



Esperto Universitario Arte dell'Antichità

» Modalità: online

» Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 18 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/scienze-umanistiche/specializzazione/specializzazione-arte-antichita

Indice

 $\begin{array}{c|c} \hline 01 & 02 \\ \hline Presentazione & Obiettivi \\ \hline \hline pag. 4 & Day 12 & Day 18 \\ \hline \end{array}$







tech 06 | Presentazione

L'arte è fondamentale per l'essere umano, poiché da millenni gli permette di comunicare ed esprimersi in diversi ambiti. Nella preistoria, le prime manifestazioni appaiono sotto forma di musica a percussione, pitture rupestri, sculture e incisioni su pietra. Oggi è diventato quindi essenziale studiarle e conservarle.

La figura dell'esperto d'arte è indispensabile in diversi ambiti, come gli scavi, i musei e persino le perizie scientifiche. Si costituisce così una professione che per affermarsi nell'attualità deve partire dalle basi più antiche. Tenendo conto di tutto ciò, questo Esperto Universitario getterà le basi per comprendere come l'arte si sia evoluta attraverso le diverse culture e i diversi periodi.

Vale la pena ricordare che tutti i contenuti accademici sono presentati in un programma completamente online, che consente allo studente di decidere il momento e il luogo migliore per seguire una lezione. Quindi non dovrà mai togliere tempo alle sue attività quotidiane. Inoltre, potrà ottenere in modo diretto la qualifica, evitando noiose prove ed esami finali.

Questo **Esperto Universitario in Arte dell'Antichità** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma 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





Potrai imparare in modo dinamico e semplice ciò che i nostri antenati volevano comunicare attraverso i loro dipinti e le loro sculture" L'aula virtuale sarà sempre a tua disposizione. Inizia oggi stesso a studiare l'evoluzione dell'arte greca e il suo impatto odierno.

Il personale docente del programma comprende prestigiosi professionisti che apportano 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.

L'arte è nata come forma di espressione e in seguito è diventata un simbolo di distinzione.







tech 10 | Obiettivi



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



Non ci sono limiti quando si tratta del tuo percorso di carriera. Iscrivit del tuo percorso di carriera. Iscriviti e raggiungi tutti i tuoi obiettivi"







Obiettivi specifici

Modulo 1 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 2 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 3 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





tech 14 | Struttura e contenuti

Modulo 1. Arte dell'antichità I

- 1.1. Preistoria L'origine del arte
 - 1.1.1. Introduzione
 - 1.1.2. Figurazione e astrazione nell'arte preistorica
 - 1.1.3. L'arte dei cacciatori del paleolitico
 - 1.1.4. Le origini della pittura
 - 1.1.5. Il naturalismo e la magia
 - 1.1.6. Artista, sciamano e cacciatore
 - 1.1.7. L'importanza delle grotte di Altamira
- 1.2. Neolitico Primi allevatori e agricoltori
 - 1.2.1. L'addomesticamento di animali e piante e i primi insediamenti
 - 1.2.2. La vita quotidiana come tema artistico
 - 1.2.3. L'arte figurativa
 - 1.2.4. L'arte levantina
 - 1.2.5. Arte schematica, ceramica e ornamento del corpo
 - 1.2.8. Le costruzioni megalitiche
- 1.3. Egitto. Arte predinastica e dell'Antico Regno
 - 1.3.1. Introduzione
 - 1.3.2. Le prime dinastie
 - 1.3.3. L'architettura
 - 1.3.3.1. Mastabe e piramidi
 - 1.3.3.2. Le piramidi di Giza
 - 1.3.4. Scultura dell'Antico Regno
- 1.4. Arte egizia del Medio e Nuovo Regno
 - 1.4.1. Introduzione
 - 1.4.2. L'architettura del Nuovo Regno
 - 1.4.3. I grado templi del Nuovo Regno
 - 1.4.4. La scultura
 - 1.4.5. La rivoluzione di Tell el-Amarna

