Experto Universitario
Arte y Museos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Arte y Museos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arte-museos**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

A muchas personas los museos les parecen lugares tristes y muy confusos. Pero para otros, resulta toda una maravilla poder encontrar en un solo lugar diversas piezas de la cultura y la historia mundial. En estos lugares, se puede no solo ir y visitar las obras, también funcionan como un lugar para restaurar y preservar cualquier elemento artístico que se haya vuelto frágil con el paso de los años. Por ende, es necesario conocer su origen y funcionamiento para continuar con este legado. Y es justo aquí, donde este programa hace hincapié, permitiéndole a los estudiantes adquirir el conocimiento necesario para avanzar en sus carreras como expertos del arte y la historia.





Trabaja para los grandes museos del país y amplia tus horizontes profesionales como experto en arte”

Los museos nacen para recoger y conservar objetos valiosos. También se dedican a la investigación y difusión de dichos elementos, cuyo valor es relevante para la sociedad. Convirtiéndose, además, en una parte importante de las rutas turísticas de grandes ciudades, un ejemplo claro es el museo de Louvre en París, siendo una parada obligada para apreciar La Gioconda de Leonardo da Vinci.

Su origen, como un elemento cultural, se puede remontar a 200 años atrás, sin embargo, esto solo se toma en cuenta para darle nombre a lo que el ser humano ya hacía desde milenios: coleccionar y atesorar objetos de valor cultural. Por tanto, es fundamental que, en la actualidad, se continúe con esta tradición y se cuente con profesionales capaces de dirigir y comprender el funcionamiento de estas instituciones.

Es así, que este Experto Universitario, le presentará a los estudiantes un contenido completo para hacerle frente a la labor desde el conocimiento artístico, manejar estos recintos. Para ello, contarán con un programa netamente online y con acceso continuo a la información desde cualquier parte del mundo.

Este **Experto Universitario en Arte y Museos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Historia del Arte, museología y conservación del patrimonio
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Trabajar en un museo te acercará a las obras artísticas más importantes del mundo, contribuyendo a su conservación y restauración”

La demanda actual para los museos se centra en contar con profesionales apasionados por el arte y la restauración"

Matriculándote en este programa online, podrás encontrar el equilibrio entre tu vida laboral y académica.

No deberás realizar un trabajo final para obtener la titulación que te acredite para trabajar en un museo.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Este programa en Arte y Museos les ofrecerá a los estudiantes la oportunidad de avanzar en sus carreras profesionales como expertos en historia del arte. Para lograrlo, contarán con un programa online que les facilitará los criterios que se emplean para seleccionar los objetos que se expondrán al público y los trabajos de restauración que deben hacerse para preservar dichos artefactos, lienzos y esculturas.





Si tu objetivo es trabajar en grandes museos, este programa te acercará para lograrlo”

Objetivos generales

- Poseer un nivel de conocimiento necesario para dominar todos los aspectos de la Historia del Arte y su influencia en el presente
- Desarrollar un pensamiento crítico con respecto a los diferentes movimientos y etapas artísticas
- Conocer en profundidad la influencia de las iconografías clásica y cristiana y su proyección en la época contemporánea
- Saber identificar fuentes históricas y artísticas fidedignas
- Integrar los fundamentos conceptuales de la Historia del Arte en las áreas de la museología y la conservación del patrimonio
- Identificar las figuras e iconografías más relevantes de la historia universal y cristiana

La demanda del sector actual es clara: los museos necesitan profesionales comprometidos para la difusión de las obras en exhibición"





Objetivos específicos

Módulo 1. Introducción a la Historia del Arte I

- Conocer las características, funciones y líneas básicas de la Historia del Arte en sus diferentes manifestaciones
- Analizar, apreciar y situar en su contexto las manifestaciones artísticas
- Conocer los grandes temas de las artes y los procesos de interacción entre ellas y por encima de las fronteras, abriendo así la perspectiva para el diálogo intercultural
- Conocer las características, funciones y líneas básicas de la Historia del Arte en sus diferentes manifestaciones
- Analizar, apreciar y situar en su contexto las manifestaciones artísticas
- Conocer los grandes temas de las artes y los procesos de interacción entre ellas y por encima de las fronteras, abriendo así la perspectiva para el diálogo intercultural

Módulo 2. Introducción a la Historia del Arte II

- Conocer las aportaciones de Historia Antigua
- Conocer las aportaciones de Historia Antigua en la conformación de las bases culturales, políticas y socioeconómicas de la actualidad
- Organizar la información histórica de manera coherente y trasmitirla conforma a los cánones críticos de la disciplina
- Priorizar las líneas de pensamiento, conceptos propios, creencias y rasgos culturales de cada pueblo

