

Universitätsexperte

Antike Kunst





Universitätsexperte Antike Kunst

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/spezialisierung/spezialisierung-antike-kunst

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Die antike Kunst bildet die Grundlage, auf der sich die Kunstgeschichte entwickelt, und legt die ersten Werte fest, die bestimmen, was "schön" ist. Die Bedeutung dieser Epoche liegt mehr im Studium und in der Interpretation der Werke als in ihrer Erklärung. Aus diesem Grund müssen Fachleute jedes Detail dieser Epoche kennen, um die aktuelle Weiterentwicklung ihrer Arbeit zu unterstützen. In diesem Zusammenhang bietet dieses Programm eine einzigartige Gelegenheit, die Ursprünge des Fachgebiets zu entdecken und die vor Jahrtausenden verwendeten Werkzeuge und Techniken zu studieren, die zur Verbesserung der Arbeit der heutigen Experten und Restauratoren beitragen.





“

*Erfahren Sie, in einem vollständigen
Online-Programm, alles über die
griechische Kunst und ihre Bedeutung
für die heutige Zivilisation"*

Die Kunst ist für den Menschen von grundlegender Bedeutung, da sie es ihm seit Jahrtausenden ermöglicht, sich in verschiedenen Bereichen zu verständigen und auszudrücken. In prähistorischer Zeit tauchten die ersten Erscheinungsformen in Form von Trommeln, Höhlenmalereien, Skulpturen und Steingravuren auf. Ihre Erforschung und Bewahrung ist heute unabdingbar.

Die Figur des Kunstexperten ist daher in verschiedenen Bereichen unentbehrlich, z. B. bei Ausgrabungen, in Museen und sogar bei wissenschaftlichen Gutachten. So entsteht ein Beruf, der von den ältesten Grundlagen ausgehen muss, um sich heute entwickeln zu können. Unter Berücksichtigung all dieser Aspekte wird dieser Universitätsexperte die Grundlagen für das Verständnis der Entwicklung der Kunst in den verschiedenen Kulturen und Epochen schaffen.

Hervorzuheben ist, dass alle akademischen Inhalte in einem kompletten Online-Programm zusammengefasst sind, so dass der Student selbst entscheiden kann, wo und wann er einen Kurs besuchen möchte. Er muss also zu keinem Zeitpunkt seine täglichen Aktivitäten einschränken. Außerdem wird ein Programm absolviert, das einen direkten Abschluss ermöglicht und somit langwierige Abschlussarbeiten und Prüfungen vermeidet.

Dieser **Universitätsexperte in Antike Kunst** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in Kunst und Archäologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Studieren Sie die Architektur und die Skulpturen des alten Ägyptens dank dieses Programms"

“

Auf dynamische und einfache Weise werden Sie erfahren, was unsere Vorfahren mit ihren Gemälden und Skulpturen zum Ausdruck bringen wollten“

