

Universitätsexperte

Kunst und Museen





Universitätsexperte Kunst und Museen

- » 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-kunst-museen

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

Viele Menschen finden Museen traurige und sehr verwirrende Orte. Für andere wiederum ist es ein Wunder, dass sie an einem Ort verschiedene Teile der Weltkultur und -geschichte finden können. An diesen Orten kann man nicht nur die Werke besichtigen, sondern sie dienen auch der Restaurierung und Erhaltung von künstlerischen Elementen, die im Laufe der Jahre brüchig geworden sind. Es ist daher notwendig, seinen Ursprung und seine Funktionsweise zu kennen, um dieses Erbe fortzuführen. Und genau hier liegt der Schwerpunkt dieses Studiengangs, der es den Studenten ermöglicht, sich das notwendige Wissen anzueignen, um ihre Karriere als Experten für Kunst und Geschichte voranzutreiben.





“

*Arbeiten Sie für die großen Museen
des Landes und erweitern Sie Ihren
beruflichen Horizont als Kunstexperte"*

Museen wurden gegründet, um wertvolle Objekte zu sammeln und zu bewahren. Sie widmen sich auch der Erforschung und Verbreitung dieser Elemente, deren Wert für die Gesellschaft von Bedeutung ist. Es ist auch zu einem wichtigen Bestandteil der touristischen Routen der großen Städte geworden, ein deutliches Beispiel ist das Louvre-Museum in Paris, das ein obligatorischer Halt ist, um Leonardo da Vincis La Gioconda zu sehen.

Seine Ursprünge als kulturelles Element lassen sich bis vor 200 Jahren zurückverfolgen, doch wird dies nur berücksichtigt, um dem einen Namen zu geben, was der Mensch seit Jahrtausenden tut: das Sammeln und Horten von Kulturgütern. Daher ist es wichtig, diese Tradition heute fortzusetzen und über Fachleute zu verfügen, die in der Lage sind, diese Einrichtungen zu verwalten und ihre Funktionsweise zu verstehen.

So wird dieser Universitätsexperte den Studenten einen vollständigen Inhalt präsentieren, um die Arbeit mit dem künstlerischen Wissen zur Verwaltung dieser Anlagen zu bewältigen. Zu diesem Zweck werden sie über ein vollständig online verfügbares Programm verfügen, das einen ständigen Zugang zu Informationen von jedem Ort der Welt aus ermöglicht.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Kunstgeschichte, Museologie und Denkmalpflege vorgestellt werden
- ♦ Die grafischen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte, mit denen es versehen ist wissenschaftliche und praktische Informationen über die Disziplinen, die für die berufliche Praxis wesentlich sind
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Arbeit in einem Museum wird Sie näher an die bedeutendsten Kunstwerke der Welt heranführen und zu ihrer Erhaltung und Restaurierung beitragen"

“

In den Museen sind derzeit Fachleute gefragt, die sich für Kunst und Restaurierung begeistern"

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

Wenn Sie sich für diesen Online-Studiengang einschreiben, werden Sie ein Gleichgewicht zwischen Ihrer Arbeit und Ihrem akademischen Leben finden können.

Sie müssen keine Abschlussarbeit verfassen, um die Qualifikation für die Arbeit in einem Museum zu erhalten.



02 Ziele

Dieses Programm in Kunst und Museen bietet den Studenten die Möglichkeit, ihre berufliche Laufbahn als Experten für Kunstgeschichte voranzutreiben. Zu diesem Zweck wird ihnen ein Online-Programm zur Verfügung gestellt, das die Kriterien für die Auswahl der öffentlich auszustellenden Objekte und die Restaurierungsarbeiten, die zur Erhaltung dieser Artefakte, Leinwände und Skulpturen erforderlich sind, erleichtert.