Módulo 3. Museología y patrimonio

- Distinguir entre museografía y museología, teniendo en cuenta sus diferencias
- Reconocer parte de los museos más relevantes de la Historia del Arte
- Conocer los problemas a los que se tienen que enfrentar los museos y los inconvenientes que puedan surgir durante el montaje de una exposición
- Comprender los diferentes tipos de exposiciones y en qué se diferencian

03

Estructura y contenido

El temario del Experto Universitario en Arte y Museos se ha diseñado siguiendo las recomendaciones del grupo de expertos encargado de dictar las clases en el aula virtual. Por tanto, no solo se reúne un contenido actualizado a las necesidades del sector, sino que se cuenta con la extensa experiencia de este cuadro docente. Permitiendo así, que los estudiantes se especialicen en área y comiencen un nuevo camino profesional.





Sin importar donde te encuentres, con este programa lograrás especializarse en la historia del arte y la conservación de los Museos"

Módulo 1. Introducción a la Historia del Arte I

1.1. El arte de la prehistoria
- 1.1.1. Primeras manifestaciones artísticas
- 1.1.2. Arte mueble
- 1.1.3. Arte parietal (rupestre)
- 1.1.4. Megalitismo

1.2. El arte mesopotámico y egipcio
- 1.2.1. Marco histórico de Mesopotamia
- 1.2.2. Arte sumerio y acadio
- 1.2.3. Arte asirio y neobabilónico
- 1.2.4. Marco histórico de Egipto
- 1.2.5. Arquitectura
- 1.2.6. Escultura y pintura

1.3. El arte de Oriente: India y China
- 1.3.1. Marco histórico de India
- 1.3.2. Arquitectura
- 1.3.3. Escultura y pintura
- 1.3.4. Marco histórico de China
- 1.3.5. Arquitectura
- 1.3.6. Escultura y pintura

1.4. El Arte de América Antigua: Olmeca, Maya y Chavín
- 1.4.1. Marco histórico Olmeca
- 1.4.2. Arquitectura y escultura
- 1.4.3. Marco histórico Maya
- 1.4.4. Arquitectura y escultura
- 1.4.5. Marco histórico Chavín
- 1.4.6. Arquitectura y escultura





1.5. El Arte de Grecia y Roma
- 1.5.1. Marco histórico de Grecia
- 1.5.2. Escultura: del arcaísmo al helenismo
- 1.5.3. Marco histórico de Roma
- 1.5.4. Arquitectura y urbanismo
- 1.5.5. Las pinturas murales

1.6. El Arte Paleocristiano
- 1.6.1. Marco histórico
- 1.6.2. Las pinturas de las catacumbas
- 1.6.3. La basílica y la nueva iconografía cristiana

1.7. El arte bizantino
- 1.7.1. Marco histórico
- 1.7.2. Arquitectura
- 1.7.3. Pintura: mosaicos e iconos

1.8. El arte islámico
- 1.8.1. Marco histórico
- 1.8.2. Tipologías arquitectónicas
- 1.8.3. El arte mudéjar

1.9. El arte románico
- 1.9.1. Marco histórico
- 1.9.2. Los antecedentes prerrománicos
- 1.9.3. Arquitectura. El románico en Europa
- 1.9.4. Escultura
- 1.9.5. Pintura

1.10. El arte gótico
- 1.10.1. Marco histórico
- 1.10.2. Arquitectura
- 1.10.3. Escultura
- 1.10.4. Pintura

Módulo 2. Introducción a la Historia del Arte II

2.1. El arte del Renacimiento
- 2.1.1. Marco histórico
- 2.1.2. El renacimiento en Italia: arquitectura, escritura, pintura
- 2.1.3. Los genios del renacimiento: concepto de genialidad

2.2. La difusión del Renacimiento en Europa y América
- 2.2.1. El renacimiento en España, Francia, Países Bajos
- 2.2.2. El renacimiento en Hispanoamérica
- 2.2.3. El renacimiento en los Países Bajos

2.3. El arte barroco
- 2.3.1. Marco histórico
- 2.3.2. El barroco en Italia y Francia
- 2.3.3. La pintura barroca en Flandes y Holanda
- 2.3.4. El barroco en España y nueva España

2.4. El arte neoclásico
- 2.4.1. Marco histórico
- 2.4.2. Francia y España: las academias de arte
- 2.4.3. La academia de arte en México y América