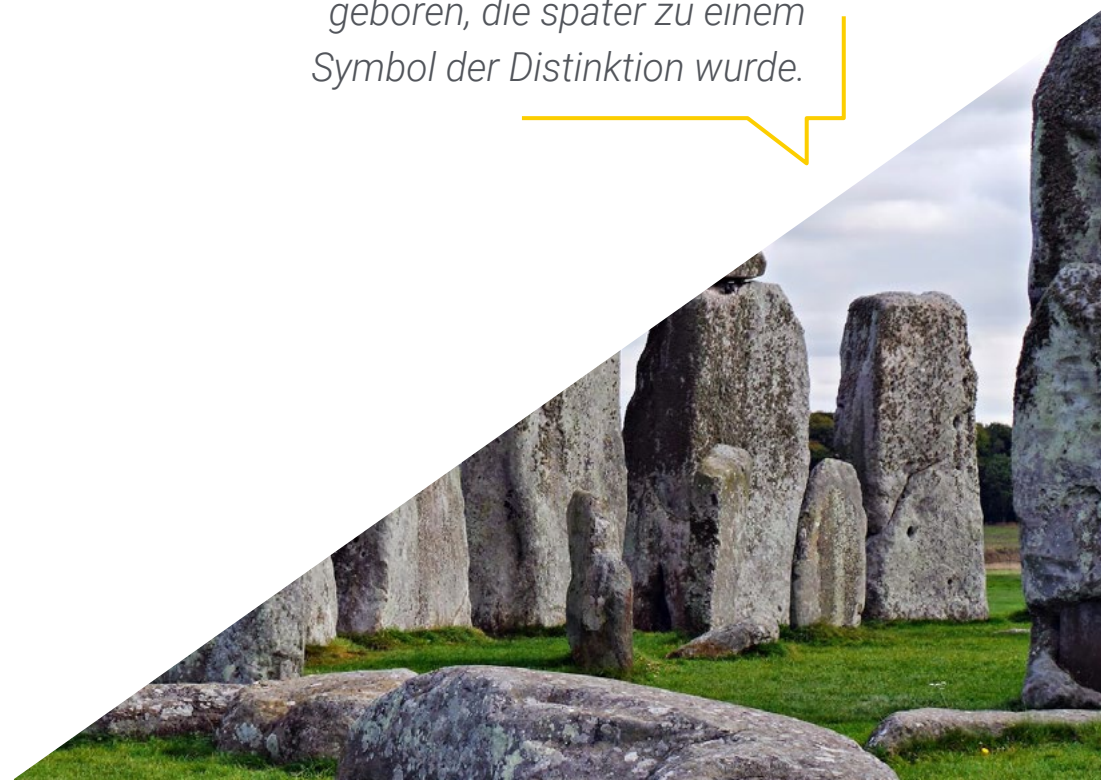
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Fachleute aus führenden Einrichtungen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Die virtuelle Aula wird Ihnen immer zur Verfügung stehen. Beginnen Sie noch heute damit, die Entwicklung der griechischen Kunst und deren Auswirkungen auf die Gegenwart zu studieren.

Die Kunst wurde als Ausdrucksform geboren, die später zu einem Symbol der Distinktion wurde.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Studiengangs besteht darin, dem Studenten zu helfen, neue berufliche Ziele zu erreichen, indem er ihm die Grundlagen der Geschichte der antiken Kunst vermittelt. Dadurch wird er in die Lage versetzt, die Grenzen von Forschung und Konservierung zu überschreiten und sich zu einer umfassenden und ganzheitlichen Fachkraft zu entwickeln. So kann er mit Kunstsammlern in großen Museen zusammenarbeiten, für die Bearbeitung von Kunstwerken auf digitalen Plattformen verantwortlich sein und sogar an Auktionen der renommiertesten Kunstgalerien teilnehmen.





“

*Richten Sie Ihre Karriere
hoch aus: Mitarbeiter einer
internationalen Kunstgalerie"*

