Máster Título Propio
Arte y Arqueología



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Arte y Arqueología

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/humanidades/master/master-arte-arqueologia**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Estructura y contenido — pág. 18

05 Metodología — pág. 32

06 Titulación — pág. 40

01

Presentación

El arte y la arqueología son dos disciplinas que convergen en un objetivo: estudiar la vida y evolución de civilizaciones pasadas. Por tanto, un artista experto tiene la capacidad de examinar una obra arqueológica y encontrar información en donde otros no podrían verla. Así, logran meterse en la piel del creador de un dibujo rupestre y entender lo que quería expresar. Por ende, está capacitado para realizar estudios de pigmentos y recrear técnicas antiguas para su restauración. En este sentido, en la actualidad resulta importante tener este tipo de habilidades y conocimientos, ayudando a preservar la historia para futuras generaciones. Por ello, este programa online unirá ambas disciplinas, proporcionándole al estudiante un aprendizaje completo y adaptado a las necesidades del sector.





¿Te apasiona el arte y quieres trabajar en excavaciones por todo el mundo? Este programa te ayudará a lograrlo"

El arte se ha convertido en un medio universal para que el ser humano se exprese. Esto ha sido así desde la era de los primeros hombres, quienes pintaban en cuevas sus vivencias para comunicarle a otros donde se almacenaba el alimento o, incluso, como cazar adecuadamente una presa. Por tanto, las técnicas del dibujo han sido fundamentales para el desarrollo de la arqueología, ya que permite comprender conceptos que no pueden ser expresados en palabras.

En este sentido, estudiar la historia desde el arte y la arqueología es fundamental para organizar la información de manera coherente y favorecer la transmisión de los conocimientos a futuras generaciones. Además de capacitar a cualquier especialista para realizar estudios que determinen la veracidad de un lienzo o participar en su restauración. Por todo esto, este Máster Título Propio se ha diseñado para ayudar a los estudiantes a alcanzar diversos objetivos profesionales, desde participar en obras urbanísticas con inspiración grecorromana, hasta trabajar en excavaciones arqueológicas desde cualquier parte del mundo.

De modo que, el programa comienza explorando las aportaciones de la historia antigua y su influencia en las bases culturales, políticas y socioeconómicas de la actualidad, priorizando las líneas de pensamientos de cada pueblo. Luego, se analizarán los orígenes de la historia del arte y ciertos elementos básicos de la antropología y la arqueología, siendo la primera la responsable de estudiar al ser humano de manera integral teniendo en cuanta el rasgo que no comparte con los animales: la cultura.

Asimismo, se realizará una distinción entre el arte y la cultura de la India, África, Asia y Medio Oriente, teniendo en cuenta un período clave en estas sociedades: la edad media. Por otra parte, se motivará a los estudiantes a reconocer a los personajes de la mitología clásica, como Zeus, Hera, Poseidón, entre otros; comparando sus iconografías con las encontradas en la religión cristiana.

Este programa abarca todos los temas relevantes para ayudar a los estudiantes a desenvolverse en distintos proyectos de investigación y desarrollo cultural, ofreciendo un temario completo y que se adapta a las necesidades del campo profesional. Todo esto, además, condensado en una modalidad completamente online y con acceso continuo sin importar el lugar en el que se encuentre el futuro egresado.

Este **Máster Título Propio en Arte y Arqueología** 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

La historia, desde el punto de vista artístico, ayuda a comprender la forma de comunicación de antiguas civilizaciones”

Lograr distinguir los elementos iconográficos y a qué período pertenecen es una gran cualidad de los artistas”

Tendrás acceso al aula virtual desde cualquier parte del mundo. Inscríbete ahora para comenzar.

Aprenderás, por medio de diversos casos prácticos, ayudándote a diferenciar entre distintas culturas y civilizaciones.

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 Máster Título Propio tiene un objetivo claro: ayudar a los estudiantes a ampliar sus horizontes profesionales. Para ello, contarán con una serie de conocimientos que le permitirán, al egresar, desempeñarse como investigaciones, expertos y consultores en cualquier proyecto cultural o de restauración en el que deseen participar. De modo que, deberán interpretar los acontecimientos del pasado e incorporar las herramientas actuales para mejorar su desempeño profesional.





Cuidarás las piezas arqueológicas y artísticas del pasado para garantizar su preservación en el futuro"

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

Podrás descubrir la esencia de las antiguas civilizaciones con un programa que te acercará a cumplir tus objetivos profesionales"





Objetivos específicos

Módulo 1. Historia de la antigüedad I

- 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 2. 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 3. Historia de la antigüedad II

- Entender la dinámica política, económica, social, religiosa y cultural de cada una de las culturas que se estudian
- Priorizar las líneas de pensamiento, conceptos propios, creencias y rasgos culturales de cada pueblo
- Desarrollar un razonamiento crítico respecto a los sucesos históricos
- Conocer las aportaciones de Historia Antigua en la conformación de las bases culturales, políticas y socioeconómicas de la actualidad
- Gestionar información de carácter general acerca de las diversas etapas de la historia de Grecia y Roma
- Tener la capacidad de síntesis y análisis que le permitan al estudiante la comprensión y estructuración de la diversa información en un amplio marco temporal y geográfico
- Organizar la información histórica de manera coherente y trasmitirla conforma a los cánones críticos de la disciplina

Módulo 4. 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 5. Antropología II

- Comprender los fundamentos de la Antropología Social y Cultural
- Razonar de manera crítica los sucesos históricos y la realidad actual
- Reconocer la diversidad y la multiculturalidad
- Comprender los sistemas socioculturales y las correlaciones entre sus dimensiones económicas, sociopolíticas y simbólicas

Módulo 6. 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

Módulo 7. Arqueología cristiana

- Facilitar un acercamiento a la vida de los cristianos de los primeros siglos de la Iglesia, a partir de los vestigios que, de las manifestaciones plásticas de sus creencias, ritos y costumbres, han llegado hasta nosotros
- Dialogar con la cultura de su tiempo, según los ritos y monumentos funerarios, edificios de culto y expresiones icónicas de la fe de la Iglesia

Módulo 8. Iconografía clásica

- Identificar la escena representada en escultura o pintura gracias a su elemento iconográfico
- Distinguir gracias al elemento iconográfico a qué período pertenece la pieza artística
- Reconocer personajes de la mitología clásica en artes plásticas por medio de la iconografía
- Conocer los elementos iconográficos que permiten identificar la obra artística