“

Wenn es Ihr Ziel ist, in großen Museen zu arbeiten, wird Sie dieses Programm diesem Ziel näher bringen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Einen Wissensstand besitzen, der notwendig ist, um alle Aspekte der Kunstgeschichte und ihren Einfluss auf die Gegenwart zu beherrschen
- ♦ Kritisches Denken in Bezug auf die verschiedenen künstlerischen Bewegungen und Epochen entwickeln
- ♦ Vertiefte Kenntnisse des Einflusses der klassischen und christlichen Ikonographie und ihrer Projektion auf die heutige Zeit
- ♦ Wissen, wie man zuverlässige historische und künstlerische Quellen identifiziert
- ♦ Integration der konzeptionellen Grundlagen der Kunstgeschichte in die Bereiche Museologie und Denkmalschutz
- ♦ Die wichtigsten Figuren und Ikonographien der universellen und christlichen Geschichte identifizieren



Der Bedarf des heutigen Sektors ist klar: Museen brauchen engagierte Fachleute für die Verbreitung der ausgestellten Werke"





Spezifische Ziele

Modul 1. Einführung in die Kunstgeschichte I

- ♦ Die Merkmale, Funktionen und Grundzüge der Kunstgeschichte in ihren verschiedenen Erscheinungsformen kennen
- ♦ Analyse, Würdigung und Einordnung von künstlerischen Manifestationen in ihren Kontext
- ♦ Die großen Themen der Künste und die Prozesse der Interaktion zwischen ihnen und über Grenzen hinweg zu verstehen und so die Perspektive für einen interkulturellen Dialog zu eröffnen
- ♦ Die Merkmale, Funktionen und Grundzüge der Kunstgeschichte in ihren verschiedenen Erscheinungsformen kennen
- ♦ Analyse, Würdigung und Einordnung von künstlerischen Manifestationen in ihren Kontext
- ♦ Die großen Themen der Künste und die Prozesse der Interaktion zwischen ihnen und über Grenzen hinweg zu verstehen und so die Perspektive für einen interkulturellen Dialog zu eröffnen

Modul 2. Einführung in die Kunstgeschichte II

- ♦ Sich mit den Beiträgen der Antike vertraut machen
- ♦ Die Beiträge der Antike zur Gestaltung der kulturellen, politischen und sozioökonomischen Grundlagen der heutigen Zeit kennen
- ♦ Organisation historischer Informationen in einer kohärenten Weise und deren Vermittlung in Übereinstimmung mit dem kritischen Kanon der Disziplin
- ♦ Die Denkweisen, Konzepte, Überzeugungen und kulturellen Merkmale eines jeden Volkes in den Vordergrund stellen

Modul 3. Museologie und kulturelles Erbe

- ♦ Unterscheidung zwischen Museographie und Museologie unter Berücksichtigung ihrer Unterschiede
- ♦ Einige der wichtigsten Museen in der Geschichte der Kunst kennen
- ♦ Verständnis für die Probleme, mit denen Museen konfrontiert sind, und für die Unannehmlichkeiten, die beim Aufbau einer Ausstellung entstehen können
- ♦ Die verschiedenen Arten von Ausstellungen verstehen und wie sie sich voneinander unterscheiden

03 Struktur und Inhalt

Der Lehrplan des Universitätsexperten in Kunst und Museen wurde auf der Grundlage der Empfehlungen der Expertengruppe erstellt, die für den Unterricht im virtuellen Klassenzimmer zuständig ist. Daher entspricht der Inhalt nicht nur den Bedürfnissen des Sektors, sondern er profitiert auch von der umfangreichen Erfahrung dieser Dozenten. Auf diese Weise können sich die Studenten auf einen Bereich spezialisieren und einen neuen Karriereweg einschlagen.





