuare i tuoi studi associati a questo campo della conoscenza e quindi, progressivamente, raggiungere altri meriti scientifici.

06

Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi”

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

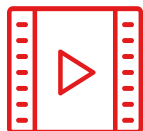
La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.



In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

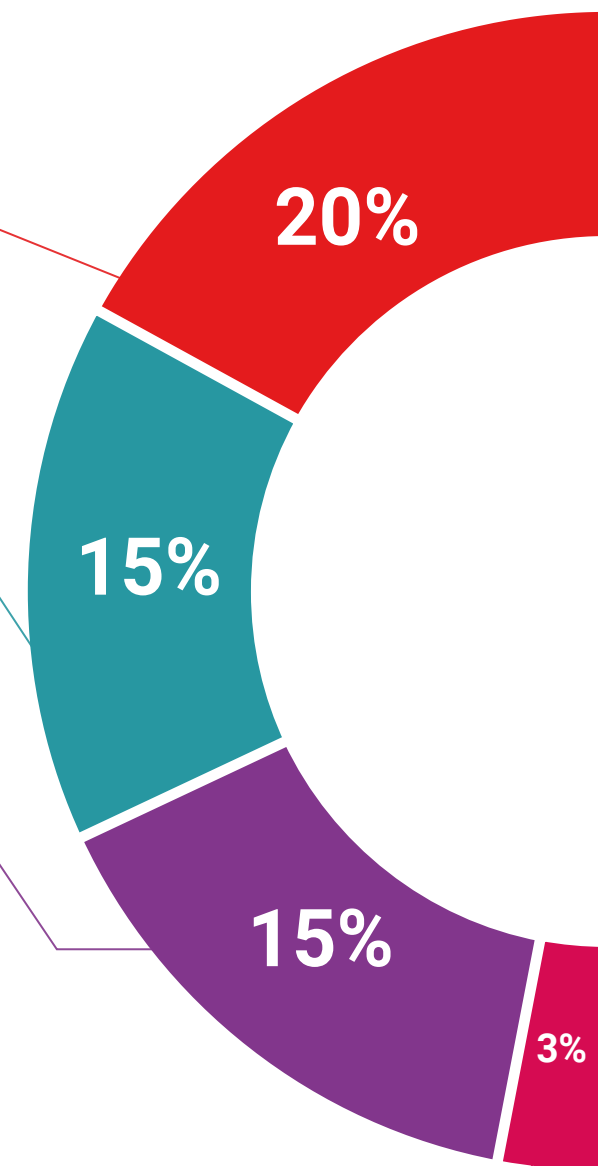
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