Módulo 9. Técnicas artísticas

- Adquirir conocimientos acerca de los distintos materiales que conforman las obras y sus distintas técnicas artísticas
- Comprender los problemas de conservación a causa de la naturaleza de los materiales y a su utilización
- Aprender la evolución de las técnicas artísticas a lo largo de la historia del arte
- Asimilar conocimientos sobre los diversos materiales y técnicas artísticas

Módulo 10. Iconografía cristiana

- Adquirir conciencia crítica del hecho religioso
- Saber distinguir cada santo y santa del santoral gracias a sus elementos iconográficos
- Descubrir la esencia del cristianismo
- Analizar el contexto histórico
- Aprender las fuentes más significativas para el conocimiento de la iconografía cristiana

03

Competencias

Al superar todo el programa, el estudiante habrá adquirido las habilidades y conocimientos que todo especialista en arte y arqueología debe poseer. Es por ello, que será capaz de participar en distintas obras de restauración, editoriales y medios de comunicación, ser un arqueólogo profesional e incluso prestar sus servicios en escuelas de arte y diseño. Así, podrá destacar en esta área laboral, la cual requiere con extrema urgencia profesionales más que preparados para afrontar distintos retos.



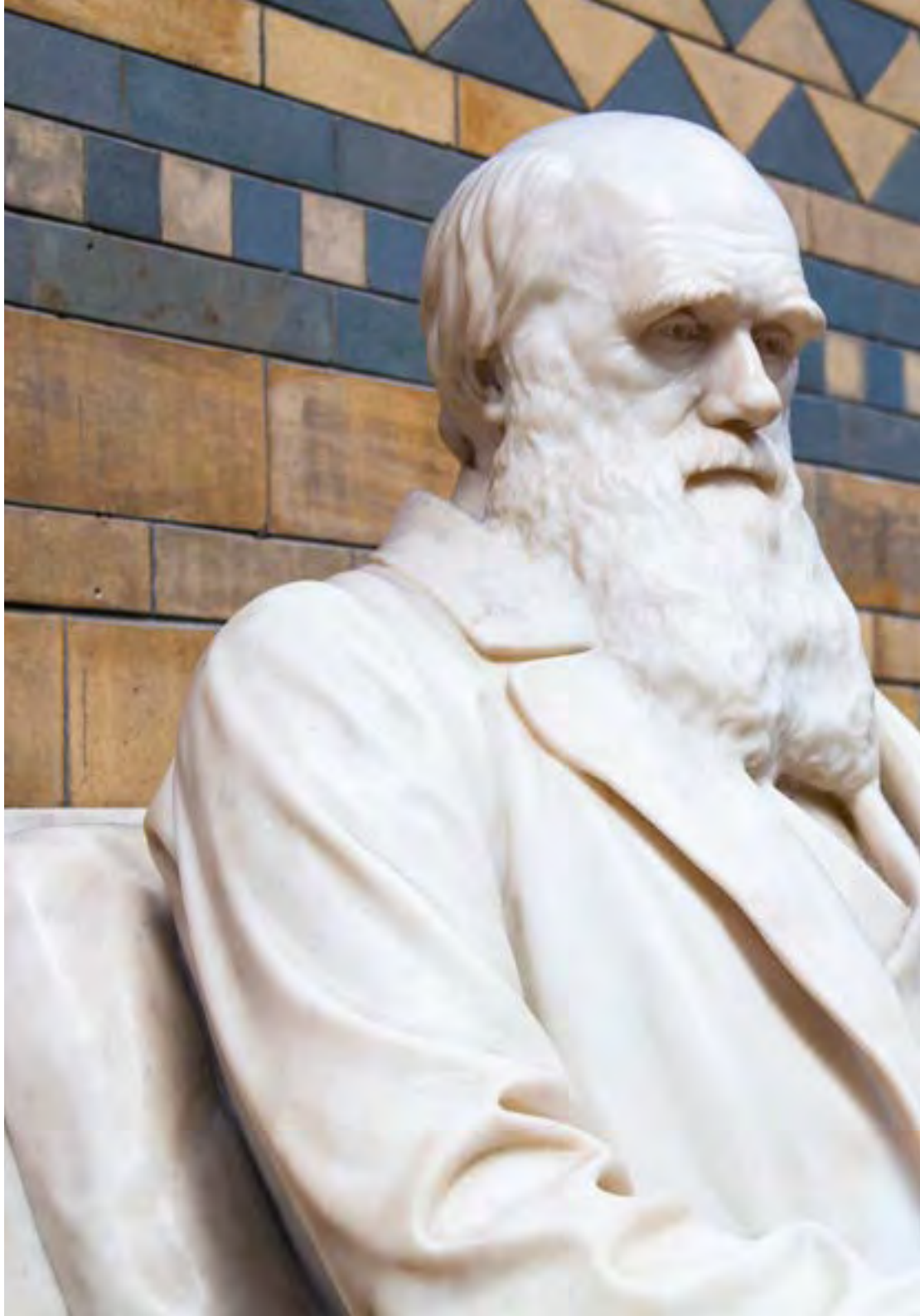


Todas las oportunidades a las que podrás acceder luego de cursar este programa, impulsarán tu carrera hacia la excelencia"

Competencias generales

- Desarrollar la capacidad para establecer una distinción entre el arte de las distintas culturas estudiadas en el programa
- Relacionar los elementos comunes de las culturas con su arte y edificaciones
- Desarrollar un pensamiento crítico para clasificar distintos iconos de la historia
- Incorporar las técnicas artísticas actuales a las obras del pasado
- Abordar distintas perspectivas históricas desde el punto de vista artístico y arqueológico
- Adquirir destrezas y actitudes para desempeñarse como artista y arqueólogo

El pasado puede ser comprendido cuando se tienen todas las herramientas y este programa te las proporcionará desde el primer momento"





Competencias específicas

- Conocer en profundidad el marco geográfico de la historia antigua para ubicar la cronología de los hitos históricos más importantes
- Asentar las bases artísticas para diferencias las peculiaridades de cada cultura a nivel mundial
- Conocer la influencia de las iconografías cristianas en el estudio de la historia
- Determinar la influencia de los egipcios en el desarrollo de la pintura, permitiendo estudiar los pigmentos usados en la antigüedad
- Conocer la estructura y organización de los reinos helenísticos para determinar la arquitectura de sus edificaciones
- Estudiar la arquitectura cristiana en función de las edificaciones más famosas a nivel mundial
- Aprender a leer, analizar y registrar distintos hechos arqueológicos por medio de sus elementos básicos
- Conocer la influencia de la cultura asiática y la diferencia entre la arquitectura china y japonesa

04

Estructura y contenido

El contenido de este Máster Título Propio en Arte y Arqueología se encuentra estructurado en un temario con 10 módulos, los cuales han sido seleccionados cuidadosamente por el grupo de expertos encargados de impartir cada clase. De esta forma, no solo se obtiene un contenido actual, sino que cubre todas las exigencias de un mercado profesional cada vez más reducido y selecto.





