Experto Universitario
Arte de la Antigüedad



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Arte de la Antigüedad

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arte-antiguedad**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 18*

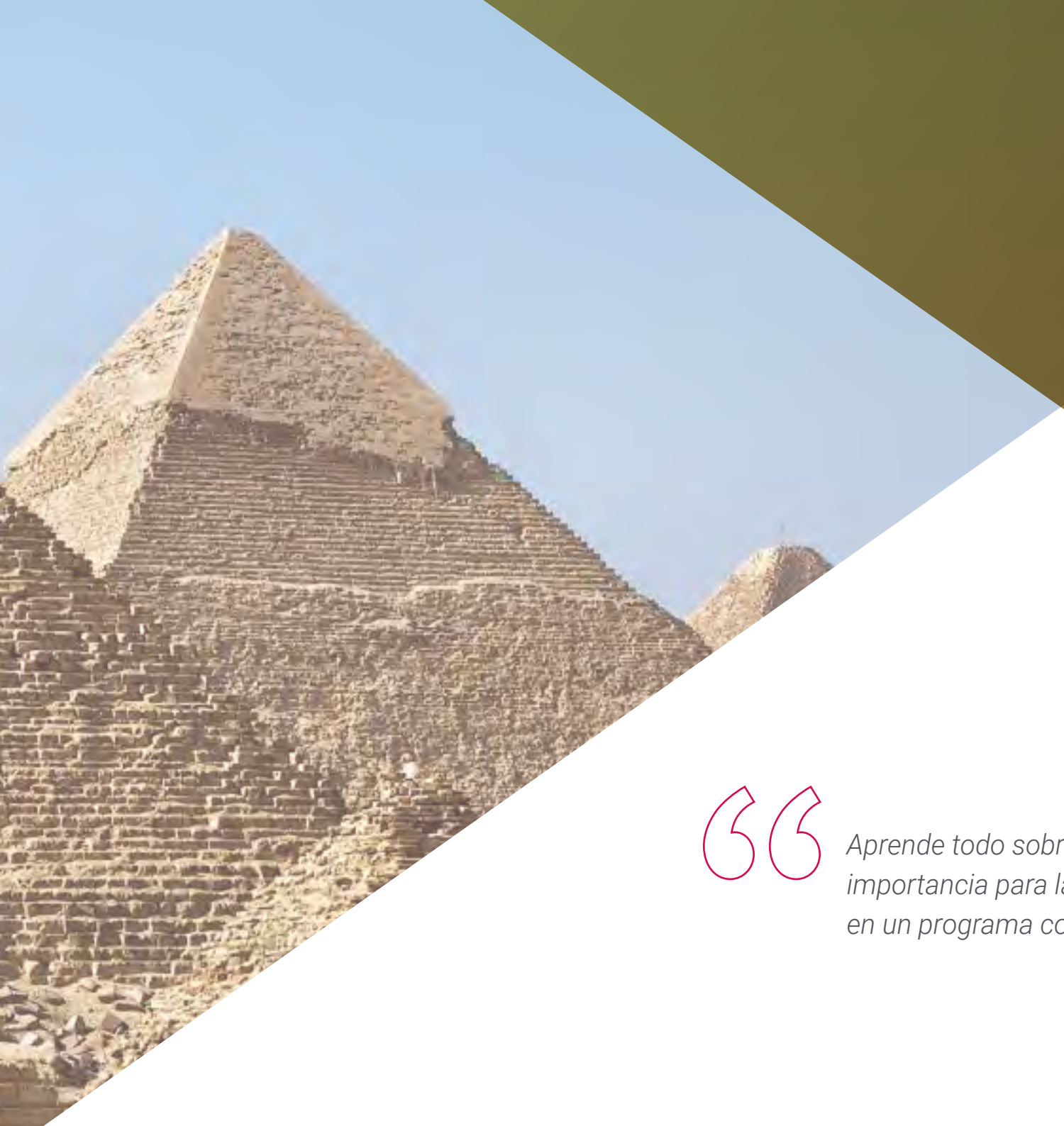
05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