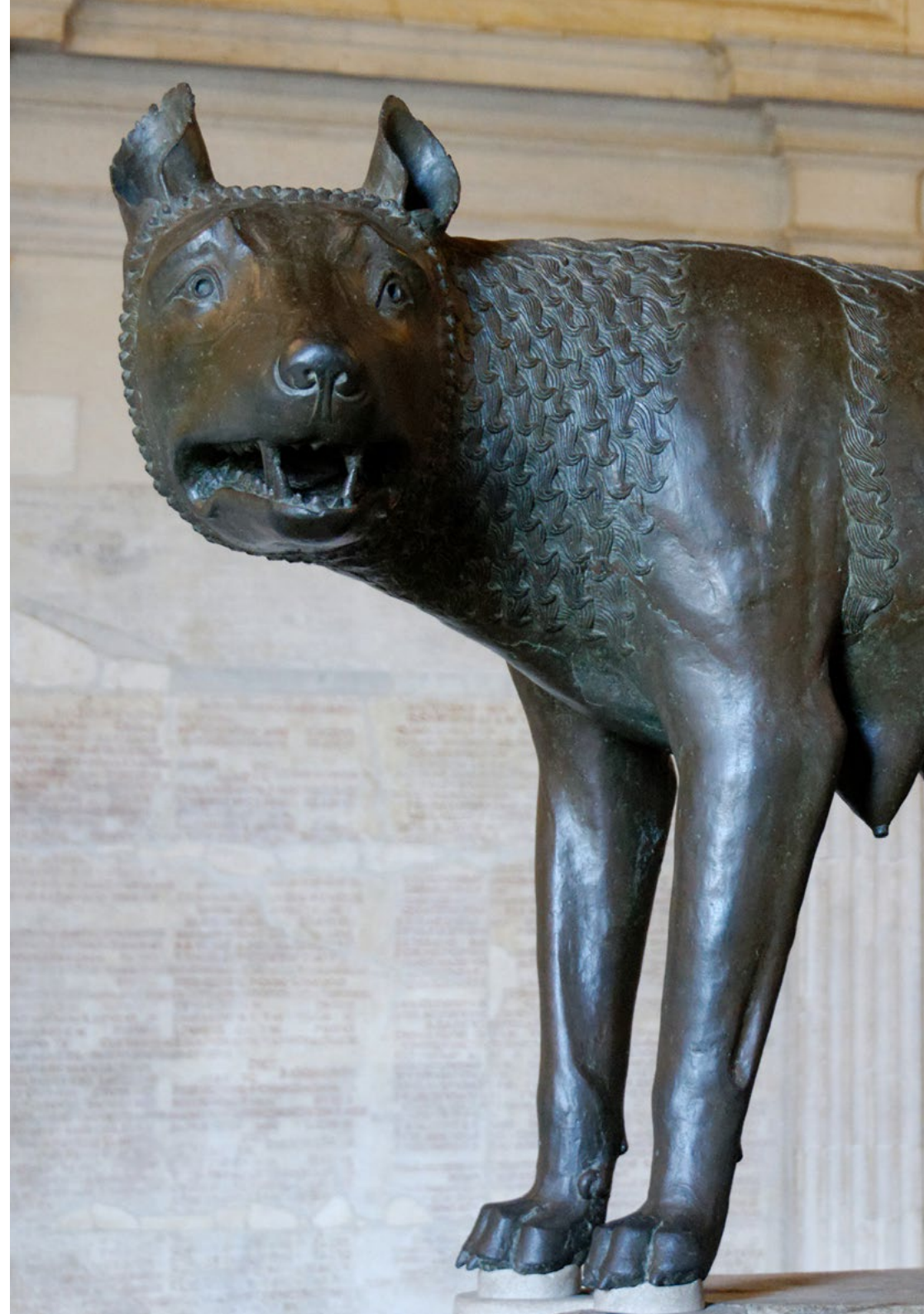


Allgemeine Ziele

- ♦ Verfügen über den notwendigen Kenntnisstand, um Aspekte der Antike in verschiedenen Phasen der Vergangenheit zu beherrschen
- ♦ Entwickeln eines kritischen Denkens in Bezug auf historische Ereignisse und aktuelle Realität
- ♦ Eingehendes Verstehen der verschiedenen Kulturen und deren Unterscheidung
- ♦ Beherrschen der Konzepte, die zur Unterscheidung zwischen griechischer und römischer Kunst beitragen
- ♦ Integrieren der konzeptionellen Grundlagen der Geschichte in Bezug auf Kunst und Archäologie
- ♦ Identifizieren der wichtigsten Figuren und Ikonographien der Welt- und der christlichen Geschichte



Bei der Gestaltung Ihrer beruflichen Laufbahn sind keine Grenzen gesetzt. Schreiben Sie sich ein und erreichen Sie alle Ihre Ziele“





Spezifische Ziele

Modul 1. Antike Kunst I

- ♦ Verstehen der Ursprünge der Kunstgeschichte
- ♦ Analysieren der Fakten zur Vorgeschichte
- ♦ Aneignen der Grundkenntnisse in Anthropologie und Archäologie
- ♦ Verstehen der Veränderungen zwischen den verschiedenen Phasen der Vorgeschichte
- ♦ Analysieren der Bedeutung prähistorischer Instrumente für die Geschichte und Entwicklung des Menschen selbst
- ♦ Erarbeiten einer kritischen Argumentation zu verschiedenen historischen Fakten