2.5. Siglo XIX
- 2.5.1. Romanticismo
- 2.5.2. Realismo
- 2.5.3. Impresionismo
- 2.5.4. Posimpresionismo

2.6. El comienzo del arte moderno
- 2.6.1. Cubismo
- 2.6.2. Fauvismo
- 2.6.3. Expresionismo alemán

2.7. Las Vanguardias Históricas I
- 2.7.1. Concepto de *Avant-Garde*
- 2.7.2. Los manifiestos artísticos
- 2.7.3. Futurismo italiano

2.8. Las Vanguardias Históricas II
- 2.8.1. Dadaísmo
- 2.8.2. Surrealismo
- 2.8.3. Muralismo mexicano
- 2.8.4. Antropófagos brasileños

2.9. Bauhaus
- 2.9.1. ¿Qué fue la Bauhaus?
- 2.9.2. Walter Gropius, Hannes Meyer y Ludwig Mies van der Rohe
- 2.9.3. La estructura de talleres
- 2.9.4. La sección de arquitectura y la cuestión de vivienda social

2.10. El arte de la segunda mitad del siglo XX
- 2.10.1. Marco histórico
- 2.10.2. Expresionismo abstracto
- 2.10.3. *Pop Art*
- 2.10.4. Minimalismo
- 2.10.5. Arte conceptual

Módulo 3. Museología y patrimonio

3.1. Los orígenes del museo
- 3.1.1. Cercano Oriente
- 3.1.2. Lejano Oriente
- 3.1.3. Grecia
- 3.1.4. Roma
- 3.1.5. Edad Media
- 3.1.6. Renacimiento, Manierismo y Barroco
- 3.1.7. Siglo XVI
- 3.1.8. Siglo XVII
- 3.1.9. Siglo XVIII

3.2. Las exposiciones
- 3.2.1. Introducción
- 3.2.2. Las limitaciones de las exposiciones y sus entresijos
- 3.2.3. Los tipos de exposiciones
- 3.2.4. Procesiones, otra forma de exposición pública

3.3. Patrimonio
- 3.3.1. Patrimonio eclesiástico
- 3.3.2. Marcos institucionales, sectores de identificación cultural y políticas culturales
- 3.3.3. Bienes culturales y gestión cultural

3.4. Los museos franceses
- 3.4.1. Antiguo Régimen
- 3.4.2. La Ilustración
- 3.4.3. La Asamblea Nacional
- 3.4.4. El museo francés antes y después de la Revolución

3.5. Tipologías museísticas promovidas por La Asamblea Nacional Constituyente de Francia
- 3.5.1. Museo de Historia Nacional de Francia
- 3.5.2. Museo de los Monumentos Franceses
- 3.5.3. Museo del Louvre
- 3.5.4. Palacio de Luxemburgo

3.6. De Napoleón I a la Segunda Guerra Mundial
- 3.6.1. Napoleón I
- 3.6.2. Los panoramas cubiertos
- 3.6.3. El Palacio de Versalles
- 3.6.4. El Siglo XIX
- 3.6.5. El Siglo XX
- 3.6.6. Alemania, Italia, Rusia y Estados Unidos
- 3.6.7. La interrupción de la Segunda Guerra Mundial

3.7. Museología y museografía
- 3.7.1. Museología y museografía
- 3.7.2. La nueva museología
- 3.7.3. Ampliación del concepto de museo
- 3.7.4. Las estrategias de los museos
  - 3.7.4.1. Estrategia anglosajona
  - 3.7.4.2. Estrategia mediterránea

3.8. Los museos norteamericanos
- 3.8.1. Características de los museos norteamericanos
- 3.8.2. Sistema de financiación
- 3.8.3. Los museos que componen el TRUST

3.9. Museos y figuras relevantes
- 3.9.1. Museo Whitney de Arte Estadounidense
- 3.9.2. Museo Isabella Stewart Gardner, en Boston
- 3.9.3. Albright-Knox Art Gallery
- 3.9.4. Figuras clave del mecenazgo
  - 3.9.4.1. Gertrude Stein

3.10. Los museos y su historia
- 3.10.1. Museos de arte de la antigüedad
- 3.10.2. Museos de arte de la edad media
- 3.10.3. Museos de arte de la edad moderna
- 3.10.4. Museos de arte contemporáneo

Este programa representará un antes y un después en tu carrera. Muchos ya lo afirman, matriculate ahora y comienza a crecer”

