

# Universitätskurs

## Antike Kunst





## Universitätskurs Antike Kunst

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **12 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/universitatskurs/antike-kunst](http://www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/universitatskurs/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 Anerkennung der antiken Kunst stellt ein Vorher und ein Nachher in der Kunstgeschichte dar. Ihr Aufkommen markiert den Wendepunkt, an dem nicht mehr die Erklärung der Werke das Hauptziel der Spezialisten ist, sondern ihre Interpretation und Erforschung. Es handelt sich um Jahrhunderte kultureller Manifestationen in Form von Gemälden, Skulpturen, Architektur und vielem mehr, die von den sozialen und politischen Bewegungen der jeweiligen Epoche beeinflusst wurden. Da es sich um einen sehr großen Zeitraum handelt, ist es eine echte Herausforderung, sich ein umfassendes Wissen über diese Werke anzueignen. Das Online-Programm bietet einen umfassenden Überblick über die Geschichte der Antike und konzentriert sich auf die Analyse der Kunstwerke dieser Epoche, auf die Erforschung ihrer Ursprünge und Merkmale und auf einen umfassenden und detaillierten Einblick in das Thema.





“

*Die Kunst der Antike im Detail kennenzulernen, wird dank dieses Universitätskurses und dessen 100%igem Online-Programm eine einfache und unterhaltsame Aufgabe sein"*

Jahrelange intensive Forschung hat zu einem umfassenden und detaillierten Wissen über die Kunst der Antike geführt. Heute stehen Millionen von Informationsquellen zur Verfügung, die es ermöglichen, die verschiedenen künstlerischen Manifestationen von der prähistorischen, neolithischen und mesopotamischen Zeit bis zur spätrömischen Epoche zu interpretieren und zu untersuchen.

Die große Menge an Daten und die verschiedenen kulturellen Strömungen, die die Entwicklung eines umfassenden Wissens zu diesem Thema beeinflusst haben, erschweren manchmal die Untersuchung des Themas für Spezialisten, die sich heute mit der antiken Kultur beschäftigen wollen. Ausgehend von diesem Bedarf hat TECH diesen Universitätskurs in Antike Kunst entwickelt, ein vollständiges Programm, das die Kunstphasen von der Vorgeschichte bis zum 5.

Es handelt sich um einen 100%igen Online-Studiengang, der von Kunsthistorikern mit langjähriger Erfahrung in Forschung und Lehre konzipiert und entwickelt wurde. Dank des umfassenden Lehrplans haben die Studenten die Möglichkeit, sich in nur 12 Wochen ein umfassendes Wissen über die Kunst der Antike anzueignen. Um eine noch umfassendere akademische Erfahrung zu bieten, stehen den Studenten zusätzliche audiovisuelle Materialien, Lektüren und Forschungsartikel zur Verfügung, die es ihnen ermöglichen, jeden Abschnitt individuell und nach ihren Bedürfnissen zu vertiefen.

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

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten der Kunstgeschichte vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen 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



*In der virtuellen Bildungsplattform finden Sie zusätzliches Material im audiovisuellen Format mit Hunderten von Bildern um die im Lehrplan vermittelten Informationen in den richtigen Kontext zu stellen"*

“

*In diesem Universitätskurs finden Sie Abschnitte, die ausschließlich der babylonischen und assyrischen Kunst gewidmet sind, von ihren Anfängen bis zum Untergang ihres Reiches"*