“

Egal wo Sie sich befinden, mit diesem Programm können Sie sich auf Kunstgeschichte und Museumskonservierung spezialisieren"

Modul 1. Einführung in die Kunstgeschichte I

- 1.1. Prähistorische Kunst
 - 1.1.1. Frühe künstlerische Manifestationen
 - 1.1.2. Figurenkunst
 - 1.1.3. Parietale (Höhlen-)Kunst
 - 1.1.4. Megalithische Kunst
- 1.2. Mesopotamische und ägyptische Kunst
 - 1.2.1. Historischer Rahmen von Mesopotamien
 - 1.2.2. Sumerische und akkadische Kunst
 - 1.2.3. Assyrische und neubabylonische Kunst
 - 1.2.4. Ägyptischer historischer Rahmen
 - 1.2.5. Architektur
 - 1.2.6. Bildhauerei und Malerei
- 1.3. Die Kunst des Ostens: Indien und China
 - 1.3.1. Historischer Rahmen von Indien
 - 1.3.2. Architektur
 - 1.3.3. Bildhauerei und Malerei
 - 1.3.4. Chinas historischer Rahmen
 - 1.3.5. Architektur
 - 1.3.6. Bildhauerei und Malerei
- 1.4. Antike amerikanische Kunst: Olmeken, Maya und Chavin
 - 1.4.1. Olmekischer historischer Rahmen
 - 1.4.2. Architektur und Bildhauerei
 - 1.4.3. Historischer Rahmen der Maya
 - 1.4.4. Architektur und Bildhauerei
 - 1.4.5. Chavín historischer Rahmen
 - 1.4.6. Architektur und Bildhauerei





- 1.5. Griechische und römische Kunst
 - 1.5.1. Historischer Rahmen von Griechenland
 - 1.5.2. Bildhauerei: vom Archaismus zum Hellenismus
 - 1.5.3. Historischer Rahmen von Rom
 - 1.5.4. Architektur und Stadtplanung
 - 1.5.5. Wandmalereien
- 1.6. Frühchristliche Kunst
 - 1.6.1. Historischer Rahmen
 - 1.6.2. Die Gemälde der Katakomben
 - 1.6.3. Die Basilika und die neue christliche Ikonographie
- 1.7. Byzantinische Kunst
 - 1.7.1. Historischer Rahmen
 - 1.7.2. Architektur
 - 1.7.3. Malerei: Mosaik und Ikonen
- 1.8. Islamische Kunst
 - 1.8.1. Historischer Rahmen
 - 1.8.2. Architektonische Typologien
 - 1.8.3. Mudéjar-Kunst
- 1.9. Romanische Kunst
 - 1.9.1. Historischer Rahmen
 - 1.9.2. Vorromanische Vorläufer
 - 1.9.3. Architektur. Romanik in Europa
 - 1.9.4. Skulptur
 - 1.9.5. Farbe
- 1.10. Gotische Kunst
 - 1.10.1. Historischer Rahmen
 - 1.10.2. Architektur
 - 1.10.3. Skulptur
 - 1.10.4. Farbe

Modul 2. Einführung in die Kunstgeschichte II

- 2.1. Die Kunst der Renaissance
 - 2.1.1. Historischer Rahmen
 - 2.1.2. Die Renaissance in Italien: Architektur, Schrift, Malerei
 - 2.1.3. Die Genies der Renaissance: Konzept des Genies
- 2.2. Die Verbreitung der Renaissance in Europa und Amerika
 - 2.2.1. Die Renaissance in Spanien, Frankreich und den niederländischen Ländern
 - 2.2.2. Die Renaissance in Spanisch-Amerika
 - 2.2.3. Renaissance in den Niederlanden
- 2.3. Barocke Kunst
 - 2.3.1. Historischer Rahmen
 - 2.3.2. Barock in Italien und Frankreich
 - 2.3.3. Barocke Malerei in Flandern und Holland
 - 2.3.4. Barock in Spanien und Neuspanien
- 2.4. Neoklassische Kunst
 - 2.4.1. Historischer Rahmen
 - 2.4.2. Frankreich und Spanien: die Kunstakademien
 - 2.4.3. Die Kunsthochschule in Mexiko und Amerika
- 2.5. 19. Jahrhundert
 - 2.5.1. Romantik
 - 2.5.2. Realismus
 - 2.5.3. Impressionismus
 - 2.5.4. Post-Impressionismus
- 2.6. Der Beginn der modernen Kunst
 - 2.6.1. Kubismus
 - 2.6.2. Fauvismus
 - 2.6.3. Deutscher Expressionismus
- 2.7. Die historischen Avantgarden I
 - 2.7.1. Konzept der *Avant-Garde*
 - 2.7.2. Die künstlerischen Manifeste
 - 2.7.3. Italienischer Futurismus