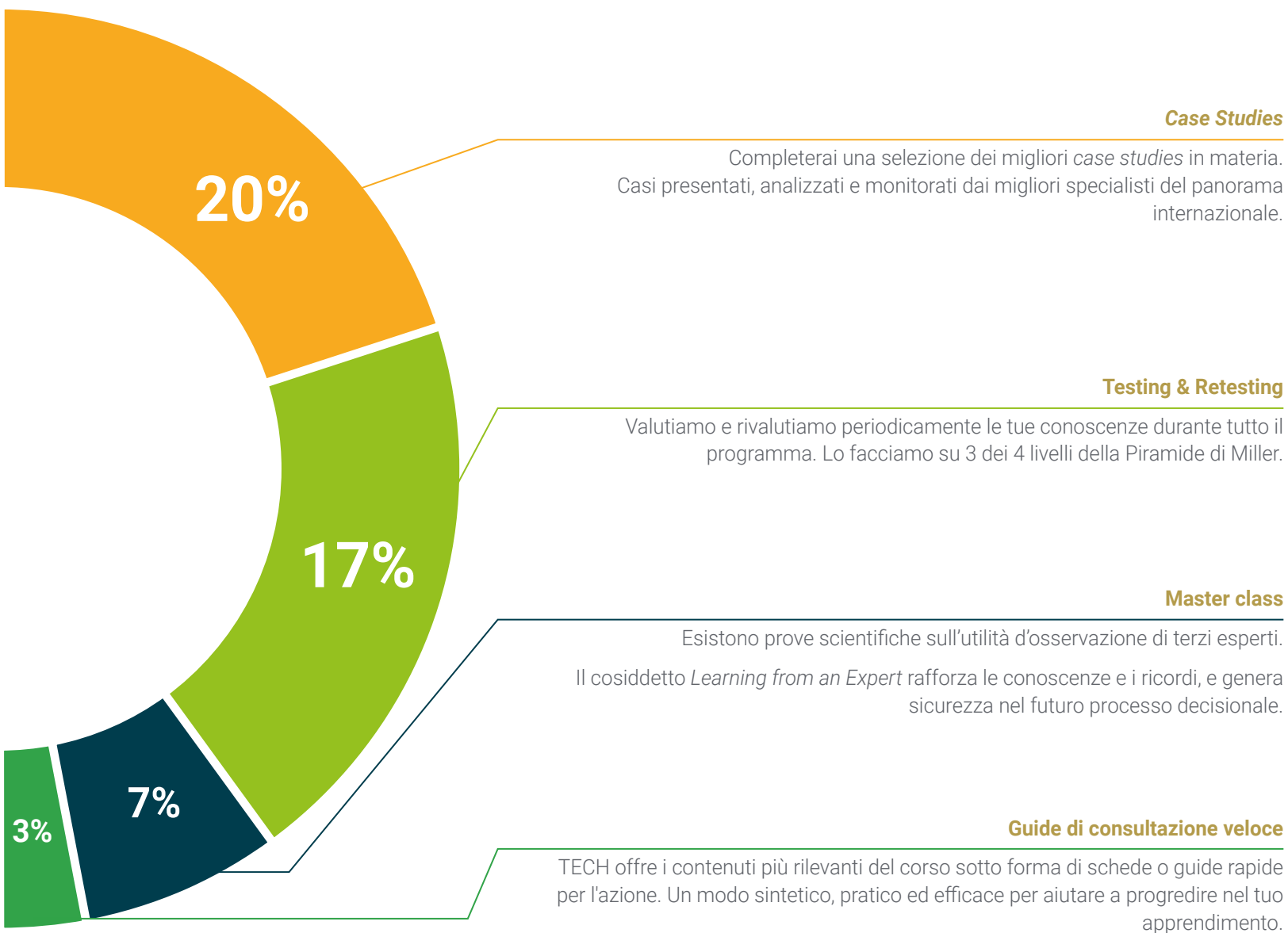
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





07

Personale docente

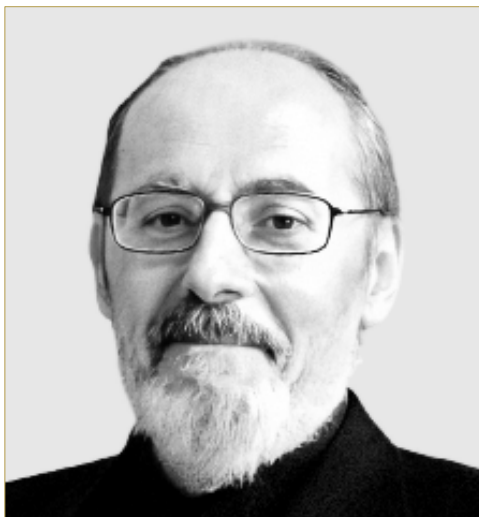
Il personale docente di questo programma universitario di TECH è composto da rinomati esperti in Arte Contemporanea, con una vasta esperienza in ricerca, curatela e produzione artistica a livello internazionale. Questi professionisti combinano il loro percorso accademico con una profonda conoscenza pratica, fornendo una visione globale e aggiornata del settore. Attraverso le loro conoscenze, gli iscritti avranno accesso a casi reali e strumenti innovativi, garantendo una preparazione completa e orientata alle esigenze dell'attuale settore artistico.



