

# Universitätsexperte

## Klassische Archäologie





## Universitätsexperte

### Klassische Archäologie

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/spezialisierung/spezialisierung-klassische-archaologie](http://www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/spezialisierung/spezialisierung-klassische-archaologie)

# 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 klassische Archäologie hat sich zu einer immer wichtigeren Disziplin innerhalb der Archäologie entwickelt, und der Grund dafür liegt auf der Hand: Die klassische Kultur ist die Grundlage der westeuropäischen Kultur. Und genau diese überträgt das Paradigma auf den Rest der Disziplin. So ist es nicht verwunderlich, dass römische und griechische archäologische Hinterlassenschaften zu den am häufigsten untersuchten gehören. Eine Spezialisierung in diesem Bereich ist daher unerlässlich, um auf dem neuesten Stand zu bleiben.



A close-up photograph of a white marble relief sculpture. It depicts two faces in profile, facing left. The faces are highly detailed, with visible eyes, noses, and mouths. The background of the relief is intricately carved with swirling patterns. The image is partially obscured by a diagonal white line that separates it from a dark brown background in the top right corner.

“

*Interessieren Sie sich für die  
Geschichten der griechischen Götter?  
In diesem Programm erfahren Sie mehr  
über ihre Anfänge und Geschichte"*

Die klassische Welt ist zu einer klar definierten historischen Realität geworden, die sich im Laufe der Zeit entwickelt hat, um das Wesen der Kunst unter den Begriffen Schönheit und Vollkommenheit zu etablieren. Die griechische Kunst, die einen Bezugsrahmen für die westliche Zivilisation darstellt, hat ihre Vorbilder und ihren Kanon im Laufe der Geschichte immer wieder neu geschaffen.

Aus diesem Grund ist die Ikonographie dieser Epoche so bekannt und herausragend und stellt eine Referenz für Künstler auf der ganzen Welt dar. Die Götter sind die Protagonisten der berühmtesten Fabeln, die im Laufe der Geschichte auf Gemälden, Skulpturen, Medaillen, Vasen usw. dargestellt wurden. Mit Hilfe dieser Erzählungen lassen sich Phänomene wie die Entstehung der Berge, Dürreperioden und sogar die Liebe erklären.

All dies ist in diesem Programm zusammengefasst, das eine Wissensquelle für Archäologen darstellt, die die verschiedenen Ansätze der klassischen Geschichte durch die Kunst erkunden möchten. Zu diesem Zweck steht ihnen ein ausschließlich online verfügbares Programm zur Verfügung, auf das sie jederzeit und überall zugreifen können.

Dieser **Universitätsexperte in Klassische Archäologie** 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



*Klassischen Mythen sind in der antiken Kunst präsent, und die Beschäftigung mit ihnen ist für die moderne Archäologie von großem Interesse“*



“

*Sie werden nicht nur zu einem Forscher weitergebildet, sondern werden nach Abschluss Ihres Studiums einen neuen beruflichen Weg einschlagen können"*

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.

*Entdecken Sie alle Geheimnisse der griechischen Mythen anhand von Bildern und Geschichten.*

*Die Geburt der Venus von Milo, Michelangelo, sind einige der Werke, die Sie in diesem Programm analysieren können.*



# 02 Ziele

Die heutige Herausforderung geht weit über Forschung und Restaurierung hinaus. Ein Archäologe, der sich auf klassische Kunst spezialisiert hat, muss in der Lage sein, das entsprechende Fachvokabular zu verwenden und die Besonderheiten jeder Epoche zu erkennen. Nur so kann er bei jeder Ausgrabung, in Museen, bei Auktionen und Gutachten, wo immer dies erforderlich ist, die bestmögliche Arbeit leisten. Dieses Programm soll daher ein Leitfaden für Studenten sein, die sich für diesen Sektor interessieren, indem es ein Online-Programm anbietet, das auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist.