- 2.8. Die historischen Avantgarden II
 - 2.8.1. Dadaismus
 - 2.8.2. Surrealismus
 - 2.8.3. Mexikanischer Muralismus
 - 2.8.4. Brasilianische Anthropophagisten
- 2.9. Bauhaus
 - 2.9.1. Was war das Bauhaus?
 - 2.9.2. Walter Gropius, Hannes Meyer und Ludwig Mies van der Rohe
 - 2.9.3. Die Struktur des Workshops
 - 2.9.4. Die Architekturabteilung und die Frage des sozialen Wohnungsbaus
- 2.10. Kunst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts
 - 2.10.1. Historischer Rahmen
 - 2.10.2. Abstrakter Expressionismus
 - 2.10.3. *Pop Art*
 - 2.10.4. Minimalismus
 - 2.10.5. Konzeptuelle Kunst

Modul 3. Museologie und kulturelles Erbe

- 3.1. Die Ursprünge des Museums
 - 3.1.1. Naher Osten
 - 3.1.2. Ferner Osten
 - 3.1.3. Griechenland
 - 3.1.4. Rom
 - 3.1.5. Mittelalter
 - 3.1.6. Renaissance, Manierismus und Barock
 - 3.1.7. 16. Jahrhundert
 - 3.1.8. 17. Jahrhundert
 - 3.1.9. 18. Jahrhundert
- 3.2. Ausstellungen
 - 3.2.1. Einführung
 - 3.2.2. Die Grenzen der Exposition und ihre Feinheiten
 - 3.2.3. Arten von Ausstellungen
 - 3.2.4. Prozessionen, eine weitere Form der öffentlichen Ausstellung

- 3.3. Kulturerbe
 - 3.3.1. Das kirchliche Erbe
 - 3.3.2. Institutionelle Rahmenbedingungen, kulturelle Identifikationssektoren und Kulturpolitiken
 - 3.3.3. Kulturgüter und Kulturmanagement
- 3.4. Französische Museen
 - 3.4.1. Ancien Régime
 - 3.4.2. Die Erleuchtung
 - 3.4.3. Die Nationalversammlung
 - 3.4.4. Das französische Museum vor und nach der Revolution
- 3.5. Von der Französischen Verfassunggebenden Versammlung geförderte Museumstypologien
 - 3.5.1. Das Nationale Historische Museum Frankreichs
 - 3.5.2. Museum der französischen Denkmäler
 - 3.5.3. Louvre-Museum
 - 3.5.4. Schloss Luxemburg
- 3.6. Von Napoleon I bis zum Zweiten Weltkrieg
 - 3.6.1. Napoleon I
 - 3.6.2. Die abgedeckten Szenarien
 - 3.6.3. Das Schloss von Versailles
 - 3.6.4. Das 19. Jahrhundert
 - 3.6.5. Das 20. Jahrhundert
 - 3.6.6. Deutschland, Italien, Russland und die Vereinigten Staaten
 - 3.6.7. Die Unterbrechung des Zweiten Weltkriegs
- 3.7. Museologie und Museographie
 - 3.7.1. Museologie und Museographie
 - 3.7.2. Die neue Museologie
 - 3.7.3. Das Konzept des Museums erweitern
 - 3.7.4. Strategien der Museen
 - 3.7.4.1. Angelsächsische Strategie
 - 3.7.4.2. Mittelmeer-Strategie