“

Beneficerai di un personale docente multidisciplinare, composto da esperti con una vasta esperienza in ricerca, curatela e produzione artistica”

Direttore Ospite



Dott. Quiles García, Fernando

- ♦ Esperto in Storia dell'Arte
- ♦ Specialista in Storia dell'Arte presso l'Università Pablo de Olavide
- ♦ Dottorato in Storia dell'Arte presso l'Università di Siviglia
- ♦ Master in Architettura e Patrimonio Storico presso l'Università di Siviglia
- ♦ Dottorato in Geografia e Storia, Storia dell'Arte presso l'Università di Siviglia

Direzione



Dott.ssa Díaz Mattei, Andrea

- ♦ Esperta in Museologia e Museografia presso il Museo de la Historia del Caballo Cartujano
- ♦ Specialista in Storia dell'Arte presso l'Università Pablo de Olavide
- ♦ Dottorato in Società e Cultura presso l'Università di Barcellona
- ♦ Specialista in Storia, Teoria e Critica dell'Arte: Arte Catalana e Relazioni Internazionali
- ♦ Esperta in Gestione di Arte
- ♦ Laurea in Psicologia presso l'Università di Buenos Aires
- ♦ Membro di: Rete di Ricerca Arte Globalizzazione Interculturalità e Rete Latinoamericana di Studi Visivi

Personale docente

Dott. Navarro Morcillo, Pablo

- ♦ Documentarista e cartografo nella Delegazione Provinciale della Cultura del Consiglio di Andalusia
- ♦ Tecnico di Protezione presso il Ministero della Cultura della Giunta dell'Andalusia
- ♦ Dottorato in Storia e Studi Umanistici presso l'Università Pablo de Olavide
- ♦ Laurea in Storia dell'Arte presso l'Università di Siviglia
- ♦ Master in Arte, Musei e Gestione del Patrimonio Storico presso l'Università Pablo de Olavide
- ♦ Master in Gestione del Patrimonio Culturale presso l'Università di Sevilla
- ♦ Esperto in Gestione del Patrimonio Storico

Dott. Pinilla Sánchez, Rafael

- ♦ Ricercatore del Gruppo di Ricerca AGI presso l'Università di Barcellona
- ♦ Specialista in Cultura e Mercato presso l'Università Aperta della Catalogna
- ♦ Segretario tecnico e di pianificazione presso la rivista di Studi Globali e Arte Contemporanea
- ♦ Dottorato in Storia dell'Arte presso l'Università di Barcellona
- ♦ Master in Studi Avanzati di Storia dell'Arte presso l'Università di Barcellona
- ♦ Membro di: Gruppo di Ricerca Arte, Globalizzazione e Interculturalità presso l'Università di Barcellona, Rete di Ricerca in Arte della Facoltà di Belle Arti dell'Università Autonoma di Querétaro, Consiglio Accademico del Forum Economia e Cultura dell'Università Autonoma di Città del Messico

Dott. Castañeda Santana, Pablo

- ♦ Artista visivo specializzato in Pittura
- ♦ Fondatore dell'Accademia Panorama
- ♦ Dottorato in Arte e Patrimonio presso l'Università di Siviglia
- ♦ Master in Belle Arti presso la Scuola di Arte Central Saint Martins
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Siviglia

Dott. Sánchez Pineda, Jesús Manuel

- ♦ Artista Visivo e Sonoro
- ♦ Master in Arte, Idea e Produzione presso l'Università di Siviglia
- ♦ Master in Architettura e Patrimonio Storico presso l'Università di Siviglia
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Siviglia
- ♦ Esperto in Produzione Musicale e Suono