Modul 2. Antike Kunst II

- ♦ Kennenlernen der Unterschiede zwischen den einzelnen Epochen der griechischen Kunst
- ♦ Verstehen technischer und historischer Unterschiede zwischen griechischer und römischer Kunst
- ♦ Fördern des kritischen Denkens über historische Fakten
- ♦ Assimilieren von Informationen über die verschiedenen Etappen der Kunstgeschichte Griechenlands und Roms

Modul 3. Afrikanische, islamische, hinduistische, ozeanische und fernöstliche Kunst

- ♦ Erlernen der indischen Kunst und Eintauchen in die Schönheit der indischen Architektur
- ♦ Unterscheiden der asiatischen Kunst voneinander und die Unterschiede zwischen Japan und China herausarbeiten
- ♦ Kennen des Mittelalters in den östlichen Ländern
- ♦ Unterscheiden zwischen den einzelnen chinesischen Dynastien, zu denen die Kunstwerke gehören

03

Struktur und Inhalt

Dieser Studiengang ist so konzipiert, dass er dem Studenten in erster Linie ein solides und aktuelles Wissen über die Geschichte der antiken Kunst vermittelt. Daher werden in chronologischer Reihenfolge die wichtigsten Zivilisationen und historischen Meilensteine behandelt, die der modernen Kunstwelt Leben eingehaucht haben. Er wird auch die Entwicklung des Fachgebiets aufzeigen und verstehen, wie wichtig es ist, über Fachleute zu verfügen, die zunehmend bereit sind, sich neuen Herausforderungen zu stellen, und die motiviert sind, ihre Komfortzone zu verlassen, um neue Beschäftigungsmöglichkeiten zu finden.



“

Es ist an der Zeit, Ihrer Karriere eine neue Richtung zu geben. Beginnen Sie noch heute mit dem Studium der Kunstgeschichte, indem Sie sich für dieses Programm einschreiben"

Modul 1. Antike Kunst I

- 1.1. Vorgeschichte. Die Ursprünge der Kunst
 - 1.1.1. Einführung
 - 1.1.2. Figuration und Abstraktion in der prähistorischen Kunst
 - 1.1.3. Die Kunst der paläolithischen Jäger
 - 1.1.4. Die Ursprünge der Malerei
 - 1.1.5. Naturalismus und Magie
 - 1.1.6. Künstler, Schamane und Jäger
 - 1.1.7. Die Bedeutung der Höhlen von Altamira
- 1.2. Neolithisch. Erste Viehzüchter und Landwirte
 - 1.2.1. Die Domestizierung von Tieren und Pflanzen und die ersten Siedlungen
 - 1.2.2. Das alltägliche Leben als künstlerisches Thema
 - 1.2.3. Figurative Kunst
 - 1.2.4. Levantinische Kunst
 - 1.2.5. Schematische Kunst, Keramik und Körperschmuck
 - 1.2.8. Megalithische Bauten
- 1.3. Ägypten. Prädynastische und frühkaiserliche Kunst
 - 1.3.1. Einführung
 - 1.3.2. Die ersten Dynastien
 - 1.3.3. Architektur
 - 1.3.3.1. Mastabas und Pyramiden
 - 1.3.3.2. Die Pyramiden von Gizeh
 - 1.3.4. Skulptur des antiken Reiches
- 1.4. Ägyptische Kunst des Mittleren und Neuen Reiches
 - 1.4.1. Einführung
 - 1.4.2. Die Architektur des Neuen Reiches
 - 1.4.3. Die großen Tempel des Neuen Reiches
 - 1.4.4. Skulptur
 - 1.4.5. Die Revolution von Tell el-Amarna
- 1.5. Spätägyptische Kunst und die Entwicklung der Malerei
 - 1.5.1. Die letzte Periode in der Geschichte Ägyptens
 - 1.5.2. Die späten Tempel
 - 1.5.3. Die Entwicklung der ägyptischen Malerei
 - 1.5.3.1. Einführung
 - 1.5.3.2. Die Technik
 - 1.5.3.3. Die Themen
 - 1.5.3.4. Entwicklung
- 1.6. Frühe mesopotamische Kunst
 - 1.6.1. Einführung
 - 1.6.2. Mesopotamische Urgeschichte
 - 1.6.3. Frühe sumerische Dynastien
 - 1.6.4. Architektur
 - 1.6.4.1. Einführung
 - 1.6.4.2. Der Tempel
 - 1.6.5. Akkadische Kunst
 - 1.6.6. Die Neo-Sumerische Periode
 - 1.6.7. Die Bedeutung von Lagash
 - 1.6.8. Der Fall von Ur
 - 1.6.9. Elamitische Kunst
- 1.7. Babylonische und assyrische Kunst
 - 1.7.1. Einführung
 - 1.7.2. Das Königreich von Mari
 - 1.7.3. Die frühbabylonische Zeit
 - 1.7.4. Der Kodex des Hammurabi
 - 1.7.4. Das Assyrische Reich
 - 1.7.5. Assyrische Paläste und Architektur
 - 1.7.6. Assyrische bildende Kunst
 - 1.7.7. Der Untergang des Babylonischen Reiches und die neubabylonische Kunst