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning.***

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Humanidades del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

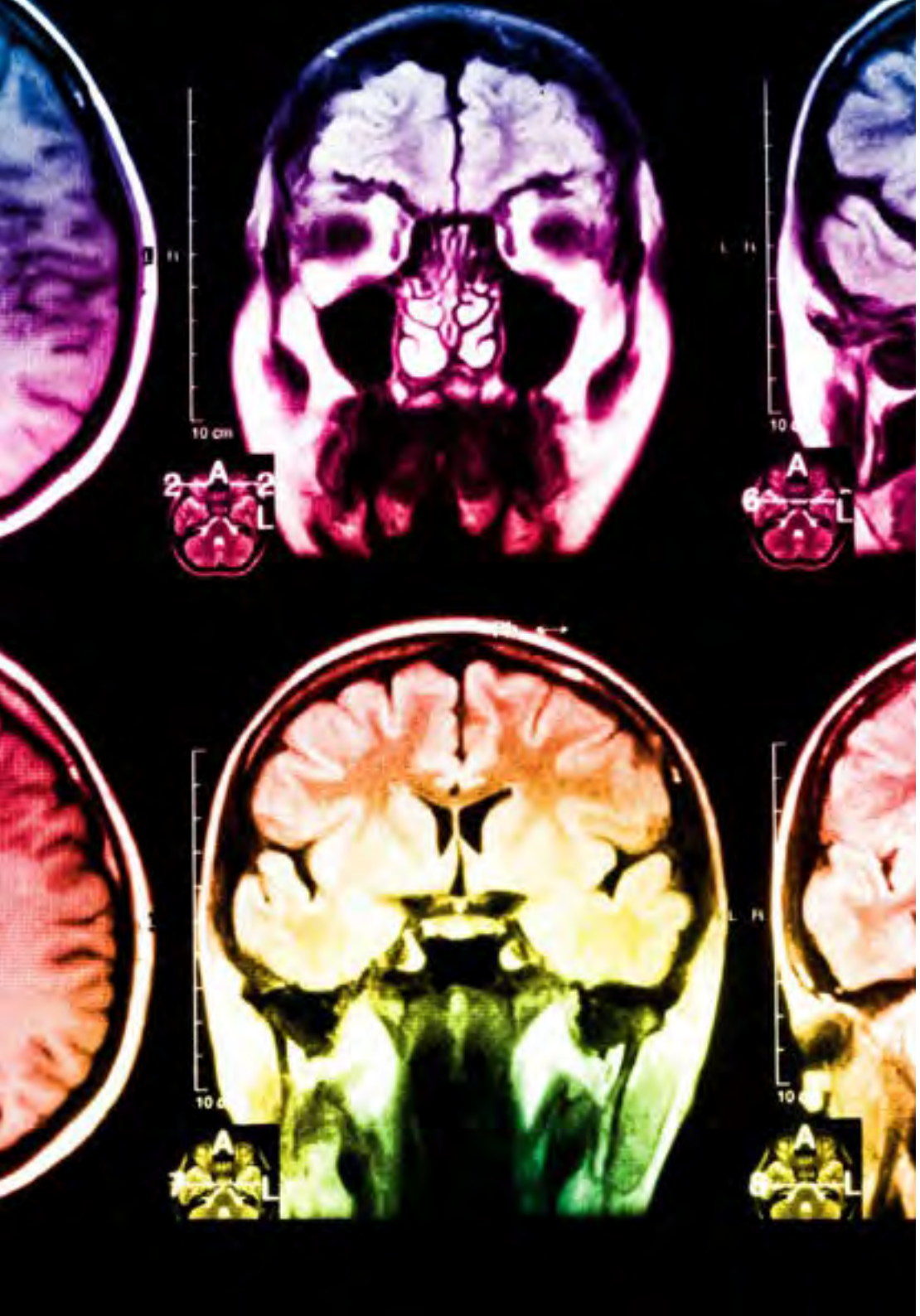
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, hemos conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