El arte de la antigüedad es la base en el que se desarrolla la historia del arte, imponiendo así los primeros valores para establecer lo que es “bello”. La importancia de esta época radica más en el estudio e interpretación de las obras que en su explicación. Por tanto, los especialistas necesitan conocer cada detalle de este período para ayudar al desarrollo actual de su trabajo. Tomando esto a consideración, el presente programa brinda una oportunidad única para conocer los orígenes de la disciplina y estudiar en profundidad las herramientas y técnicas usadas hace milenios, lo que en la actualidad ayudará a mejorar el trabajo de peritos y restauradores.





Aprende todo sobre el arte griego y su importancia para la civilización actual en un programa completamente online"

El arte es fundamental para ser el humano, ya que desde hace milenios le ha permitido comunicarse y expresarse en distintos ámbitos. En la prehistoria, surgen las primeras manifestaciones en forma de música de percusión, pinturas rupestres, esculturas y grabados en piedras. Por ello, estudiarlas y preservarlas se ha vuelto fundamental en la actualidad.

Por tanto, la figura del experto en arte es indispensable en distintos campos, como en las excavaciones, los museos e incluso en el peritaje científico. Así, se constituye una profesión que debe partir de la base más antigua para surgir en la actualidad. Tomando todo esto consideración, este Experto Universitario asentará las bases para conocer cómo el arte ha evolucionado a través de distintas culturas y períodos.

Cabe mencionar, que todo el contenido académico está condensado en un programa completamente online, permitiendo al estudiante decidir el mejor momento y lugar para realizar una clase. Por tanto, no deberá frenar sus actividades cotidianas en ningún momento. De igual forma, estará egresando de un programa que facilita la titulación directa, evitando realizar trabajos finales y exámenes tediosos.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en arte y arqueología
- 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

Estudia la arquitectura y esculturas del antiguo Egipto gracias a este programa”

De una forma dinámica y sencilla, podrás aprender lo que nuestros antepasados querían comunicar por medio de sus pinturas y esculturas”

El aula virtual siempre estará disponible para ti. Comienza hoy a estudiar la evolución del arte griego y su impacto actual.

El arte nace como una forma de expresión que más adelante se convirtió en un símbolo de distinción.

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

El principal objetivo de este programa es el de guiar a los estudiantes hacia nuevas metas profesionales, brindándoles las bases de le la historia del arte antiguo. Así, podrá traspasar los límites de la investigación y el trabajo de conservación, convirtiéndose en un profesional completo e integral. Por tanto, podrán trabajar con coleccionistas de artes en grandes museos, como responsable de la edición de arte en plataformas digitales e, incluso, participar en las subastas de las más famosas galerías de arte.





Orienta tu profesión hacia lo más alto: colaborador de una galería de arte a nivel internacional"

Objetivos generales

- Poseer un nivel de conocimiento necesario para dominar los aspectos de la historia antigua en las diferentes etapas del pasado
- Desarrollar un pensamiento crítico con respecto a los sucesos históricos y la realidad actual
- Conocer en profundidad distintas culturas y establecer diferencias entre ellas
- Dominar conceptos que ayuden a distinguir entre el arte griego y romano
- Integrar los fundamentos conceptuales de la historia en función del arte y la arqueología
- Identificar las figuras e iconografías más relevantes de la historia universal y cristiana

No existen limites si se trata de tu camino profesional. Matricúlate y alcanza todos tus objetivos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Arte de la antigüedad I

- Entender los orígenes de la historia del arte
- Analizar los hechos en torno a la prehistoria
- Adquirir conocimientos básicos sobre Antropología y Arqueología
- Comprender los cambios existentes entre las distintas etapas de la Prehistoria
- Analizar la importancia de las herramientas prehistóricas para la historia y para el propio crecimiento del ser humano
- Elaborar un razonamiento crítico sobre los diferentes hechos históricos