¿Qué puede hacer un arqueólogo especializado en arte? Las respuestas son infinitas y las encontrarás todas gracias a este programa"

Módulo 1. Historia de la antigüedad I

1.1. Introducción a la Historia Antigua
- 1.1.1. El concepto de Historia Antigua
- 1.1.2. El marco geográfico
- 1.1.3. Rasgos generales de la Historia Antigua
- 1.1.4. La cronología

1.2. La revolución urbana y la formación del Estado
- 1.2.1. Los orígenes (c. 15000-9500 a.C.)
- 1.2.2. El neolítico en el Próximo Oriente (9.500-7000 a.C.)
- 1.2.3. La Revolución Urbana en Mesopotamia (c. 7000-5100 a.C.)

1.3. Mesopotamia en el III Milenio a. C. y Egipto desde la Etapa Tinita al Primer Período Intermedio
- 1.3.1. Mesopotamia en el III Milenio a. C
- 1.3.2. La Etapa Tinita en Egipto
- 1.3.3. El Reino Antiguo (III-VI dinastía)
- 1.3.4. Primer Período Intermedio (VII-XI dinastías)

1.4. II Milenio a. C
- 1.4.1. La Etapa Paleobabilónica
- 1.4.2. Nuevos pueblos: Hititas y Hurritas
- 1.4.3. El Bronce Tardío

1.5. Egipto en el Reino Medio y el Segundo Período Intermedio
- 1.5.1. El Reino Medio: la XI y la XII dinastías.
- 1.5.2. El Segundo Período Intermedio (XIII-XVII dinastías)

1.6. Mesopotamia en el I Milenio
- 1.6.1. El Imperio Asirio (934-609)
- 1.6.2. El Imperio Neobabilónico (626-539 a. C)

1.7. Egipto: El Reino Nuevo Egipcio
- 1.7.1. La XVIII dinastía
- 1.7.2. La XIX dinastía
- 1.7.3. La XX dinastía

1.8. Egipto en el Tercer Período Intermedio
- 1.8.1. La XXI dinastía
- 1.8.2. El dominio libio: dinastías XXII y XXIII
- 1.8.3. La XXIV dinastía
- 1.8.4. La XXV dinastía: Nubia domina Egipto

1.9. La Baja Época Egipcia (664-332 a. C)
- 1.9.1. La XXVI dinastía o Etapa Saíta
- 1.9.2. XXVII a XXXI dinastías

10.1. El Imperio Persa
- 10.1.1. Introducción
- 10.1.2. El cenit del Imperio: Darío I (521-486 a. C)
- 10.1.3. Jerjes I (486-465 a. C)
- 10.1.4. Los monarcas personas entre 465 y 330 a. C

Módulo 2. Arte de la antigüedad I

2.1. Prehistoria. Los orígenes del arte
- 2.1.1. Introducción
- 2.1.2 La figuración y la abstracción en el arte prehistórico
- 2.1.3. El arte de los cazadores paleolíticos
- 2.1.4. Los orígenes de la pintura
- 2.1.5. El naturalismo y la magia
- 2.1.6. Artista, chamán y cazador
- 2.1.7. La importancia de las cuevas de Altamira

2.2. Neolítico. Primeros ganaderos y agricultores
- 2.2.1. La domesticación de animales y plantas, y los primeros poblamientos
- 2.2.2. La vida cotidiana como tema artístico
- 2.2.3. El arte figurativo
- 2.2.4. El arte levantino
- 2.2.5. EL arte esquemático, la cerámica y la ornamentación corporal
- 2.2.8. Las construcciones megalíticas

2.3. Egipto. Arte predinástico y del Imperio Antiguo
- 2.3.1. Introducción
- 2.3.2. Las primeras dinastías
- 2.3.3. La arquitectura
  - 2.3.3.1. Mastabas y pirámides
  - 2.3.3.2. Las pirámides de Guiza
- 2.3.4. La escultura del Imperio Antiguo

2.4. Arte egipcio de los Imperios Medio y Nuevo
- 2.4.1. Introducción
- 2.4.2. La arquitectura del Imperio Nuevo
- 2.4.3. Los grandes templos del Imperio Nuevo
- 2.4.4. La escultura
- 2.4.5. La revolución de Tell el-Amarna

2.5. Arte egipcio tardío y la evolución de la pintura
- 2.5.1. El último período de la historia de Egipto
- 2.5.2. Los últimos templos
- 2.5.3. La evolución de la pintura egipcia
  - 2.5.3.1. Introducción
  - 2.5.3.2. La técnica
  - 2.5.3.3. Los temas
  - 2.5.3.4. La evolución

2.6. El arte mesopotámico primitivo
- 2.6.1. Introducción
- 2.6.2. La protohistoria mesopotámica
- 2.6.3. Las primeras dinastías sumerias
- 2.6.4. La arquitectura
  - 2.6.4.1. Introducción
  - 2.6.4.2. El templo
- 2.6.5. El arte acadio
- 2.6.6. El período considerado neosumerio
- 2.6.7. La importancia de Lagash
- 2.6.8. La caída de Ur
- 2.6.9. El arte elamita

2.7. El arte babilónico y asirio
- 2.7.1. Introducción
- 2.7.2. El reino de Mari
- 2.7.3. El primer período babilónico
- 2.7.4. El código de Hammurabi
- 2.7.4. El Imperio de Asiria
- 2.7.5. Los palacios asirios y su arquitectura
- 2.7.6. Las artes plásticas asirias
- 2.7.7. La caída del Imperio de Babilonia y el arte neobabilónico

2.8. El arte de los hititas
- 2.8.1. Los antecedentes y la formación del Imperio Hitita
- 2.8.2. Las guerras contra Asiria y Egipto
- 2.8.3. El período hatti y su primera etapa
- 2.8.4. El antiguo reino de los hititas. El Imperio
- 2.8.5. La oscura etapa de la cultura hitita

2.9. El arte de los fenicios
- 2.9.1. Introducción
- 2.9.2. Los pueblos del mar
- 2.9.3. La importancia de la púrpura
- 2.9.3. Las influencias de Egipto y Mesopotamia
- 2.9.4. La expansión fenicia