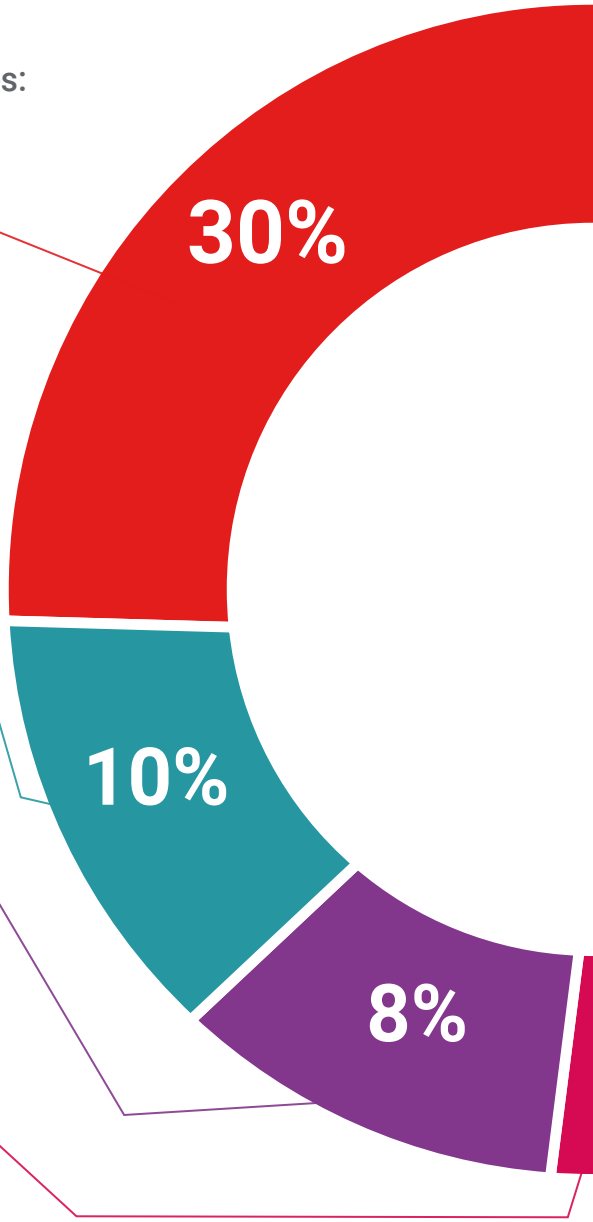
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

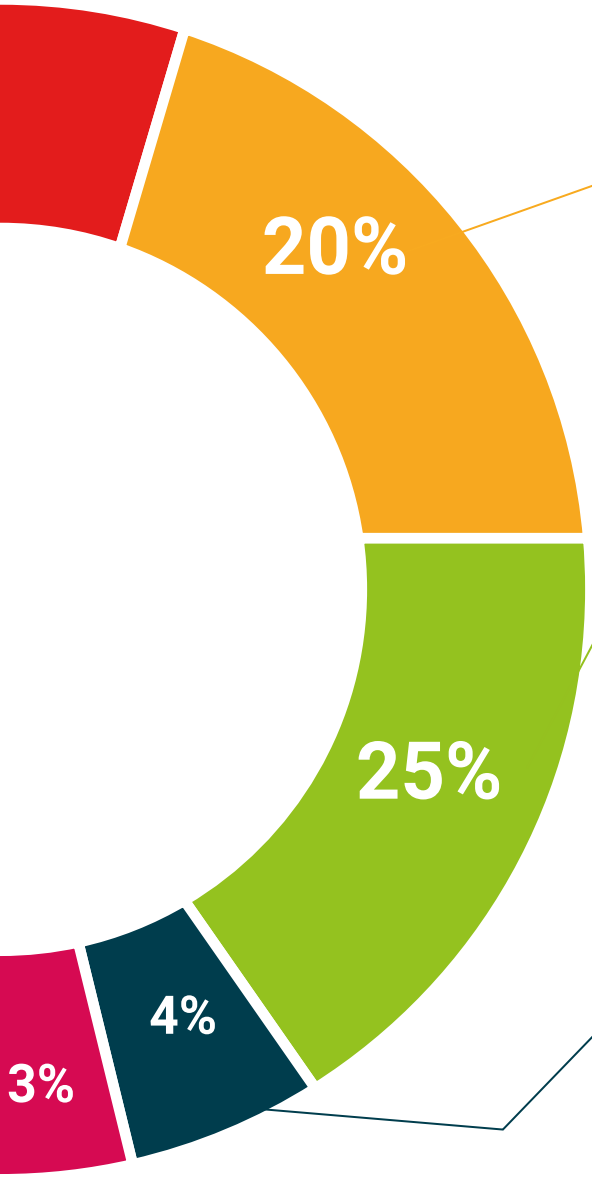
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

05

Titulación

El Experto Universitario en Arte y Museos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Arte y Museos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Arte y Museos**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Artes y Museos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su titulo en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Arte y Museos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Arte y Museos



tech universidad tecnológica