Módulo 2. Arte de la antigüedad II

- Aprender las diferencias existentes en cada período del arte griego
- Comprender las diferencias tanto técnicas como históricas entre el arte griego y el arte romano
- Potenciar un razonamiento crítico respecto a los hechos históricos
- Asimilar información relacionada con las diversas etapas de la historia artística de Grecia y Roma

Módulo 3. Arte africano, islámico, hindú, de Oceanía y extremo oriente

- Aprender sobre el arte de la India, profundizando en la belleza de su arquitectura
- Diferenciar el arte asiático entre sí, identificando las diferencias entre Japón y China
- Conocer la Edad Media de los países de Oriente
- Distinguir a qué dinastía china pertenece cada obra artística

03

Estructura y contenido

Este programa se ha diseñado para proporcionar a los estudiantes, en primer lugar, un conocimiento sólido y actual sobre la historia del arte antiguo. Por tanto, realizará un estudio en orden cronológico de las principales civilizaciones e hitos históricos que le han dado vida al mundo artístico moderno. En segundo lugar, comprenderá la evolución de esta disciplina y la importancia de contar con profesionales cada vez más preparados para afrontar nuevos retos, motivándolos a salir de su zona de confort y encontrar nuevas oportunidades laborales.





Es momento de darle un giro a tu carrera. Empieza hoy a estudiar la historia del arte matriculándote en este programa"

Módulo 1. Arte de la antigüedad I

1.1. Prehistoria. Los orígenes del arte
- 1.1.1. Introducción
- 1.1.2 La figuración y la abstracción en el arte prehistórico
- 1.1.3. El arte de los cazadores paleolíticos
- 1.1.4. Los orígenes de la pintura
- 1.1.5. El naturalismo y la magia
- 1.1.6. Artista, chamán y cazador
- 1.1.7. La importancia de las cuevas de Altamira

1.2. Neolítico. Primeros ganaderos y agricultores
- 1.2.1. La domesticación de animales y plantas, y los primeros poblamientos
- 1.2.2. La vida cotidiana como tema artístico
- 1.2.3. El arte figurativo
- 1.2.4. El arte levantino
- 1.2.5. EL arte esquemático, la cerámica y la ornamentación corporal
- 1.2.8. Las construcciones megalíticas

1.3. Egipto. Arte predinástico y del Imperio Antiguo
- 1.3.1. Introducción
- 1.3.2. Las primeras dinastías
- 1.3.3. La arquitectura
  - 1.3.3.1. Mastabas y pirámides
  - 1.3.3.2. Las pirámides de Guiza
- 1.3.4. La escultura del Imperio Antiguo

1.4. Arte egipcio de los Imperios Medio y Nuevo
- 1.4.1. Introducción
- 1.4.2. La arquitectura del Imperio Nuevo
- 1.4.3. Los grandes templos del Imperio Nuevo
- 1.4.4. La escultura
- 1.4.5. La revolución de Tell el-Amarna

1.5. Arte egipcio tardío y la evolución de la pintura
- 1.5.1. El último período de la historia de Egipto
- 1.5.2. Los últimos templos
- 1.5.3. La evolución de la pintura egipcia
  - 1.5.3.1. Introducción
  - 1.5.3.2. La técnica
  - 1.5.3.3. Los temas
  - 1.5.3.4. La evolución

1.6. El arte mesopotámico primitivo
- 1.6.1. Introducción
- 1.6.2. La protohistoria mesopotámica
- 1.6.3. Las primeras dinastías sumerias
- 1.6.4. La arquitectura
  - 1.6.4.1. Introducción
  - 1.6.4.2. El templo
- 1.6.5. El arte acadio
- 1.6.6. El período considerado neosumerio
- 1.6.7. La importancia de Lagash
- 1.6.8. La caída de Ur
- 1.6.9. El arte elamita