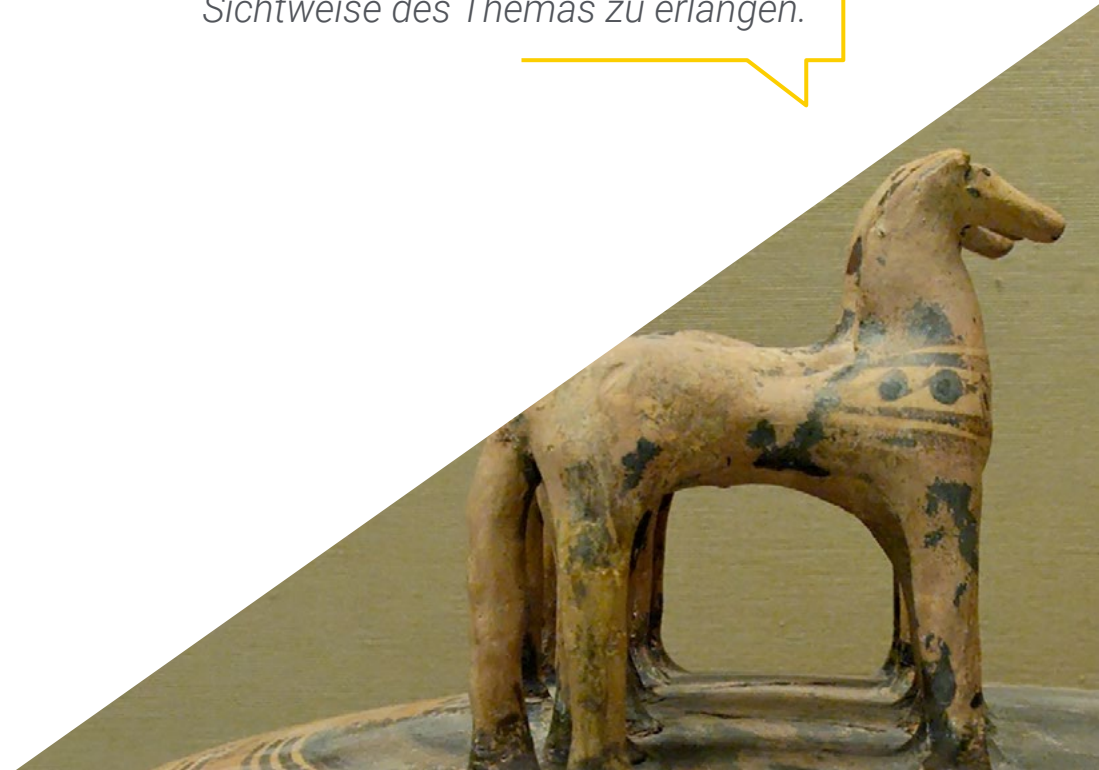
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Fachleute aus führenden Einrichtungen und angesehenen Universitäten.

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.

*Dieser Studiengang stellt Ihnen die entsprechenden Tools zur Verfügung, um in nur 12 Wochen ein Experte in antiker Kunst zu werden.*

*Sich mit den Anfängen der Kunst durch das Studium der Vorgeschichte zu befassen, ermöglicht, eine umfassendere Sichtweise des Themas zu erlangen.*



# 02 Ziele

Da es sich um ein Thema handelt, das sich im Laufe der Jahrhunderte entwickelt hat, soll dieser Universitätskurs eine umfassende und detaillierte Wissensquelle darstellen, einen Leitfaden, der dem Absolventen hilft, sich mit den kulturellen Darstellungen dieser Epoche im Detail vertraut zu machen und ihn befähigt, kritisches Denken auf der Grundlage fundierter Argumente zu entwickeln. Kurz gesagt, ein Studiengang, der es ermöglicht, ein echter Experte der antiken Kunst zu werden.







“

*TEH gestaltet jeden ihrer Studiengänge dahingehend, dass Sie das nötige Knowhow erhalten, um Ihre höchsten akademischen Ziele zu erreichen"*



## Allgemeine Ziele

---

- Beherrschen der wichtigsten Aspekte der Kunst der Antike auf dem erforderlichen Niveau
- Entwickeln kritischer Gedanken zu diesem Thema
- Identifizieren der antiken Kunst auf der Grundlage ihrer historischen und technischen Merkmale
- Eingehendes Wissen über die Geschichte und Kontextualisierung der Kunst der Antike