2.10. El arte persa
- 2.10.1. La expansión de los medos y la destrucción del Imperio asirio
- 2.10.2. La formación del reino persa
- 2.10.3. Las capitales persas
- 2.10.4. El arte en el palacio de Darío en Persépolis
- 2.10.5. La arquitectura funeraria y el arte ecléctico
- 2.10.6. El Imperio Parto y Sasánida

Módulo 3. Historia de la antigüedad II

3.1. La primera Grecia
- 3.1.1. La Grecia Creto-Micénica
- 3.1.2. La época oscura

3.2. La Grecia Arcaica
- 3.2.1. La formación de la Polis
- 3.2.2. La transformación del régimen aristocrático
- 3.2.3. La evolución económica: la moneda y el desarrollo del comercio
- 3.2.4. La colonización griega: causas, características y desarrollo
- 3.2.5. Esparta y Atenas en la época arcaica

3.3. La Grecia Clásica
- 3.3.1. Las guerras médicas
- 3.3.2. El Imperio Marítimo Ateniense
- 3.3.3. La democracia en Atenas
- 3.3.4. Economía y sociedad agraria en el siglo V ad. C
- 3.3.5. La Guerra del Peloponeso
- 3.3.6. Alejandro Magno

3.4. La Grecia Helenística
- 3.4.1. Caracteres de la realiza helenística: la estructura y organización de los reinos helenísticos
- 3.4.2. La monarquía ptolemaica
- 3.4.3. Las ciudades griegas
- 3.4.4. Las ligas griegas
- 3.4.5. La economía helenística: caracteres generales
- 3.4.6. La sociedad helenística
- 3.4.7. La cultura helenística

3.5. Los orígenes de Roma y la Roma Monárquica
- 3.5.1. La Italia prerromana
- 3.5.2. La fundación de Roma
- 3.5.3. La ciudad de Rómulo
- 3.5.4. Los primeros reyes de Roma
- 3.5.5. Los etruscos
- 3.5.6. Los reyes etruscos





3.6. La República Romana
- 3.6.1. Los orígenes de la República
- 3.6.2. El conflicto entre patricios y plebeyos
- 3.6.3. La conquista de Italia
- 3.6.4. El gobierno de la República
- 3.6.5. La expansión por el Mediterráneo: las guerras púnicas y la conquista de Oriente

3.7. Fin de la República
- 3.7.1. El Imperialismo y sus consecuencias
- 3.7.2. Los intentos de reforma de los Gracos
- 3.7.3. Mario y Sila
- 3.7.4. De Pompeyo a César
- 3.7.5. La disolución de la República

3.8. Augusto y el principado
- 3.8.1. La creación del Imperio
- 3.8.2. La dinastía Julio-Claudia
- 3.8.3. La primera crisis del Imperio: el año de los cuatro emperadores
- 3.8.4. La dinastía Flavia
- 3.8.5. La dinastía antoniana

3.9. La crisis y la recuperación del Imperio
- 3.9.1. La dinastía de los Severos
- 3.9.2. La gran crisis: la anarquía militar
- 3.9.3. Diocleciano y la Tetrarquía

3.10. Antigüedad tardía
- 3.10.1. El nuevo Imperio de Constantino y la dinastía constantiana
- 3.10.2. El emperador Juliano
- 3.10.3. La época de los valentinianos
- 3.10.4. Teodosio I y la dinastía teodosiana
- 3.10.5. La caída del Imperio

Módulo 4. Arte de la antigüedad II

4.1. Grecia. Arte prehelénico
- 4.1.1. Introducción. Los distintos sistemas de escritura
- 4.1.2. El arte cretense
- 4.1.3. El arte micénico

4.2. Arte griego arcaico
- 4.2.1 El arte griego
- 4.2.2. Los orígenes y la evolución del templo griego
- 4.2.3. Los órdenes arquitectónicos
- 4.2.4. La escultura
- 4.2.5. La cerámica geométrica

4.3. El primer clasicismo
- 4.3.1. Los grandes santuarios panhelénicos
- 4.3.2. La escultura exenta en el clasicismo
- 4.3.3. La importancia de Mirón y Policleto
- 4.3.4. La cerámica y otras artes

4.4. El arte durante la época de Pericles
- 4.4.1. Introducción
- 4.4.2. Fidias y el Partenón
- 4.4.3. La Acrópolis de Atenas
- 4.4.4. Otras contribuciones de Pericles
- 4.4.5. El arte pictórico

4.5. El arte griego del siglo IV a. C.
- 4.5.1. La crisis de la polis clásica y su repercusión en el arte
- 4.5.2. Praxíteles
- 4.5.3. El dramatismo de Scopas
- 4.5.4. El naturalismo de Lisipo
- 4.5.5. Las estelas funerarias y la pintura griega

4.6. Arte helenístico
- 4.6.1. El helenismo
- 4.6.2. El pathos en la escultura helenística
- 4.6.3. Las escuelas helenísticas
- 4.6.4. La pintura y las artes aplicadas

4.7. El arte etrusco
- 4.7.1. Introducción. Las tumbas etruscas y las figuraciones sepulcrales
- 4.7.2. La religión etrusca y la producción escultórica
- 4.7.3. La pintura mural y las artes menores

4.8. Los orígenes del arte romano y el arte en época de Augusto y sus sucesores
- 4.8.1. Introducción. Los primeros templos de Roma y los orígenes del retrato romano
- 4.8.2. El idealismo griego y el naturalismo latino
- 4.8.3. La arquitectura de los Césares y la decoración de las casas romanas
- 4.8.4. El retrato oficial y las artes suntuarias

4.9. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana I
- 4.9.1. Los grandes monumentos de Roma
- 4.9.2. El Panteón
- 4.9.3. La escultura

4.10. El arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana II.
- 4.10.1. Los estilos decorativos y pictóricos
- 4.10.2. La crisis del bajo Imperio
- 4.10.3. La disolución del clasicismo en la escultura

Módulo 5. Antropología II

5.1. Antropología Política I
- 5.1.1. Introducción
- 5.1.2. Las sociedades de cazadores recolectores
- 5.1.3. Las sociedades tribales
- 5.1.4. Jefes de poblado, consejos de poblado y otras instituciones

5.2. Antropología Política II
- 5.2.1. Las jefaturas
- 5.2.2. Los estados
- 5.2.3. Del estado antiguo al estado moderno

5.3. Antropología de las creencias I
- 5.3.1. Introducción
- 5.3.2. Del evolucionismo al particularismo histórico
- 5.3.3. De Durkheim y Weber al funcionalismo