- 1.8. Die Kunst der Hethiter
 - 1.8.1. Der Hintergrund und die Entstehung des hethitischen Reiches
 - 1.8.2. Die Kriege gegen Assyrien und Ägypten
 - 1.8.3. Die Hatti-Periode und ihre erste Phase
 - 1.8.4. Das alte Königreich der Hethiter. Das Imperium
 - 1.8.5. Die dunkle Periode der hethitischen Kultur
- 1.9. Die Kunst der Phönizier
 - 1.9.1. Einführung
 - 1.9.2. Die Seevölker
 - 1.9.3. Die Bedeutung von Lila
 - 1.9.3. Die Einflüsse von Ägypten und Mesopotamien
 - 1.9.4. Phönizische Expansion
- 1.10. Persische Kunst
 - 1.10.1. Die Expansion der Meder und die Zerstörung des Assyrischen Reiches
 - 1.10.2. Die Entstehung des persischen Königreichs
 - 1.10.3. Die persischen Hauptstädte
 - 1.10.4. Kunst im Palast des Darius in Persepolis
 - 1.10.5. Bestattungsarchitektur und eklektische Kunst
 - 1.10.6. Das Reich der Parther und Sassaniden

Modul 2. Antike Kunst II

- 2.1. Griechenland. Vorhellenische Kunst
 - 2.1.1. Einleitung. Die verschiedenen Schriftsysteme
 - 2.1.2. Kretische Kunst
 - 2.1.3. Mykenische Kunst
- 2.2. Archaische griechische Kunst
 - 2.2.1. Griechische Kunst
 - 2.2.2. Ursprung und die Entwicklung des griechischen Tempels
 - 2.2.3. Die Architekturauftrag
 - 2.2.4. Skulptur
 - 2.2.5. Geometrische Keramiken
- 2.3. Frühklassizismus
 - 2.3.1. Die großen panhellenischen Heiligtümer
 - 2.3.2. Freistehende Skulptur im Klassizismus
 - 2.3.3. Die Bedeutung von Myron und Polykletus
 - 2.3.4. Keramik und andere Kunst
- 2.4. Kunst zur Zeit des Perikles
 - 2.4.1. Einführung
 - 2.4.2. Phidias und der Parthenon
 - 2.4.3. Die Akropolis von Athen
 - 2.4.4. Andere Beiträge von Perikles
 - 2.4.5. Bildende Kunst
- 2.5. Griechische Kunst des 4. Jahrhunderts v. Chr.
 - 2.5.1. Die Krise der klassischen Polis und ihre Auswirkungen auf die Kunst
 - 2.5.2. Praxiteles
 - 2.5.3. Die Dramaturgie von Scopas
 - 2.5.4. Der Naturalismus des Lysippus
 - 2.5.5. Grabstelen und griechische Malerei
- 2.6. Hellenistische Kunst
 - 2.6.1. Hellenismus
 - 2.6.2. *Pathos* in der hellenistischen Skulptur
 - 2.6.3. Hellenistische Schulen
 - 2.6.4. Malerei und angewandte Kunst
- 2.7. Etruskische Kunst
 - 2.7.1. Einleitung. Etruskische Gräber und Grabmalfiguren