Dott.ssa Bonafé Carrasco, Isabel

- ♦ Artista visiva
- ♦ Conferenziere e Collaboratrice presso il Digital Culture Festival CSM
- ♦ Master in Belle Arti presso la Scuola di Arte Central Saint Martins
- ♦ Laurea in Belle Arti presso l'Università di Siviglia

Dott.ssa Medici, Antonella

- ♦ Ricercatrice e curatrice indipendente
- ♦ Dottorato in Società e Cultura presso l'Università di Barcellona
- ♦ Specialista in Storia, Antropologia, Arte e Patrimonio
- ♦ Master in Studi Latinoamericani presso l'Università di Barcellona
- ♦ Laurea in Storia dell'Arte presso l'Università di Barcellona
- ♦ Membro di: Gruppo di Ricerca Arte, Globalizzazione e Interculturalità presso l'Università di Barcellona, Progetto Cartografia Critica dell'Arte e della Visualità nell'Era Globale dell'Università di Barcellona, Sezione Memoria e Diritti Umani dell'Associazione per gli Studi Latinoamericani

Dott.ssa Cebreros Urzaiz, Carmen

- ♦ Curatrice e ricercatrice
- ♦ Vicedirettrice di Arti Visive presso l'Università Autonoma Metropolitana
- ♦ Curatrice alla XX Biennale di Fotografia
- ♦ Dottorato in Cultura e Performance presso l'Università della California
- ♦ Master in Curatela presso il Goldsmiths College, Università di Londra
- ♦ Laurea in Arti Visive presso l'Università Nazionale Autonoma del Messico





“

*Cogli l'occasione per conoscere gli
ultimi sviluppi in questo campo e
applicarli alla tua pratica quotidiana”*

08 Titolo

Il Master in Arte Contemporanea garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Master in Arte Contemporanea** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

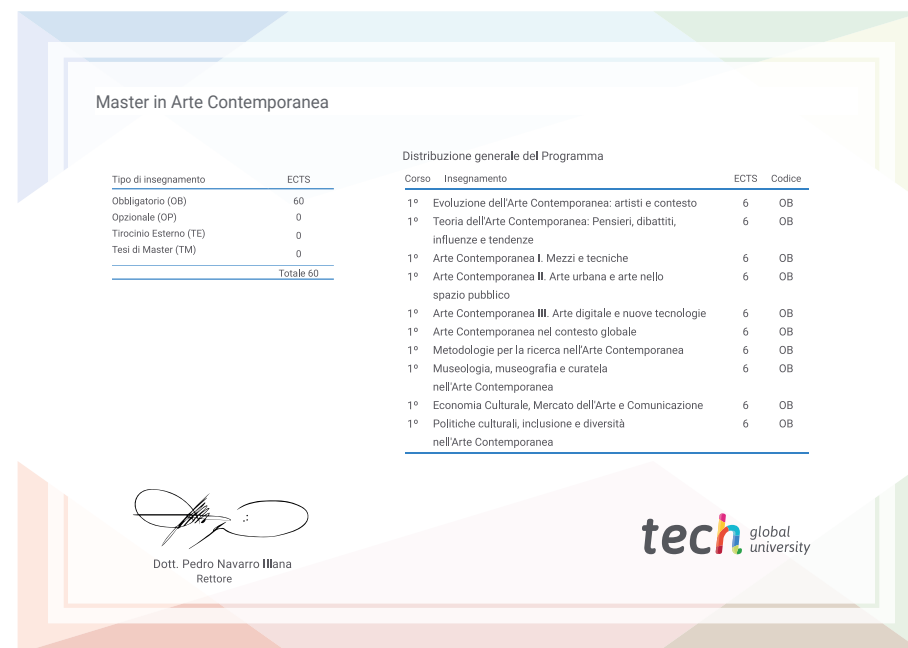
Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master in Arte Contemporanea**

Modalità: **online**

Durata: **2 mesi**

Accreditamento: **60 ECTS**



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



Master Arte Contemporanea

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master

Arte Contemporanea