5.4. Antropología de las creencias II
- 5.4.1. La magia: hechiceros, brujos, chamanes y la adivinación
- 5.4.2. La religión: fuerzas y seres sobrenaturales, y sus especialistas
- 5.4.3. Dogmas y cosmovisiones

5.5. Antropología de las creencias III
- 5.5.1. Ritos
- 5.5.2. Mitos
- 5.5.3. Signos, símbolos y arquetipos

5.6. Género y cultura
- 5.6.1. El etno-androcentrismo en antropología
- 5.6.2. Hombres y mujeres en la construcción teórica
- 5.6.3. Antropología de la mujer, antropología feminista y antropología de género

5.7. Relaciones de género en las corrientes clásicas del pensamiento antropológico
- 5.7.1. Evolucionismo, matriarcado y mujeres
- 5.7.2. Mujeres primitivas y mujeres civilizadas
- 5.7.3. Naturaleza, cultura y mujeres
- 5.7.4. Materialismo y relaciones de género

5.8. Trabajo y género
- 5.8.1. La división sexual del trabajo
- 5.8.2. Producción, reproducción y fecundidad forzada
- 5.8.3. Esclavitud, mujeres y producción

5.9. Sexo, género y etnicidad.
- 5.9.1. Un enfoque histórico-antropológico del sexo y la raza
- 5.9.2. Sexo, raza y manuales de Antropología
- 5.9.3. Género, raza y esclavitud
- 5.9.4. La perspectiva de género en el desarrollo

5.10. La práctica antropológica ante situaciones extremas
- 5.10.1. Etnocidio
- 5.10.2. Violencia comunal
- 5.10.3. Genocidio

Módulo 6. Arte africano, islámico, hindú, de Oceanía y extremo oriente

6.1. Arte africano I
- 6.1.1. Los primeros pobladores
- 6.1.2. Descubrimiento y desarrollo del arte africano
- 6.1.3. Las civilizaciones de Nok e Ifé y el arte del reino de Benin

6.2. Arte Africano II
- 6.2.1. Las tallas africanas en madera
- 6.2.2. Las técnicas de la cerámica
- 6.2.3. El estilo de Owo y el arte afroportugués

6.3. El arte oceánico
- 6.3.1. Melanesia y Nueva Guinea
- 6.3.2. El arte en la cuenca del Sepik y la zona Massim y las islas Trobriand
- 6.3.3. La isla de Nueva Zelanda, Micronesia y Polinesia
- 6.3.4. Nueva Zelanda, las islas Hawai y de Pascua, y el arte de los aborígenes australianos

6.4. El arte islámico
- 6.4.1. Introducción
- 6.4.2. La expansión del imperio islámico y su arte
- 6.4.3. El islam en Persia, Turquía y la India
- 6.4.4. Las artes decorativas en el mundo islámico

6.5. El arte de la India antigua y clásica
- 6.5.1. Contexto histórico
- 6.5.2. Budismo y helenismo
- 6.5.3. La época gupta

6.6. El arte medieval de la India.
- 6.6.1. Contexto histórico. El arte Pala
- 6.6.2. La arquitectura medieval
- 6.6.3. Los templos según su techumbre
- 6.6.4. La importancia de las puertas
- 6.6.5. El estilo de Mysore

6.7. Las artes plásticas de la India.
- 6.7.1. La escultura
- 6.7.2. La pintura
- 6.7.3. Brahma, el creador y Shiva, el destructor

6.8. El arte del sudeste asiático
- 6.8.1. Cultura y arte de los Khmer
- 6.8.2. La importancia de Angkor Vat
- 6.8.3. Java y Tailandia

6.9. El arte de China
- 6.9.1. Las primeras dinastías
- 6.9.2. La china medieval y el clasicismo T'ang
- 6.9.3. Las dinastías Song, Yuan, Ming y Tsing

6.10. El arte de Japón
- 6.10.1. Contexto histórico
- 6.10.2. Los períodos de Nara y Heian
- 6.10.3. Desde la cultura de los samuráis al Japón moderno

Módulo 7. Arqueología cristiana

7.1 Introducción
- 7.1.1. Definición
- 7.1.2. Objeto de estudio
- 7.1.3. Fuentes
- 7.1.4. Historia
- 7.1.5. Ciencia auxiliar de la Historia de la Iglesia
- 7.1.6. Lugar teológico

7.2. Los enterramientos paleocristianos.
- 7.2.1. Ritos y creencias en torno a la muerte
- 7.2.2. El sepulcro de los mártires
- 7.2.3. Propiedad legal
- 7.2.4. Cementerios a cielo abierto



7.3. Las catacumbas
- 7.3.1. El recinto
- 7.3.2. Catacumbas cristianas
- 7.3.3. Administración
- 7.3.4. Elementos de las catacumbas
- 7.3.5. Localización

7.4. Las catacumbas romanas
- 7.4.1. Cementerio de San Calixto
- 7.4.2. Cripta de los papas
- 7.4.3. Capillas de los sacramentos
- 7.4.4. Cementerio de Priscila
- 7.4.5. La capilla griega
- 7.4.6. El arenario
- 7.4.7. Cementerio de Domitila
- 7.4.8. La basílica martirial
- 7.4.9. Cementerio de San Sebastián o "ad catacumbas"
- 7.4.10. Cementerio Vaticano
- 7.4.11. La tumba de San Pedro
- 7.4.12. La tumba de San Pablo

7.5. La pintura catacumbal
- 7.5.1. Características
- 7.5.2. Temática general
- 7.5.3. Procedimientos. Simbolismos
- 7.5.4. Criptogramas
- 7.5.5. Iconografía

7.6. Los edificios cristianos
- 7.6.1. Los edificios anteriores a la paz de la iglesia
- 7.6.2. La *Domus Ecclesiae*
- 7.6.3. Los títulos
- 7.6.4. Edificios con destino cultual
- 7.6.5. El baptisterio
- 7.6.6. Las diaconías
- 7.6.7. La descripción del apocalipsis
- 7.6.8. Los restos arqueológicos

7.7. La basílica cristiana
- 7.7.1. Razón funcional
- 7.7.2. Orígenes
- 7.7.3. Elementos
- 7.7.4. Las basílicas constantinianas (San Juan de Letrán y San Pedro del Vaticano)
- 7.7.5. Basílicas cementeriales
- 7.7.6. Basílicas palestinenses
- 7.7.7. Otras basílicas imperiales
- 7.7.8. Algunas peculiaridades de las basílicas del S. IV