 - 2.7.2. Etruskische Religion und skulpturale Produktion
 - 2.7.3. Wandmalerei und die kleinen Künste
- 2.8. Die Ursprünge der römischen Kunst und Kunst zur Zeit des Augustus und seiner Nachfolger
 - 2.8.1. Einleitung. Die frühen Tempel Roms und die Ursprünge der römischen Porträtmalerei
 - 2.8.2. Griechischer Idealismus und lateinischer Naturalismus
 - 2.8.3. Die Architektur der Cäsaren und die Dekoration der römischen Häuser
 - 2.8.4. Offizielle Porträts und die prunkvollen Künste
- 2.9. Kunst in der flavischen und antoninischen Zeit und in der spätrömischen Periode I
 - 2.9.1. Die großen Monumente von Rom
 - 2.9.2. Das Pantheon
 - 2.9.3. Skulptur
- 2.10. Kunst in der flavischen und antoninischen Zeit und in der spätrömischen Periode II
 - 2.10.1. Dekorative und malerische Stile
 - 2.10.2. Die Krise des Spätrömischen Reiches
 - 2.10.3. Die Auflösung des Klassizismus in der Skulptur

Modul 3. Afrikanische, islamische, hinduistische, ozeanische und fernöstliche Kunst

- 3.1. Afrikanische Kunst I
 - 3.1.1. Die ersten Siedler
 - 3.1.2. Entdeckung und Entwicklung der afrikanischen Kunst
 - 3.1.3. Die Nok- und Ife-Zivilisationen und die Kunst des Königreichs von Benin
- 3.2. Afrikanische Kunst II
 - 3.2.1. Afrikanische Holzschnitzereien
 - 3.2.2. Keramische Techniken
 - 3.2.3. Owo-Stil und afro-portugiesische Kunst
- 3.3. Ozeanische Kunst
 - 3.3.1. Melanesien und Neuguinea
 - 3.3.2. Kunst im Sepik-Becken, im Massim-Gebiet und auf den Trobriand-Inseln
 - 3.3.3. Neuseeländische Inseln, Mikronesien und Polynesien
 - 3.3.4. Neuseeland, die Hawaii- und Osterinseln und die Kunst der australischen Aborigines
- 3.4. Islamische Kunst
 - 3.4.1. Einführung
 - 3.4.2. Die Ausdehnung des islamischen Reiches und seine Kunst
 - 3.4.3. Der Islam in Persien, der Türkei und Indien
 - 3.4.4. Die dekorative Kunst in der islamischen Welt
- 3.5. Die Kunst des antiken und klassischen Indiens
 - 3.5.1. Historischer Kontext
 - 3.5.2. Buddhismus und Hellenismus
 - 3.5.3. Die Gupta-Zeit
- 3.6. Mittelalterliche indische Kunst
 - 3.6.1. Historischer Kontext. Pala-Kunst
 - 3.6.2. Mittelalterliche Architektur
 - 3.6.3. Tempel nach ihren Bedachungen
 - 3.6.4. Die Bedeutung der Türen
 - 3.6.5. Mysore-Stil