1.7. El arte babilónico y asirio
- 1.7.1. Introducción
- 1.7.2. El reino de Mari
- 1.7.3. El primer período babilónico
- 1.7.4. El código de Hammurabi
- 1.7.4. El Imperio de Asiria
- 1.7.5. Los palacios asirios y su arquitectura
- 1.7.6. Las artes plásticas asirias
- 1.7.7. La caída del Imperio de Babilonia y el arte neobabilónico

1.8. El arte de los hititas
- 1.8.1. Los antecedentes y la formación del Imperio hitita
- 1.8.2. Las guerras contra Asiria y Egipto
- 1.8.3. El período hatti y su primera etapa
- 1.8.4. El antiguo reino de los hititas. El Imperio
- 1.8.5. La oscura etapa de la cultura hitita

1.9. El arte de los fenicios
- 1.9.1. Introducción
- 1.9.2. Los pueblos del mar
- 1.9.3. La importancia de la púrpura
- 1.9.3. Las influencias de Egipto y Mesopotamia
- 1.9.4. La expansión fenicia

1.10. El arte persa
- 1.10.1. La expansión de los medos y la destrucción del Imperio asirio
- 1.10.2. La formación del reino persa
- 1.10.3. Las capitales persas
- 1.10.4. El arte en el palacio de Darío en Persépolis
- 1.10.5. La arquitectura funeraria y el arte ecléctico
- 1.10.6. El Imperio Parto y Sasánida

Módulo 2. Arte de la antigüedad II

2.1. Grecia. Arte prehelénico
- 2.1.1. Introducción. Los distintos sistemas de escritura
- 2.1.2. El arte cretense
- 2.1.3. El arte micénico

2.2. Arte griego arcaico
- 2.2.1 El arte griego
- 2.2.2. Los orígenes y la evolución del templo griego
- 2.2.3. Los órdenes arquitectónicos
- 2.2.4. La escultura
- 2.2.5. La cerámica geométrica

2.3. El primer clasicismo
- 2.3.1. Los grandes santuarios panhelénicos
- 2.3.2. La escultura exenta en el clasicismo
- 2.3.3. La importancia de Mirón y Policleto
- 2.3.4. La cerámica y otras artes

2.4. El arte durante la época de Pericles
- 2.4.1. Introducción
- 2.4.2. Fidias y el Partenón
- 2.4.3. La Acrópolis de Atenas
- 2.4.4. Otras contribuciones de Pericles
- 2.4.5. El arte pictórico

2.5. El arte griego del siglo IV a. de J.C
- 2.5.1. La crisis de la polis clásica y su repercusión en el arte
- 2.5.2. Praxíteles
- 2.5.3. El dramatismo de Scopas
- 2.5.4. El naturalismo de Lisipo
- 2.5.5. Las estelas funerarias y la pintura griega

2.6. Arte helenístico
- 2.6.1. El helenismo
- 2.6.2. El *pathos* en la escultura helenística
- 2.6.3. Las escuelas helenísticas
- 2.6.4. La pintura y las artes aplicadas

2.7. El arte etrusco
- 2.7.1. Introducción. Las tumbas etruscas y las figuraciones sepulcrales
- 2.7.2. La religión etrusca y la producción escultórica
- 2.7.3. La pintura mural y las artes menores

2.8. Los orígenes del arte romano y el arte en época de Augusto y sus sucesores
- 2.8.1. Introducción. Los primeros templos de Roma y los orígenes del retrato romano
- 2.8.2. El idealismo griego y el naturalismo latino
- 2.8.3. La arquitectura de los Césares y la decoración de las casas romanas
- 2.8.4. El retrato oficial y las artes suntuarias

2.9. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana I
- 2.9.1. Los grandes monumentos de Roma
- 2.9.2. El Panteón
- 2.9.3. La escultura

2.10. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana II
- 2.10.1. Los estilos decorativos y pictóricos
- 2.10.2. La crisis del bajo Imperio
- 2.10.3. La disolución del clasicismo en la escultura