7.8. Evolución de la basílica cristiana en los siglos V y VI
- 7.8.1. Apogeo de la arquitectura basilical durante el siglo V
- 7.8.2. La bóveda y la cúpula en el siglo VI
- 7.8.3. Los elementos arquitectónicos
- 7.8.4. La planta centrada
- 7.8.5. Los grandes templos cubiertos por cúpula
- 7.8.6. La reforma de San Pedro del Vaticano
- 7.8.7. Otros edificios del S. VI

7.9. Arte bizantino paleocristiano
- 7.9.1. Características
- 7.9.2. Arquitectura
- 7.9.3. Mosaicos
- 7.9.4. Constantinopla
- 7.9.5. Rávena

7.10. Pintura y escultura
- 7.10.1. Pintura y mosaico de los siglos V y VI
- 7.10.2. Alejamiento de los tipos catacumbarios
- 7.10.3. La pintura y el mosaico
- 7.10.4. El Sarcófago
- 7.10.5. Marfiles
- 7.10.6. Escultura exenta
- 7.10.7. Iconografía

7.11. Breves nociones de Paleografía
- 7.11.1. Clasificación de los grafismos
- 7.11.2. Abreviaturas

Módulo 8. Iconografía clásica

8.1. Estudio de las imágenes en el arte figurativo
- 8.1.1. Los diferentes estudios
- 8.1.2. La iconografía
- 8.1.3. Las fuentes iconográficas

8.2. Repertorio iconográfico I
- 8.2.1. Zeus
- 8.2.2. Hera
- 8.2.3. Poseidón

8.3. Repertorio iconográfico II
- 8.3.1. Afrodita
- 8.3.2. Eros
- 8.3.3. Hefesto

8.4. Repertorio iconográfico III
- 8.4.1. Ares
- 8.4.2. Atenea
- 8.4.3. Apolo

8.5. Repertorio iconográfico IV
- 8.5.1. Artemisa
- 8.5.2. Hermes
- 8.5.3. Dioniso

8.6. Repertorio iconográfico V
- 8.6.1. Deméter
- 8.6.2. Hades y Perséfone
- 8.6.3. Hécate

8.7. Las esposas de Zeus
- 8.7.1. Metis
- 8.7.2. Temis
- 8.7.3. Mnemosyne

8.8. Descendencias de Zeus
- 8.8.1. Las Moiras
- 8.8.2. Las Horas
- 8.8.3. Las Gracias
- 8.8.4. Las Musas

8.9. Mitos en el arte
- 8.9.1. La mitología griega
- 8.9.2. Venus y Adonis
- 8.9.3. Céfalo y Procris

8.10. Representaciones en el arte.
- 8.10.1. Cuadros de género, calendarios medievales y los primitivos flamencos
- 8.10.2. Quinten Massys y Pieter Brueghel el Viejo
- 8.10.3. Los pintores holandeses y los cuadros de paisajes
- 8.10.4. Joachim Patinir, Brueghel el Viejo, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael y Caspar David Friedrich

Módulo 9. Técnicas artísticas

9.1. La escultura
- 9.1.1. La escultura en madera
  - 9.1.1.1. Materiales e instrumentos
  - 9.1.1.2. Conservación y restauración
- 9.1.2. La escultura en piedra
  - 9.1.2.1. Materiales e instrumentos
  - 9.1.2.2. Técnicas
- 9.1.3. La escultura en marfil
- 9.1.4. La escultura en metal
  - 9.1.4.1. Introducción
  - 9.1.4.2. Metales utilizados
  - 9.1.4.3. Técnicas de elaboración de los metales
  - 9.1.4.4. Restauración y conservación de bronces

9.2. La glíptica y otros trabajos
- 9.2.1. Introducción
- 9.2.2. La incisión, sellos y camafeos
- 9.2.3. La incisión química, el corte y el diamante
- 9.2.4. Cristal de roca, jades y el ámbar, marfil y coral

9.3. La cerámica
- 9.3.1. Introducción
- 9.3.2. Terracota y cerámica de revestimiento
- 9.3.3. La porcelana
- 9.3.4. El gres, la loza y el estuco

9.4. El vidrio
- 9.4.1 Los orígenes del vidrio
- 9.4.2. Antiguas técnicas de elaboración de objetos de vidrio
- 9.4.3. El vidrio soplado

9.5. Dibujo
- 9.5.1. Las primeras manifestaciones gráficas
- 9.5.2. El dibujo sobre pergamino y papel
- 9.5.3. El pastel

9.6. Grabado y estampación
- 9.6.1. Introducción
- 9.6.2. La xilografía y la litografía
- 9.6.3. El grabado en cobre
  - 9.6.3.1. Técnicas del grabado en cobre
- 9.6.4. El grabado directo de la plancha metálica
- 9.6.5. El grabado indirecto de la plancha metálica con mordiente
- 9.6.6. La litografía y otras técnicas

9.7. La pintura
- 9.7.1. La pintura mural antigua
- 9.7.2. El fresco
  - 9.7.2.1. Introducción
  - 9.7.2.2. La restauración de los frescos
- 9.7.3. El temple
- 9.7.4. La miniatura
- 9.7.5. La pintura al óleo
- 9.7.6. Acuarela y guache

9.8. El mosaico y la incrustación
- 9.8.1. Litóstrato
- 9.8.2. Los mosaicos en pasta vítrea
- 9.8.3. La incrustación

9.9. La vidriera
- 9.9.1. Los problemas generales y las técnicas de elaboración
- 9.9.2. El color, la grisalla y el amarillo de plata
- 9.9.3. El problema de la luz

9.10. Los tejidos
- 9.10.1. Los tejidos y las telas
- 9.10.2. La tapicería
- 9.10.3. Las alfombras

Módulo 10. Iconografía cristiana

10.1. Los ciclos iconográficos
- 10.1.1. Ciclo de Joaquin y Ana
- 10.1.2. Ciclo Infancia de María
- 10.1.3. Elección del marido y el desposorio

10.2. La importancia del ciclo de la Anunciación de María
- 10.2.1. Ciclo de Anunciación de María
- 10.2.2. La Anunciación de María en Oriente
- 10.2.3. La Anunciación de María en Occidente

10.3. Iconografía litúrgica
- 10.3.1. Vasos sagrados
  - 10.3.1.1. Tipos de vasos
  - 10.3.1.2. Secundarios
- 10.3.2. Vestiduras litúrgicas interiores
- 10.3.3. Vestiduras litúrgicas exteriores
- 10.3.4. Complementos