“

*Mit dem Wissen, welches dieser  
Universitätskurs Ihnen vermittelt,  
können Sie die wichtigsten Aspekte  
über antike Kunst beherrschen"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Verstehen der Ursprünge der Kunstgeschichte
- ◆ Analysieren der Fakten zur Vorgeschichte
- ◆ Aneignen von Grundkenntnissen in Anthropologie und Archäologie
- ◆ Verstehen der verschiedenen Veränderungen zwischen den einzelnen Phasen der Vorgeschichte
- ◆ Analysieren der Bedeutung prähistorischer Instrumente für die Geschichte und Entwicklung des Menschen selbst
- ◆ Kennenlernen der unterschiedlichen Epochen der griechischen Kunst
- ◆ Verstehen technischer und historischer Unterschiede zwischen griechischer und römischer Kunst
- ◆ Assimilieren von Informationen über die verschiedenen Etappen der Kunstgeschichte Griechenlands und Roms

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Struktur und der Inhalt dieses Universitätskurses in Antike Kunst wurden von einer Gruppe von Kunstgeschichteexperten entwickelt. Diese Spezialisten haben ihren Lehrplan jedoch unter Berücksichtigung der akademischen und pädagogischen Kriterien der TECH entwickelt, die unter anderem die Einbeziehung von hochwertigem Zusatzmaterial vorsehen, das es den Studenten ermöglicht, die für sie interessantesten Bereiche zu vertiefen. Darüber hinaus trägt der hohe Praxisanteil dieser Qualifikation dazu bei, die Informationen besser zu verknüpfen, wodurch das Lernpensum reduziert und der Lernprozess angenehmer und dynamischer gestaltet wird.





“

*Sie haben Zugang zu zahlreichen Stunden an Informationen über die archaische griechische Kunst, ihren Ursprung, die Entwicklung des griechischen Tempels, architektonische Ordnungen, Skulpturen und geometrische Keramiken"*

## 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. Neolithikum. 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
  - 1.2.6. 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 Spätzeit der ägyptischen Geschichte
  - 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
- 1.7.5. Das Assyrische Reich
- 1.7.6. Assyrische Paläste und Architektur
- 1.7.7. Assyrische bildende Kunst
- 1.7.8. 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
  - 1.9.4. Die Einflüsse von Ägypten und Mesopotamien
  - 1.9.5. 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. Parthisches und Sassanidisches Reich

## 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 Architekturaufträge
  - 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 Polykletos
  - 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 im 4. Jahrhundert 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 Lysippos
  - 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. Die Kunst der flavischen und antoninischen Epoche sowie der spätrömischen Epoche 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 Spätromischen Reiches
  - 2.10.3. Die Auflösung des Klassizismus in der Skulptur



*Schreiben Sie sich jetzt ein  
und beginnen Sie mit einem  
Universitätskurs unter eigener Regie"*