“

*Bereit für neue Chancen? Dieser Universitätsexperte verfügt über eine einzigartige Methodik, um Sie bei Ihrer Spezialisierung in den klassischen Künsten zu unterstützen”*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Verfügen über den notwendigen Kenntnisstand, um Aspekte der alten Geschichte in verschiedenen Phasen der Vergangenheit zu beherrschen
- ♦ Entwickeln eines kritischen Denkens in Bezug auf historische Ereignisse und die 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



*Sie werden in Begleitung einer Gruppe von Experten sein, die Ihnen alle Elemente der griechischen Mythen und Helden zeigen werden"*







## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Antike Kunst I

- ♦ Kennenlernen der Unterschiede zwischen den einzelnen Epochen der griechischen Kunst
- ♦ Verstehen der technischen und historischen 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 2. Klassische Ikonographie

- ♦ Identifizieren der in der Skulptur oder im Gemälde dargestellten Szene anhand ihres ikonografischen Elements
- ♦ Erkennen anhand des ikonografischen Elements, zu welcher Epoche das Kunstwerk gehört
- ♦ Wiedererkennen von Figuren aus der klassischen Mythologie in der bildenden Kunst durch Ikonographie
- ♦ Kennen von ikonografischen Elementen, die es ermöglichen, das Kunstwerk zu identifizieren

### Modul 3. Künstlerische Techniken

- ♦ Erwerben von Kenntnissen über die verschiedenen Materialien, aus denen die Werke bestehen, und über die unterschiedlichen künstlerischen Techniken
- ♦ Verstehen der Probleme bei der Konservierung aufgrund der Art der Materialien und ihrer Verwendung
- ♦ Erlernen der Entwicklung künstlerischer Techniken im Laufe der Geschichte der Kunst
- ♦ Aneignen von Wissen über verschiedene künstlerische Materialien und Techniken

# 03

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Klassische Archäologie wird den Studenten spezifisches Wissen vermitteln, um ihre Karriere voranzutreiben und sie motivieren, ihre Komfortzone zu verlassen und neue Möglichkeiten zu erkunden. Um dies zu erreichen, werden drei umfassende und aktuelle Module von Experten des Sektors präsentiert, die für die Durchführung dieser Kurse verantwortlich sind. Dies soll ein besseres Verständnis der Entwicklung der Geschichte durch die Kunst und die klassischen Figuren, die sie repräsentieren, ermöglichen.





“

*Dieser Universitätsexperte wird  
Ihnen neue Wege öffnen. Schreiben  
Sie sich jetzt ein und Sie erhalten  
Zugang zur virtuellen Aula"*

## Modul 1. Antike Kunst I

- 1.1. Griechenland. Vorhellenische Kunst
  - 1.1.1. Einleitung. Die verschiedenen Schriftsysteme
  - 1.1.2. Kretische Kunst
  - 1.1.3. Mykenische Kunst
- 1.2. Archaische griechische Kunst
  - 1.2.1. Griechische Kunst
  - 1.2.2. Ursprung und die Entwicklung des griechischen Tempels
  - 1.2.3. Die Architekturaufträge
  - 1.2.4. Skulptur
  - 1.2.5. Geometrische Keramiken
- 1.3. Frühklassizismus
  - 1.3.1. Die großen panhellenischen Heiligtümer
  - 1.3.2. Freistehende Skulptur im Klassizismus
  - 1.3.3. Die Bedeutung von Myron und Polyclitus
  - 1.3.4. Keramik und andere Kunst
- 1.4. Kunst zur Zeit des Perikles
  - 1.4.1. Einführung
  - 1.4.2. Phidias und der Parthenon
  - 1.4.3. Die Akropolis von Athen
  - 1.4.4. Andere Beiträge von Perikles
  - 1.4.5. Bildende Kunst
- 1.5. Griechische Kunst des 4. Jahrhunderts v. Chr.
  - 1.5.1. Die Krise der klassischen Polis und ihre Auswirkungen auf die Kunst
  - 1.5.2. Praxiteles
  - 1.5.3. Die Dramaturgie von Scopas
  - 1.5.4. Der Naturalismus des Lysippus
  - 1.5.5. Grabstelen und griechische Malerei
- 1.6. Hellenistische Kunst
  - 1.6.1. Hellenismus
  - 1.6.2. *Pathos* in der hellenistischen Skulptur
  - 1.6.3. Hellenistische Schulen
  - 1.6.4. Malerei und angewandte Kunst
- 1.7. Etruskische Kunst
  - 1.7.1. Einleitung. Etruskische Gräber und Grabmalfiguren
  - 1.7.2. Etruskische Religion und skulpturale Produktion
  - 1.7.3. Wandmalerei und die kleinen Künste
- 1.8. Die Ursprünge der römischen Kunst und Kunst zur Zeit des Augustus und seiner Nachfolger
  - 1.8.1. Einleitung. Die frühen Tempel Roms und die Ursprünge der römischen Porträtmalerei
  - 1.8.2. Griechischer Idealismus und lateinischer Naturalismus
  - 1.8.3. Die Architektur der Cäsaren und die Dekoration der römischen Häuser
  - 1.8.4. Offizielle Porträts und die prunkvollen Künste
- 1.9. Kunst in der flavischen und antoninischen Zeit und in der spätrömischen Periode I
  - 1.9.1. Die großen Monumente von Rom
  - 1.9.2. Das Pantheon
  - 1.9.3. Skulptur
- 1.10. Kunst in der flavischen und antoninischen Zeit und in der spätrömischen Periode II
  - 1.10.1. Dekorative und malerische Stile
  - 1.10.2. Die Krise des Spätromischen Reiches
  - 1.10.3. Die Auflösung des Klassizismus in der Skulptur