- 3.7. Indische bildende Kunst
 - 3.7.1. Die Skulptur
 - 3.7.2. Die Malerei
 - 3.7.3. Brahma, der Schöpfer und Shiva, der Zerstörer
- 3.8. Südostasiatische Kunst
 - 3.8.1. Khmer-Kultur und -Kunst
 - 3.8.2. Die Bedeutung von Angkor Vat
 - 3.8.3. Java und Thailand
- 3.9. Die Kunst in China
 - 3.9.1. Die ersten Dynastien
 - 3.9.2. Das mittelalterliche China und der T'ang-Klassizismus
 - 3.9.3. Die Song-, Yuan-, Ming- und Tsing-Dynastien
- 3.10. Die Kunst in Japan
 - 3.10.1. Historischer Kontext
 - 3.10.2. Die Nara- und Heian-Periode
 - 3.10.3. Von der Samurai-Kultur zum modernen Japan



Dieses Programm richtet sich an Kunstliebhaber, die eine berufliche Laufbahn in diesem Bereich anstreben. Wenn das bei Ihnen der Fall ist, schreiben Sie sich jetzt ein"

04

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

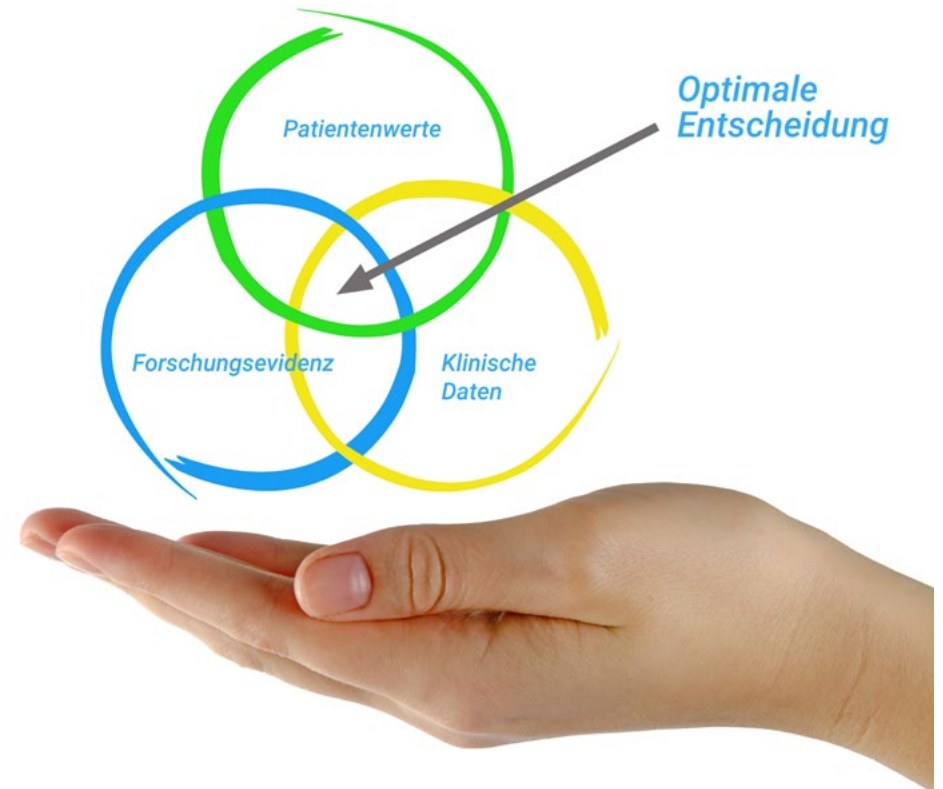
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.



Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Fakultäten für Geisteswissenschaften der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