Módulo 3. Arte africano, islámico, hindú, de Oceanía y extremo oriente

3.1. Arte africano I
- 3.1.1. Los primeros pobladores
- 3.1.2. Descubrimiento y desarrollo del arte africano
- 3.1.3. Las civilizaciones de Nok e Ifé y el arte del reino de Benín

3.2. Arte africano II
- 3.2.1. Las tallas africanas en madera
- 3.2.2. Las técnicas de la cerámica
- 3.2.3. El estilo de Owo y el arte afroportugués

3.3. El arte oceánico
- 3.3.1. Melanesia y Nueva Guinea
- 3.3.2. El arte en la cuenca del Sepik y la zona Massim y las islas Trobriand
- 3.3.3. La isla de Nueva Zelanda, Micronesia y Polinesia
- 3.3.4. Nueva Zelanda, las islas Hawai y de Pascua, y el arte de los aborígenes australianos

3.4. El arte islámico
- 3.4.1. Introducción
- 3.4.2. La expansión del imperio islámico y su arte
- 3.4.3. El islam en Persia, Turquía y la India
- 3.4.4. Las artes decorativas en el mundo islámico

3.5. El arte de la India antigua y clásica
- 3.5.1. Contexto histórico
- 3.5.2. Budismo y helenismo
- 3.5.3. La época gupta





3.6. El arte medieval de la India
- 3.6.1. Contexto histórico. El arte Pala
- 3.6.2. La arquitectura medieval
- 3.6.3. Los templos según su techumbre
- 3.6.4. La importancia de las puertas
- 3.6.5. El estilo de Mysore

3.7. Las artes plásticas de la India
- 3.7.1 La escultura
- 3.7.2. La pintura
- 3.7.3. Brahma, el creador y Shiva, el destructor

3.8. El arte del sudeste asiático
- 3.8.1. Cultura y arte de los Khmer
- 3.8.2. La importancia de Angkor Vat
- 3.8.3. Java y Tailandia

3.9. El arte de China
- 3.9.1. Las primeras dinastías
- 3.9.2. La china medieval y el clasicismo T'ang
- 3.9.3. Las dinastías Song, Yuan, Ming y Tsing

3.10. El arte de Japón
- 3.10.1. Contexto histórico
- 3.10.2. Los períodos de Nara y Heian
- 3.10.3. Desde la cultura de los samuráis al Japón moderno

Este programa está orientado para los amantes del arte que desean comenzar un camino profesional en este campo. Si es tu caso, matricúlate ahora"

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"

En TECH empleamos el Método del Caso

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"



Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Humanidades de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Su objetivo principal es favorecer el crecimiento personal y profesional, ayudándote a conseguir el éxito. Para ello nos basamos en los *case studies* de Harvard Business School, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite emplear los materiales con los que se estudia en la más prestigiosa universidad del mundo.

> *Somos la única universidad online que ofrece los materiales de Harvard como material docente en sus cursos"*

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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