## Modul 2. Klassische Ikonographie

- 2.1. Studium der Bilder in der figurativen Kunst
  - 2.1.1. Die verschiedenen Studien
  - 2.1.2. Ikonographie
  - 2.1.3. Ikonographische Quellen
- 2.2. Ikonografisches Repertoire I
  - 2.2.1. Zeus
  - 2.2.2. Hera
  - 2.2.3. Poseidon
- 2.3. Ikonografisches Repertoire II
  - 2.3.1. Aphrodite
  - 2.3.2. Eros
  - 2.3.3. Hefesto
- 2.4. Ikonografisches Repertoire III
  - 2.4.1. Ares
  - 2.4.2. Athena
  - 2.4.3. Apollo
- 2.5. Ikonografisches Repertoire IV
  - 2.5.1. Artemis
  - 2.5.2. Hermes
  - 2.5.3. Dionysos
- 2.6. Ikonografisches Repertoire V
  - 2.6.1. Demeter
  - 2.6.2. Hades und Persephone
  - 2.6.3. Hekate
- 2.7. Die Frauen des Zeus
  - 2.7.1. Metis
  - 2.7.2. Themis
  - 2.7.3. Mnemosyne
- 2.8. Nachkommen von Zeus
  - 2.8.1. Die Moiren
  - 2.8.2. Die Horen
  - 2.8.3. Die Grazien
  - 2.8.4. Die Musen
- 2.9. Mythen in der Kunst
  - 2.9.1. Griechische Mythologie
  - 2.9.2. Venus und Adonis
  - 2.9.3. Kephalos und Prochris
- 2.10. Darstellungen in der Kunst
  - 2.10.1. Genrebilder, mittelalterliche Kalender und flämische Primitive
  - 2.10.2. Quinten Massys und Pieter Brueghel der Ältere
  - 2.10.3. Niederländische Maler und Landschaftsmalerei
  - 2.10.4. Joachim Patinir, Brueghel der Ältere, Meindert Hobbema, Jacob Van Ruisdael und Caspar David Friedrich



*Sie werden in der Lage sein, jede künstlerische Technik, die in diesem Programm vorgestellt wird, dank zahlreicher Beispiele und Fallstudien zu identifizieren"*

### Modul 3. Künstlerische Techniken

- 3.1. Skulptur
  - 3.1.1. Holzskulptur
    - 3.1.1.1. Materialien und Instrumente
    - 3.1.1.2. Konservierung und Restaurierung
  - 3.1.2. Steinskulptur
    - 3.1.2.1. Materialien und Instrumente
    - 3.1.2.2. Techniken
  - 3.1.3. Elfenbein Skulptur
  - 3.1.4. Metall Skulptur
    - 3.1.4.1. Einführung
    - 3.1.4.2. Verwendete Metalle
    - 3.1.4.3. Techniken der Metallbearbeitung
    - 3.1.4.4. Restaurierung und Konservierung von Bronzen
- 3.2. Glyptik und andere Werke
  - 3.2.1. Einführung
  - 3.2.2. Einschnitte, Stempel und Kameen
  - 3.2.3. Chemisches Ritzen, Schneiden und Diamanten
  - 3.2.4. Bergkristall, Jade und Bernstein, Elfenbein und Koralle
- 3.3. Keramik
  - 3.3.1. Einführung
  - 3.3.2. Terrakotta und Verkleidungsk Keramik
  - 3.3.3. Porzellan
  - 3.3.4. Töpferon, Steingut und Stuck
- 3.4. Glas
  - 3.4.1. Die Ursprünge des Glases
  - 3.4.2. Antike Techniken der Glasherstellung
  - 3.4.3. Glasblasen