10.4. Colores e insignias litúrgicas
- 10.4.1. Colores litúrgicos
- 10.4.2. Insignias litúrgicas mayores
- 10.4.3. Insignias litúrgicas menores

10.5. Símbolos
- 10.5.1. Símbolos en la iconografía
- 10.5.2. Ciclo de la Virgen
- 10.5.3. Pentecostés

10.6. Santoral I
- 10.6.1. Santa Catalina de Alejandría
- 10.6.2. Santa Bárbara
- 10.6.3. Santa Cecilia
- 10.6.4. San Cristóbal





10.7. Santoral II
- 10.7.1. San Lorenzo Diácono
- 10.7.2. San Antonio Abad
- 10.7.3. Santiago Apóstol
- 10.7.4. San Miguel Árcangel

10.8. Santoral III
- 10.8.1. San Blas
- 10.8.2. San Sebastián
- 10.8.3. San Roque
- 10.8.4. San Lázaro

10.9. Santoral IV
- 10.9.1. Santa Lucía
- 10.9.2. Santa Águeda
- 10.9.3. Santa Inés
- 10.9.4. San Isidro

10.10. Santoral V
- 10.10.1. San Juan Nepomuceno
- 10.10.2. Santa Elena
- 10.10.3. San Fernando Rey
- 10.10.4. San Luis, rey de Francia
- 10.10.5. San Nicolás de Bari

Matricúlate ahora y toma tu futuro en tus manos, gracias a este Máster Título Propio en Arte y Arqueología"

06

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.

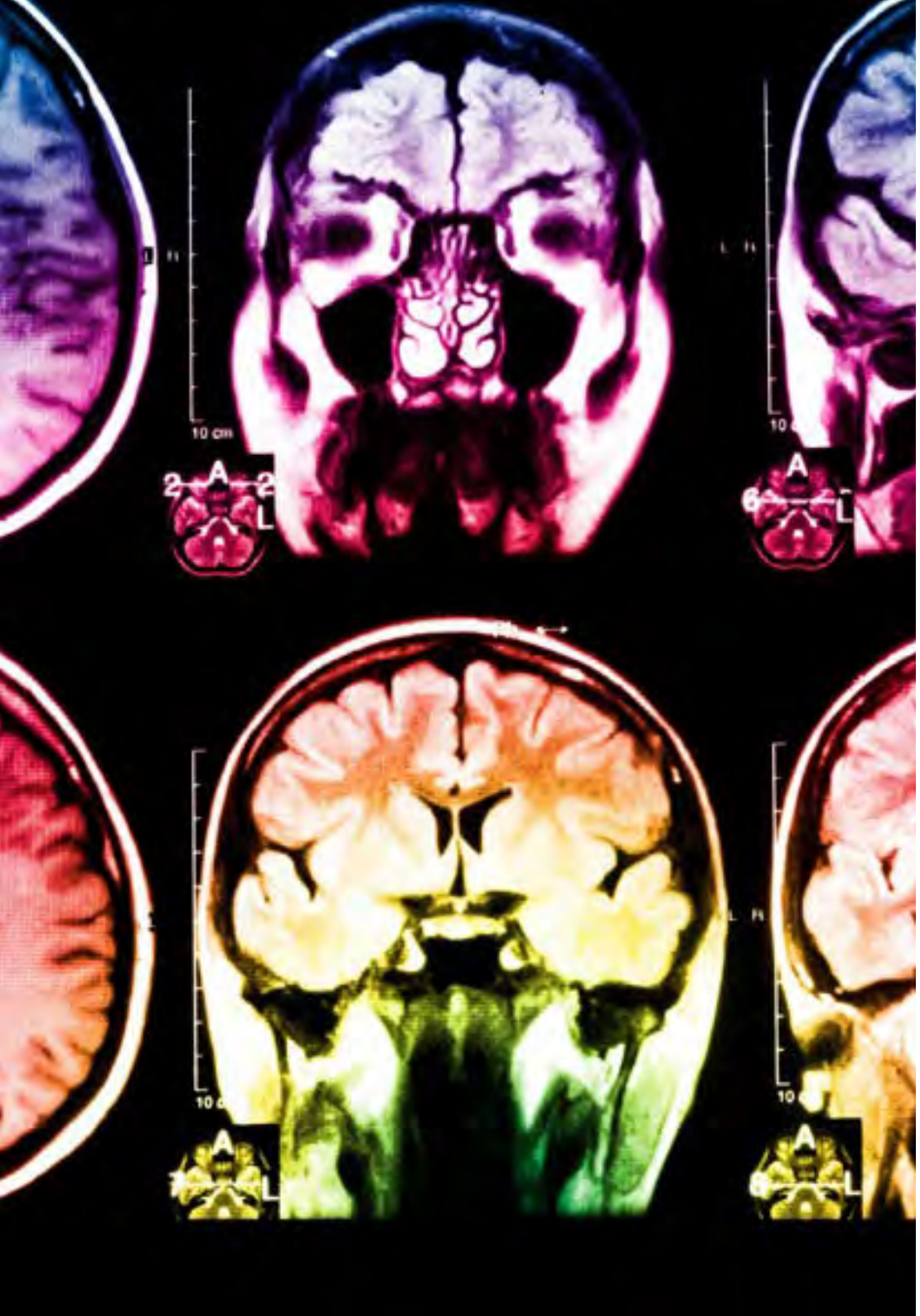
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