- 3.8. Nordamerikanische Museen
 - 3.8.1. Merkmale der nordamerikanischen Museen
 - 3.8.2. Finanzierungssystem
 - 3.8.3. Die Museen, die den TRUST bilden
- 3.9. Museen und wichtige Persönlichkeiten
 - 3.9.1. Whitney Museum für Amerikanische Kunst
 - 3.9.2. Isabella Stewart Gardner Museum, Boston
 - 3.9.3. Albright-Knox Art Gallery
 - 3.9.4. Schlüsselfiguren des Mäzenatentums
 - 3.9.4.1. Gertrude Stein
- 3.10. Museen und ihre Geschichte
 - 3.10.1. Kunstmuseen der Antike
 - 3.10.2. Kunstmuseen des Mittelalters
 - 3.10.3. Kunstmuseen der Neuzeit
 - 3.10.4. Museen für zeitgenössische Kunst



Dieses Programm wird ein Vorher und ein Nachher in Ihrer Karriere darstellen. Viele sagen das bereits, schreiben Sie sich jetzt ein und beginnen Sie zu wachsen"

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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 geisteswissenschaftlichen Schulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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

Relearning Methodik

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 auszubilden. 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 des Unterrichts, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



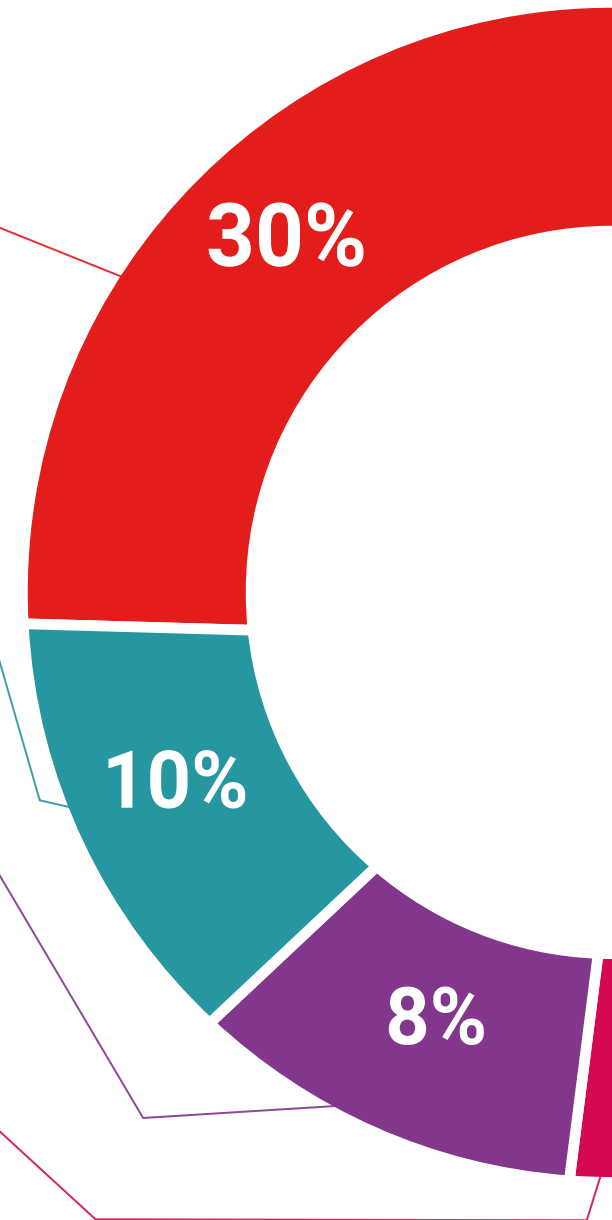
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Kunst und Museen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Kunst und Museen** 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 Kunst und Museen**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Kunst und Museen

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

Universitätsexperte

Kunst und Museen