- 3.5. Zeichnung
  - 3.5.1. Die ersten grafischen Manifestationen
  - 3.5.2. Zeichnung auf Pergament und Papier
  - 3.5.3. Pastellfarben
- 3.6. Gravur und Druck
  - 3.6.1. Einführung
  - 3.6.2. Holzschnitt und Lithographie
  - 3.6.3. Kupferstich
    - 3.6.2.1. Kupferstichtechniken
  - 3.6.4. Direkte Gravur der Metallplatte
  - 3.6.5. Indirektes Beizen von Blechen mit Ätzmitteln
  - 3.6.6. Lithographie und andere Techniken
- 3.7. Die Malerei
  - 3.7.1. Antike Wandmalerei
  - 3.7.2. Fresken
    - 3.7.2.1. Einführung
    - 3.7.2.2. Die Restaurierung von Fresken
  - 3.7.3. Härtung
  - 3.7.4. Miniaturen
  - 3.7.5. Ölgemälde
  - 3.7.6. Aquarell und Gouache
- 3.8. Mosaik und Intarsien
  - 3.8.1. Lithostratit
  - 3.8.2. Mosaik in Glaspaste
  - 3.8.3. Einlegearbeiten
- 3.9. Glasmalerei
  - 3.9.1. Allgemeine Probleme und Verarbeitungstechniken
  - 3.9.2. Die Farbe, Grisaille und oberflächliche gelbe Tönung
  - 3.9.3. Das Problem des Lichts
- 3.10. Gewebe
  - 3.10.1. Textilien und Stoffe
  - 3.10.2. Wandteppiche
  - 3.10.3. Teppiche

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.



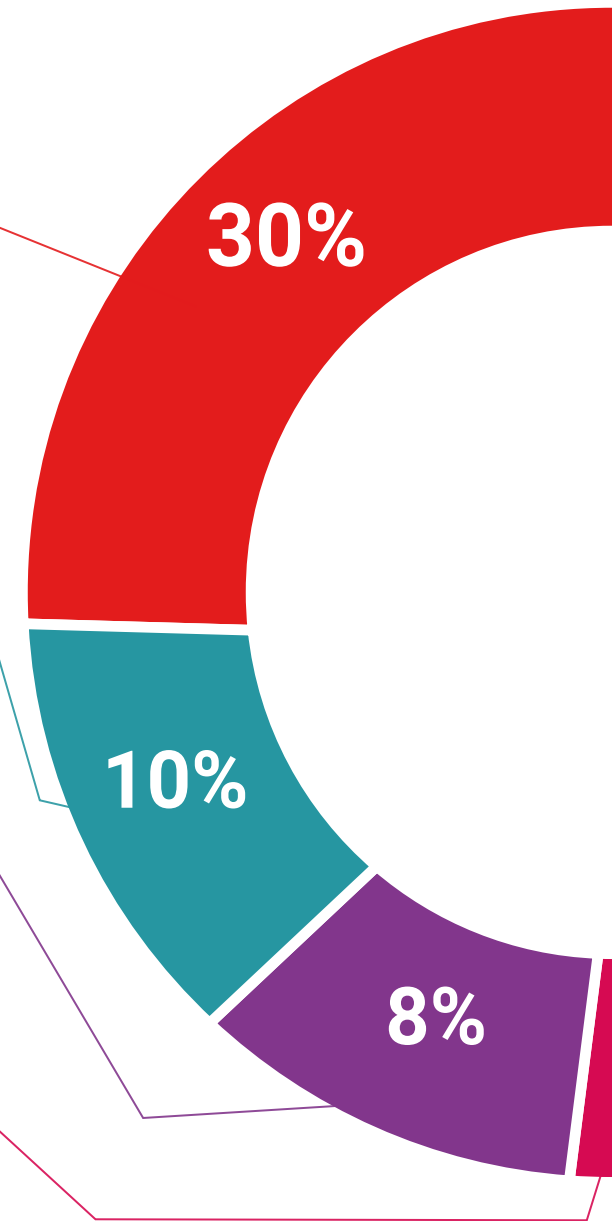
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Klassische Archäologie 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 Klassische Archäologie** 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 Klassische Archäologie**

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 innovativ  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Klassische Archäologie

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

Universitätsexperte  
Klassische Archäologie