# 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.



“

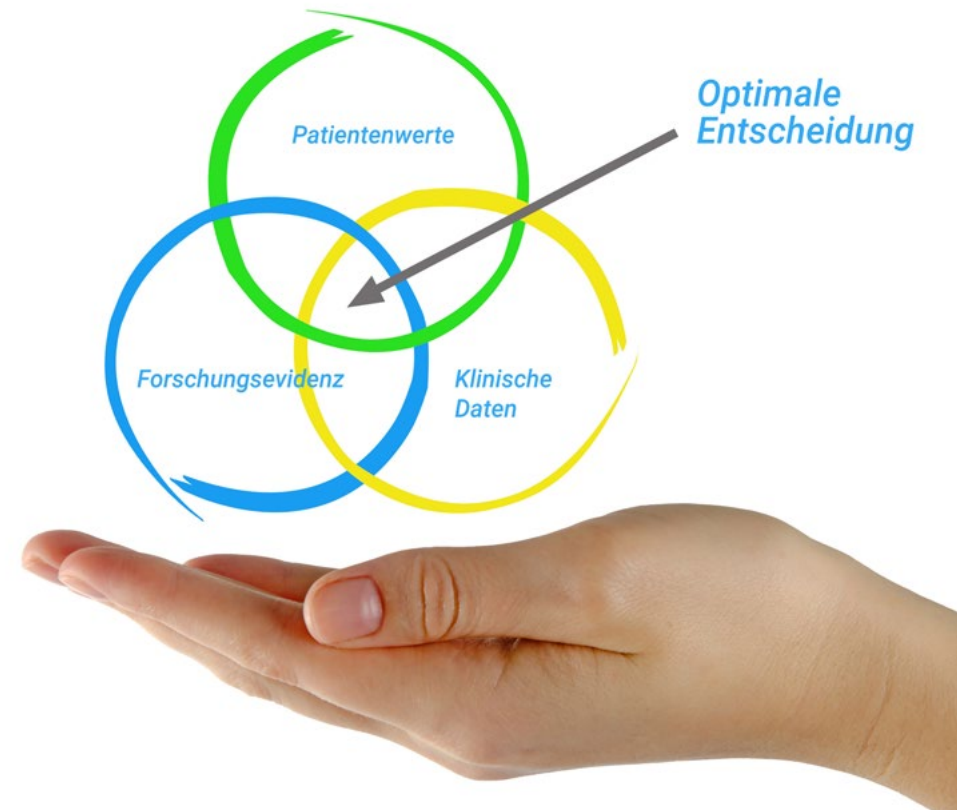
*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## 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.



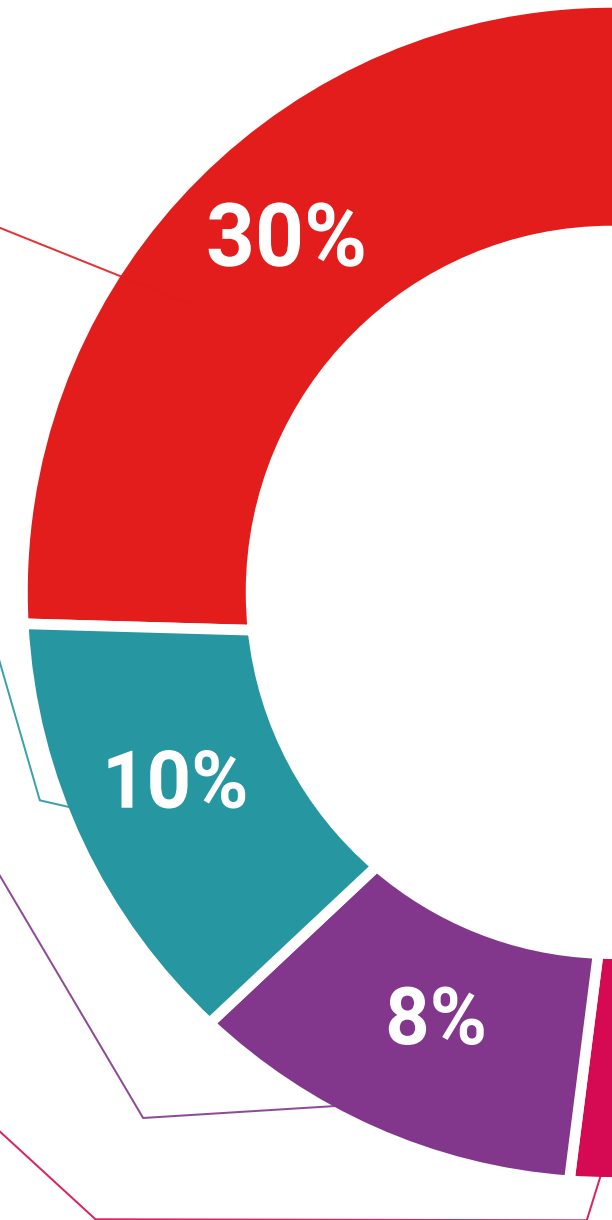
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Universitätskurs 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 **Universitätskurs 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: **Universitätskurs in Antike Kunst**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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 innovationen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Antike Kunst

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Antike Kunst