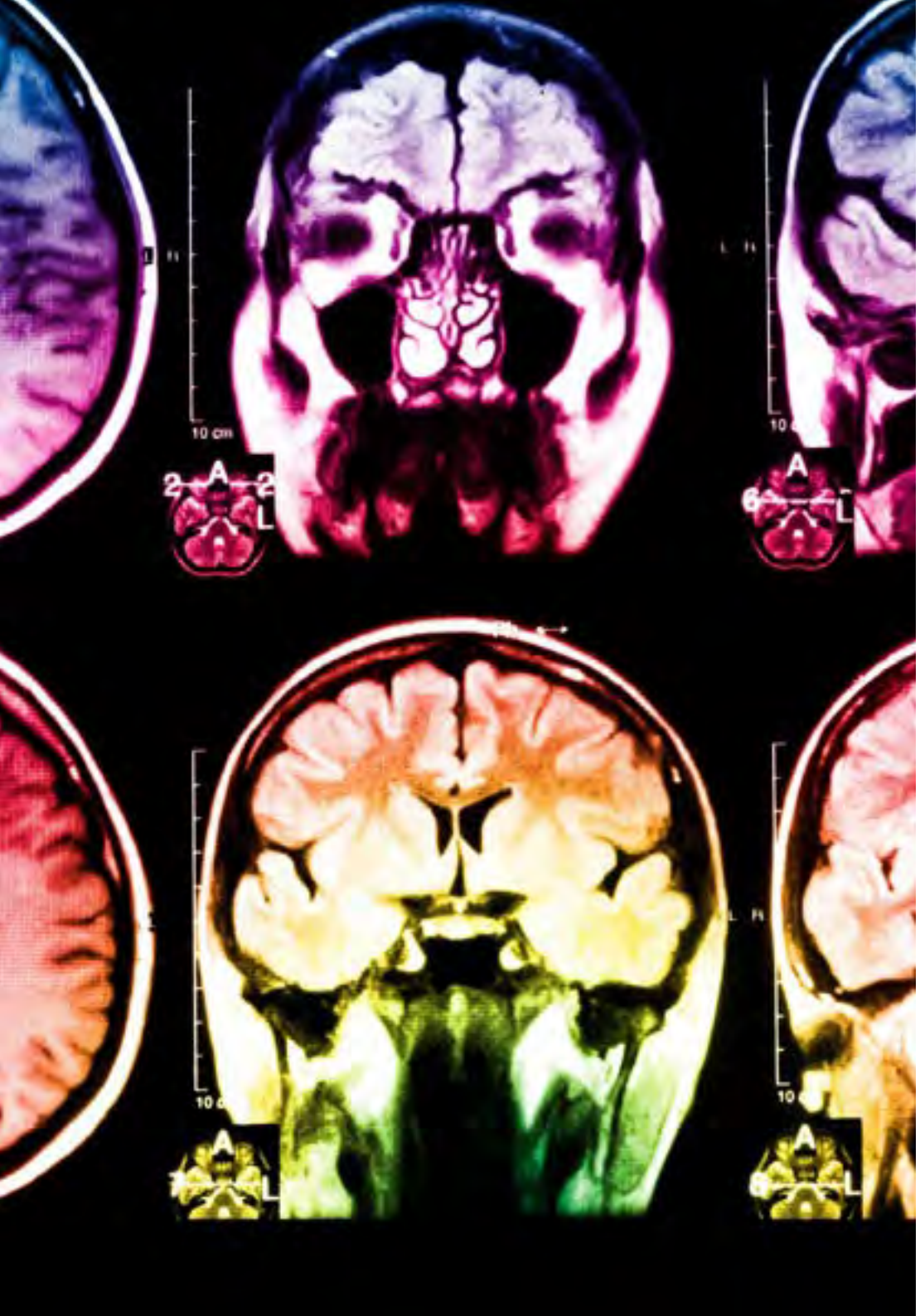
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