- 1.5. Arte egizia del periodo tardo e l'evoluzione della pittura
 - 1.5.1. L'ultimo periodo della storia dell'Egitto
 - 1.5.2. Gli ultimi templi
 - 1.5.3. L'evoluzione della pittura egizia
 - 1.5.3.1. Introduzione
 - 1.5.3.2. La tecnica
 - 1.5.3.3. Gli argomenti
 - 1.5.3.4. L'evoluzione
- 1.6. Arte mesopotamica primitiva
 - 1.6.1. Introduzione
 - 1.6.2. La protostoria mesopotamica
 - 1.6.3. Le prime dinastie sumere
 - 1.6.4. L'architettura
 - 1.6.4.1. Introduzione
 - 1.6.4.2. Il tempio
 - 1.6.5. L'arte accadica
 - 1.6.6. Il periodo considerato del neosumerismo
 - 1.6.7. L'importanza di Lagash
 - 1.6.8. La caduta di Ur
 - 1.6.9. L'arte elamitica
- 1.7. L'arte babilonese e assira
 - 1.7.1. Introduzione
 - 1.7.2. Il regno di Mari
 - 1.7.3. Il primo periodo babilonese
 - 1.7.4. Il codice di Hammurabi
 - 1.7.5. L'impero assiro
 - 1.7.6. I palazzi assiri e la loro architettura
 - 1.7.7. Arti plastiche assire
 - 1.7.8. La caduta dell'impero babilonese e l'arte neobabilonese
- 1.8. L'arte degli Ittiti
 - 1.8.1. Il contesto e la formazione dell'Impero ittita
 - 1.8.2. Le guerre contro l'Assiria e l'Egitto
 - 1.8.3. Il periodo Hatti e la sua prima fase
 - 1.8.4. L'antico regno degli Ittiti. L'Impero
 - 1.8.5. I secoli bui della cultura ittita

Struttura e contenuti | 15 tech

- 1.9. L'arte dei fenici
 - 1.9.1. Introduzione
 - 1.9.2. Le popolazioni di mare
 - 1.9.3. L'importanza della porpora
 - 1.9.3. Le influenze dell'Egitto e della Mesopotamia
 - 1.9.4. L'espansione fenicia
- 1.10. L'arte persiana
 - 1.10.1. L'espansione dei medi e la distruzione dell'Impero assiro
 - 1.10.2. La formazione del regno persiano
 - 1.10.3. Le capitali persiane
 - 1.10.4. Arte nel palazzo di Dario a Persepoli
 - 1.10.5. Architettura funeraria e arte eclettica
 - 1.10.6. L'impero partico e sassanide

Modulo 2. Arte dell'antichità II

- 2.1. Grecia Arte preellenica
 - 2.1.1. Introduzione. I diversi sistemi di scrittura
 - 2.1.2. L'arte cretese
 - 2.1.3. L'arte micenea
- 2.2. Arte greca arcaica
 - 2.2.1. L'arte greca
 - 2.2.2. Le origini e l'evoluzione del tempio greco
 - 2.2.3. Ordini architettonici
 - 2.2.4. La scultura
 - 2.2.5. La ceramica geometrica
- 2.3. Il primo classicismo
 - 2.3.1. I grandi santuari panellenici
 - 2.3.2. La scultura autoportante nel classicismo
 - 2.3.3. L'importanza di Mirone e Policleto
 - 2.3.4 Ceramica e altre arti

- 2.4. L'arte al tempo di Pericle
 - 2.4.1. Introduzione
 - 2.4.2. Fidia e il Partenone
 - 2.4.3. L'Acropoli di Atene
 - 2.4.4. Altri contributi di Pericle
 - 2.4.5. L'arte pittorico
- 2.5. L'arte greco del IV secolo a.C.
 - 2.5.1. La crisi della polis classica e il suo impatto sull'arte
 - 2.5.2. Prassitele
 - 2.5.3. Il dramma secondo Scopas
 - 2.5.4. Il naturalismo di Lisippo
 - 2.5.5. Stele funerarie e pittura greca
- 2.6. Arte ellenistica
 - 2.6.1. L'ellenismo
 - 2.6.2. Il pathos e la scultura ellenistica
 - 2.6.3. Le scuole ellenistiche
 - 2.6.4. La pittura e le arti applicate
- 2.7. L'arte etrusco
 - 2.7.1. Introduzione. Le tombe etrusche e le figurazioni sepolcrali
 - 2.7.2. Religione e produzione scultorea etrusca
 - 2.7.3. La pittura murale e le arti minori
- 2.8. Le origini dell'arte romana e l'arte al tempo di Augusto e dei suoi successori
 - 2.8.1. Introduzione. I primi templi romani e le origini della ritrattistica romana
 - 2.8.2. Idealismo greco e naturalismo latino
 - 2.8.3. L'architettura dei Cesari e la decorazione delle case romane
 - 2.8.4. La ritrattistica ufficiale e le arti suntuarie
- 2.9. L'arte in Età Flavia e Antonina e nel periodo tardo-romano I
 - 2.9.1. I grandi monumenti di Roma
 - 2.9.2. Il Pantheon
 - 293 La scultura
- 2.10. L'arte in Età Flavia e Antonina e nel periodo tardo-romano II
 - 2.10.1. Stili decorativi e pittorici
 - 2.10.2. La crisi del basso Impero
 - 2.10.3. La dissoluzione del classicismo nella scultura