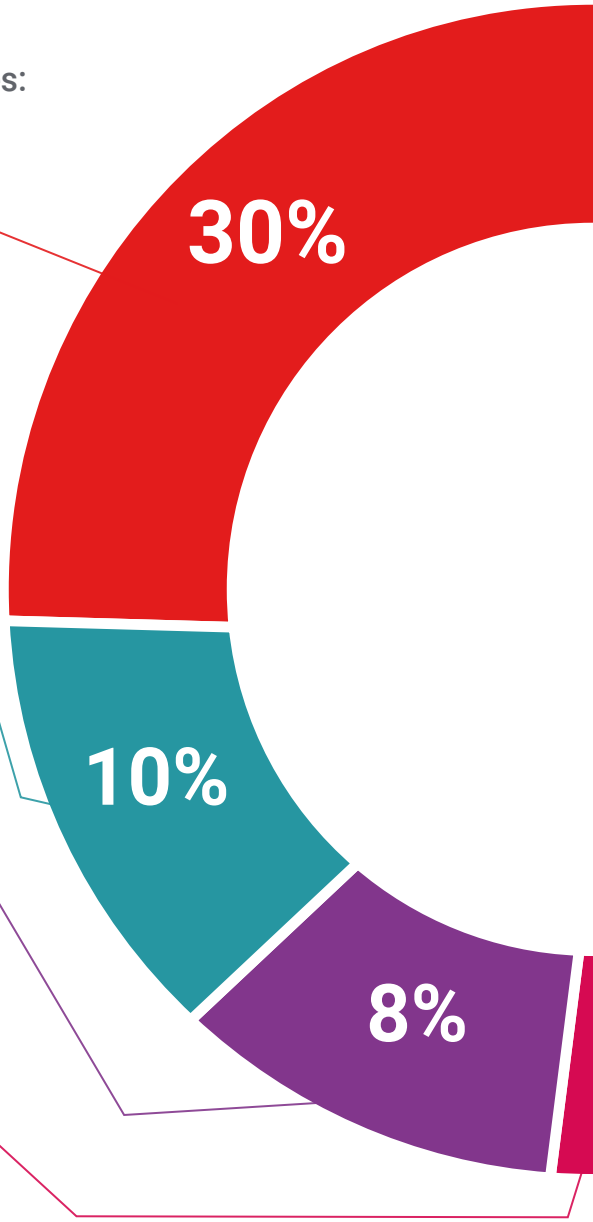
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

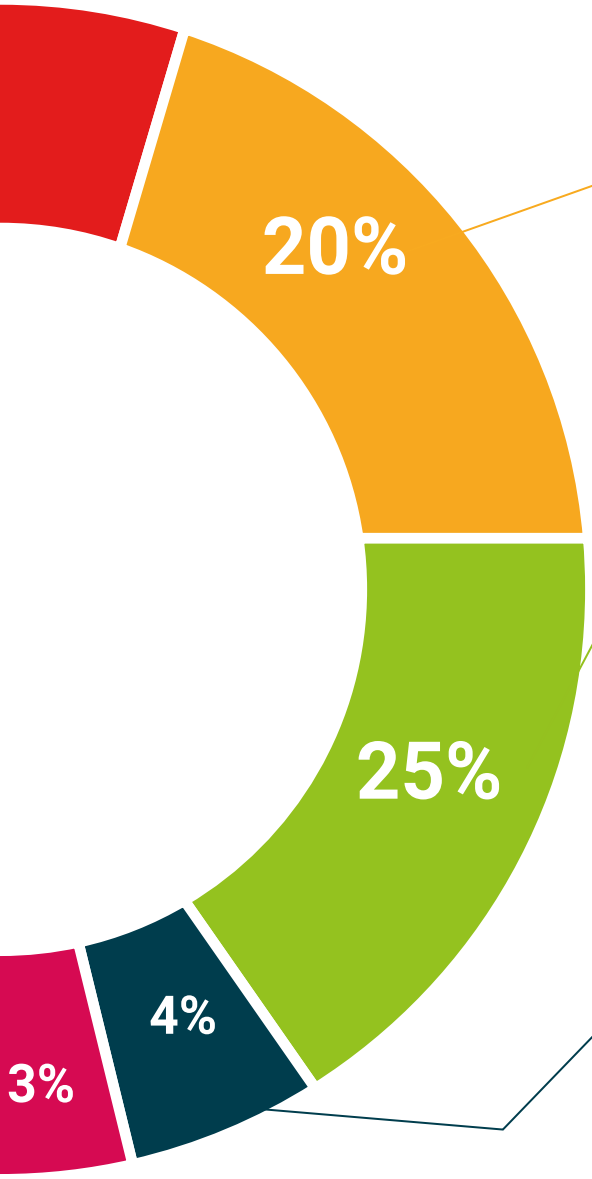
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Máster Título Propio en Arte y Arqueología garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Arte y Arqueología** 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnlógica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Arte y Arqueología**

N.º Horas Lectivas: **1.500 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

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Arte y Arqueología

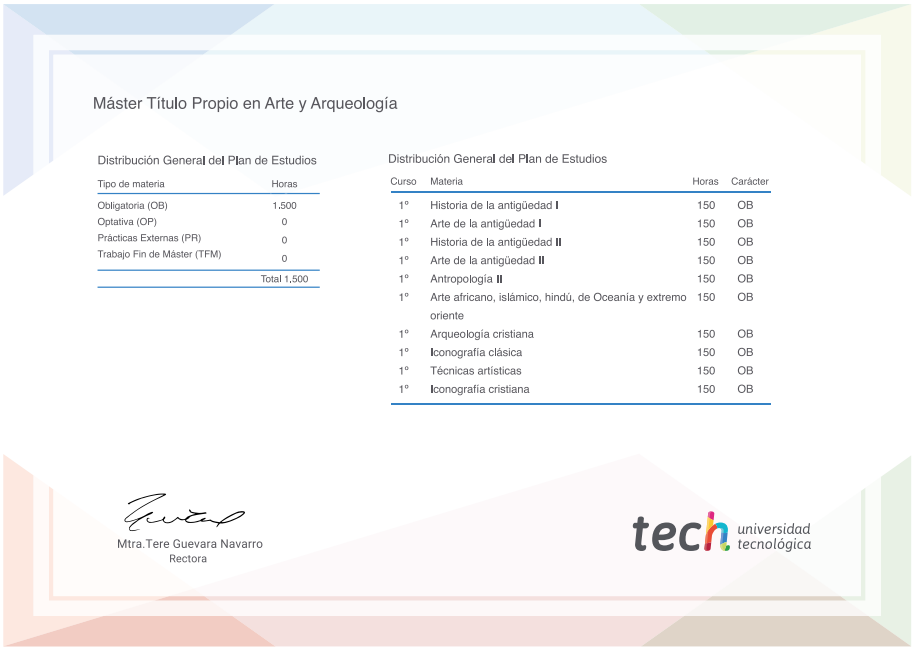
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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


Máster Título Propio en Arte y Arqueología

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Historia de la antigüedad I	150	OB
1º	Arte de la antigüedad I	150	OB
1º	Historia de la antigüedad II	150	OB
1º	Arte de la antigüedad II	150	OB
1º	Antropología II	150	OB
1º	Arte africano, islámico, hindú, de Oceanía y extremo oriente	150	OB
1º	Arqueología cristiana	150	OB
1º	Iconografía clásica	150	OB
1º	Técnicas artísticas	150	OB
1º	Iconografía cristiana	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

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

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Arte y Arqueología

Modalidad: **online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Arte y Arqueología



tech universidad tecnológica