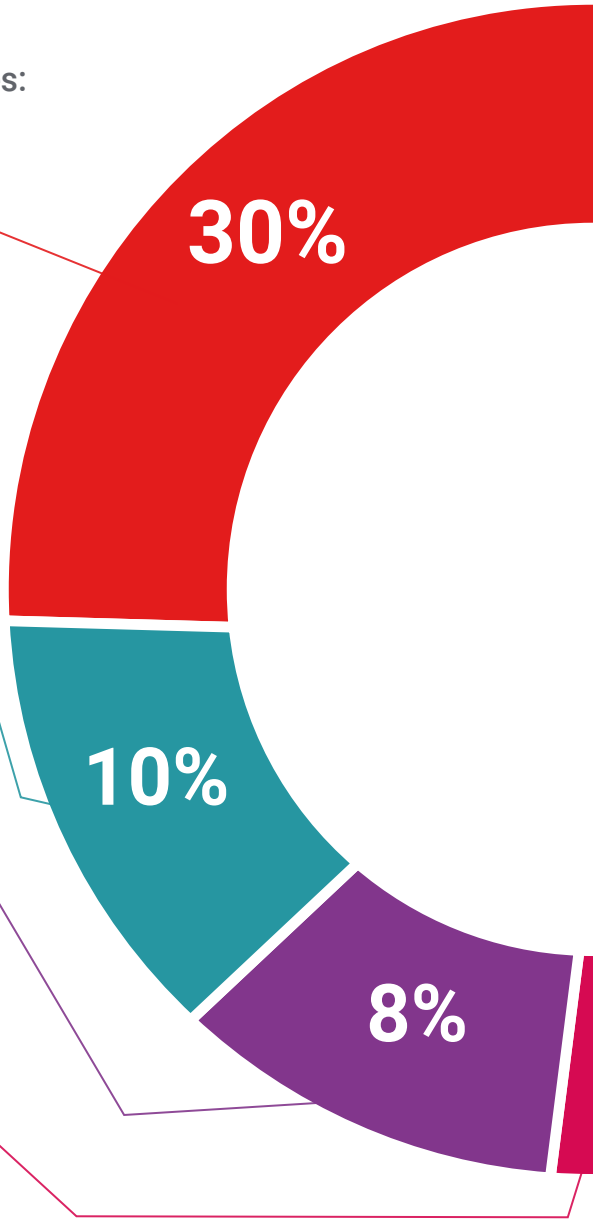
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

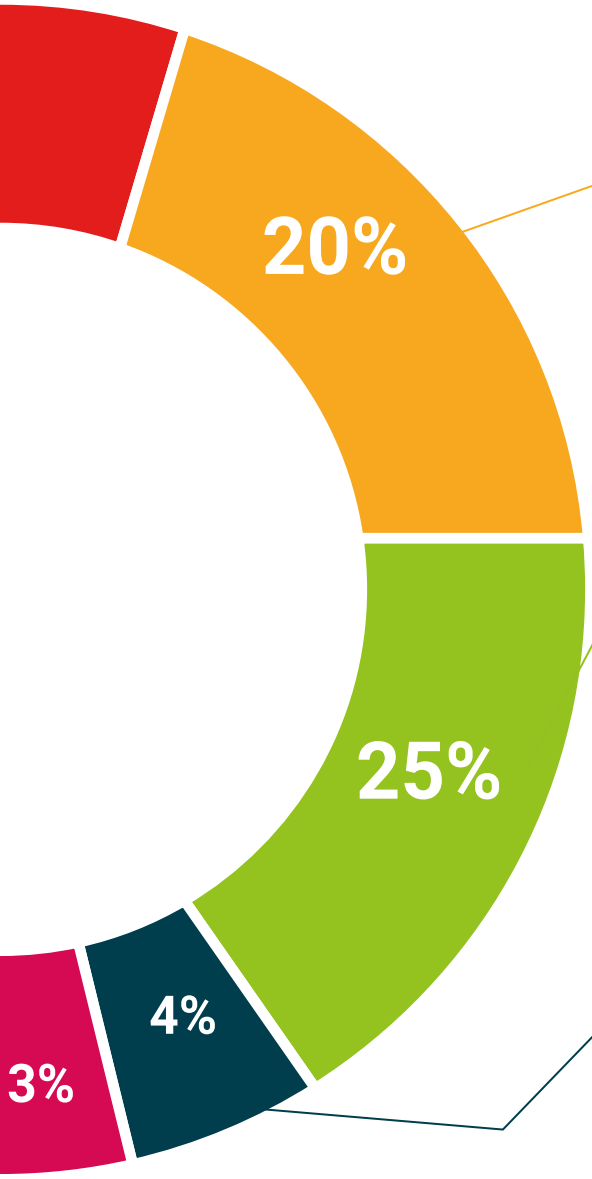
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 de la Antigüedad 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 de la Antigüedad** 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 reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Arte de la Antigüedad**

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

Arte de la Antigüedad

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 de la Antigüedad

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Arte de la Antigüedad



tech universidad tecnológica