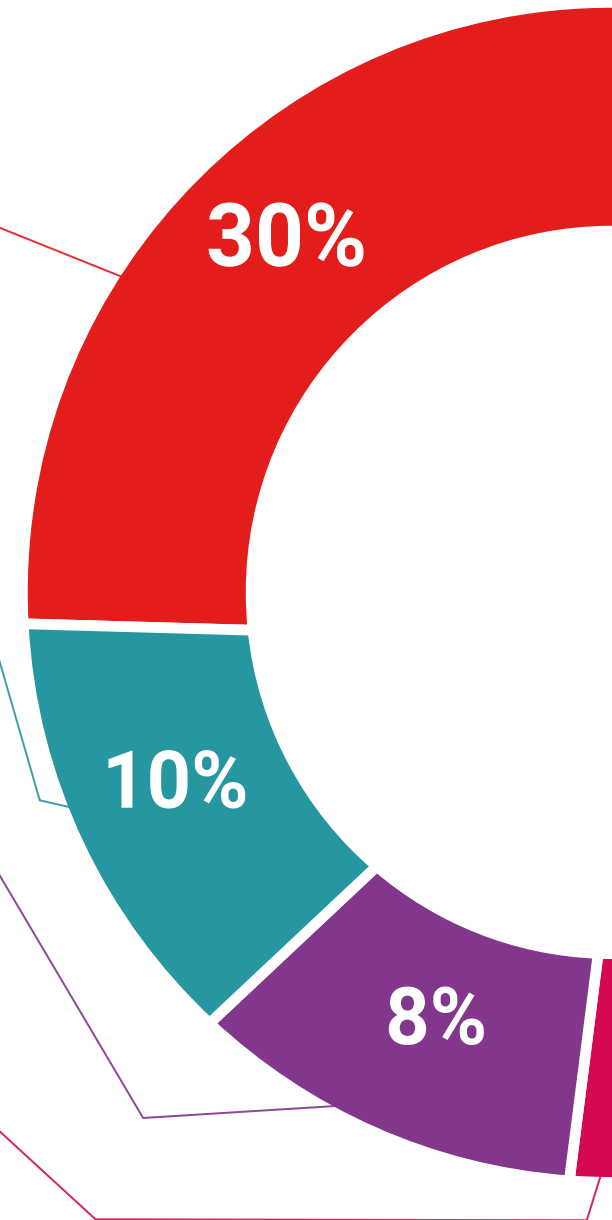
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

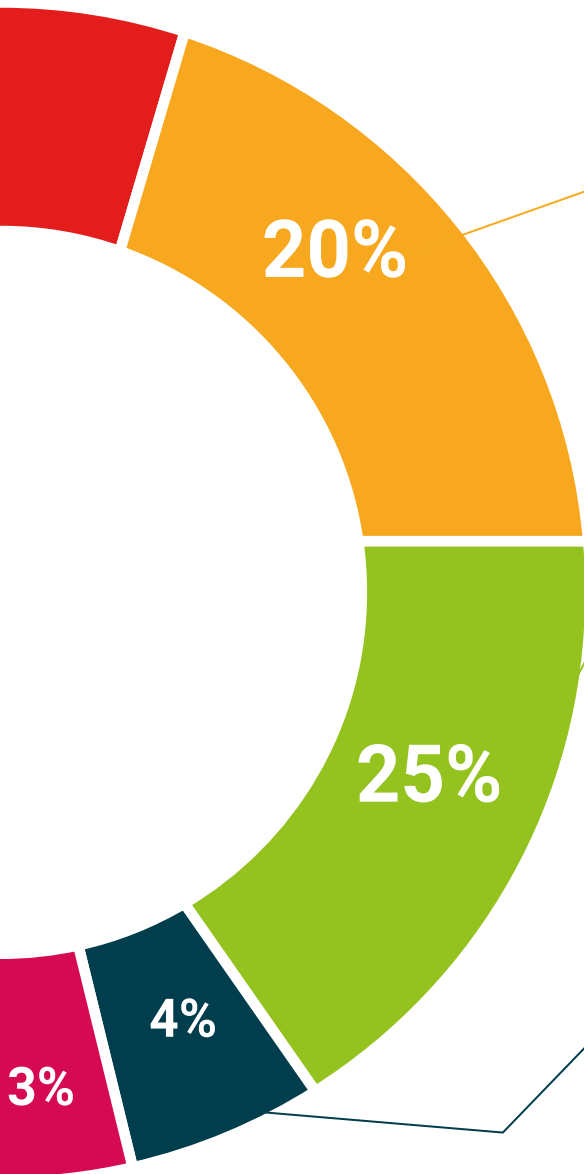
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Antike Kunst garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätsexperte in Antike Kunst** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Antike Kunst**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Antike Kunst

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Antike Kunst