tech 16 | Struttura e contenuti

Modulo 3. Arte africana, islamica, indù, dell'Oceania e dell'Estremo Oriente

- 3.1. Arte africana I
 - 3.1.1. I primi coloni
 - 3.1.2. Scoperta e sviluppo dell'arte africana
 - 3.1.3. Le civiltà di Nok e Ife e l'arte del regno del Benin
- 3.2. Arte africana II
 - 3.2.1. Sculture in legno africane
 - 3.2.2. Le tecniche della ceramica
 - 3.2.3. Lo stile Owo e l'arte afro-portoghese
- 3.3. L'arte dell'Oceania
 - 3.3.1. Melanesia e Nuova Guinea
 - 3.3.2. Arte nel bacino del Sepik e nell'area di Massim e delle isole Trobriand
 - 3.3.3. L'isola della Nuova Zelanda, Micronesia e Polinesia
 - 3.3.4. Nuova Zelanda, Isole Hawaii e Isole di Pasqua e arte degli aborigeni australiani
- 3.4. L'arte islamico
 - 3.4.1. Introduzione
 - 3.4.2. L'espansione dell'impero islamico e la sua arte
 - 3.4.3. L'Islam in Persia. Turchia e India
 - 3.4.4. Arti decorative nel mondo islamico
- 3.5. L'arte dell'India antica e classica
 - 3.5.1. Contesto storico
 - 3.5.2. Buddismo ed ellenismo
 - 3.5.3. Il periodo Gupta
- 3.6. L'arte medievale in India
 - 3.6.1. Contesto storico L'arte Pala
 - 3.6.2. L'architettura medievale
 - 3.6.3. Templi in base ai loro tetti
 - 3.6.4. L'importanza delle porte
 - 3.6.5. Lo stile di Mysore





Struttura e contenuti | 17 tech

- 3.7. Le arti visive dell'India
 - 3.7.1. Scultura
 - 3.7.2. La pittura
 - 3.7.3. Brahma, il creatore, e Shiva, il distruttore
- 3.8. L'arte del Sudest asiatico
 - 3.8.1. Cultura e arte degli Khmer
 - 3.8.2. L'importanza di Angkor Vat
 - 3.8.3. Java e Tailandia
- 3.9. L'arte cinese
 - 3.9.1. Le prime dinastie
 - 3.9.2. La Cina medievale e il classicismo T'ang
 - 3.9.3. Le dinastie Song, Yuan, Ming e Tsing
- 3.10. L'arte giapponese
 - 3.10.1. Contesto storico
 - 3.10.2. I periodi Nara e Heian
 - 3.10.3. Dalla cultura dei samurai al Giappone moderno



Questo programma è rivolto agli amanti dell'arte che desiderino intraprendere una carriera professionale in questo campo. Se questo è il tuo caso, iscriviti subito"





tech 20 | Metodologia

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.

tech 22 | Metodologia

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.



Metodologia | 23 tech

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:



Materiale 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.



20%

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".



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.



25%





tech 28 | Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Arte dell'Antichità** 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 Universtity** 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: Esperto Universitario in Arte dell'Antichità

Modalità: online

Durata: 6 mesi

Accreditamento: 18 ECTS



Dott ______, con documento d'identità ______ ha superat o con successo e ottenuto il titolo di:

Esperto Universitario in Arte dell'Antichità

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 450 horas di durata equivalente a 18 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024





Esperto Universitario Arte dell'Antichità

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

