

Experto Universitario

Arte Visual Contemporáneo



Experto Universitario Arte Visual Contemporáneo

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/experto-universitario/experto-arte-visual-contemporaneo

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 18

05

Salidas profesionales

pág. 22

06

Metodología de estudio

pág. 26

07

Cuadro docente

pág. 36

08

Titulación

pág. 40

01

Presentación del programa

Surgido a mediados del siglo XX, el Arte Visual Contemporáneo ha explorado nuevas formas de ver y experimentar el mundo, utilizando una amplia gama de materiales y técnicas. Desde la pintura y la escultura hasta el videoarte, los artistas de este movimiento invitan al espectador a participar en una experiencia estética y reflexiva que trasciende lo meramente visual. En este sentido, TECH ha diseñado un programa universitario que permite a los profesionales profundizar en el análisis crítico y la comprensión profunda de las manifestaciones artísticas más recientes, desde la pintura y la escultura hasta las instalaciones y el arte digital. Todo ello, a través de un itinerario académico 100% online y la metodología pedagógica más innovadora: el *Relearning*.





“

Con esta titulación universitaria 100% online, dominarás tecnologías avanzadas como la realidad aumentada y la inteligencia artificial, para crear proyectos artísticos vanguardistas”

El Arte Visual Contemporáneo es una expresión artística que surge como respuesta a las complejidades y transformaciones de la sociedad actual. Este movimiento se caracteriza por su ruptura con las tradiciones artísticas del pasado, experimentando con nuevos materiales, técnicas y conceptos. Además, a diferencia de los movimientos artísticos anteriores que buscaban establecer cánones estéticos y estilos definidos, el Arte Contemporáneo se caracteriza por su diversidad y su capacidad para adaptarse a las constantes mutaciones de la sociedad. Dada la complejidad y la constante evolución de este sector, el mercado del arte, las instituciones culturales y los medios de comunicación requieren de expertos que puedan analizar las tendencias actuales, evaluar el valor de las obras y comunicar de manera efectiva su significado.

Es en este contexto que nace este programa de TECH, mediante el cual los profesionales dominarán las principales técnicas, medios y tendencias que definen la expresión artística en la actualidad, desde la pintura experimental y el arte urbano hasta las nuevas tecnologías como la realidad aumentada, la inteligencia artificial y el arte generativo. Además, adquirirán una comprensión profunda de los contextos históricos, sociales y culturales del Arte Contemporáneo, desarrollando habilidades críticas y creativas para crear obras innovadoras que respondan a los retos y demandas del entorno global actual.

Gracias al formato 100% online con el que se imparte este programa universitario, sumada a la implementación del método *Relearning*, exclusivo de TECH, los profesionales contarán con una experiencia de aprendizaje flexible, personalizada y altamente efectiva. Asimismo, podrán acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar, mientras adquieren una comprensión profunda de los conceptos más relevantes en el campo. Esta combinación única permitirá a los matriculados conciliar sus estudios con sus responsabilidades laborales y personales.

Este **Experto Universitario en Arte Visual Contemporáneo** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos con un profundo dominio de la teoría, la crítica y la producción artística contemporánea
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Te especializarás en la conceptualización de obras inmersivas, combinando Arte Digital y nuevas narrativas para transformar la experiencia del espectador”

“

Profundizarás en el análisis de casos prácticos de artistas y profesionales reconocidos, entendiendo las tendencias que están moldeando el panorama artístico global”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Abordarás temáticas actuales como la Sostenibilidad en el Discurso artístico y el impacto de las nuevas tecnologías en las prácticas culturales.

Desarrollarás un perfil interdisciplinario que combina tanto creatividad, como el dominio de herramientas tecnológicas de vanguardia.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El plan de estudios del programa ofrece una visión integral y actualizada de las prácticas artísticas más relevantes desde los años 60 hasta la actualidad. A lo largo de este recorrido académico, se aborda desde las transformaciones históricas de disciplinas como la Pintura, la Escultura y la Fotografía, hasta el impacto del arte urbano y el uso de tecnologías digitales avanzadas. Cada tema se complementa con un análisis de casos prácticos y ejemplos destacados, proporcionando al profesional las herramientas necesarias para entender y participar en el ámbito del Arte Visual Contemporáneo.



“

Analizarás el impacto del Arte Urbano y el Grafiti, desde sus raíces históricas hasta su influencia en el espacio público contemporáneo”

Módulo 1. Arte Contemporáneo I. Medios y técnicas

- 1.1. Evolución de las disciplinas artísticas desde los años 60
 - 1.1.1. Cambios estructurales en las diferentes disciplinas artísticas
 - 1.1.2. El surgimiento del videoarte y su impacto en las prácticas artísticas
 - 1.1.3. El auge de la interdisciplinariedad en las artes visuales
- 1.2. Pintura contemporánea: de la abstracción a lo experimental
 - 1.2.1. Uso del color y la abstracción en la pintura desde los años 60
 - 1.2.2. Materialidades y técnicas híbridas en la pintura contemporánea
 - 1.2.3. Principales exponentes: Gerhard Richter, Cecily Brown, y Katharina Grosse, entre otros
- 1.3. Escultura contemporánea: nuevos materiales y espacios
 - 1.3.1. Transformaciones en la escultura desde el minimalismo al arte conceptual
 - 1.3.2. Escultura *site-specific* y obras monumentales: de Richard Serra a Anish Kapoor
 - 1.3.3. Nuevos materiales y tecnologías en la escultura contemporánea
- 1.4. Fotografía contemporánea: narrativa visual y manipulación digital
 - 1.4.1. Transformaciones en la fotografía desde el documental a lo conceptual
 - 1.4.2. Exponentes clave: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans y Zanele Muholi
 - 1.4.3. Uso de tecnologías digitales en la fotografía contemporánea
- 1.5. El videoarte y su evolución desde los años 60
 - 1.5.1. Orígenes del videoarte: Nam June Paik y las primeras exploraciones
 - 1.5.2. Videoarte como medio de experimentación visual y sonoro
 - 1.5.3. Videoarte interactivo y Nuevas tecnologías: Hito Steyerl
- 1.6. Performance: cuerpo, acción y memoria. Otros lenguajes del Arte Contemporáneo
 - 1.6.1. Dinámicas corporales en la performance como medio artístico
 - 1.6.2. Documentación y registro: el video en la *performance*
 - 1.6.3. Performances icónicas: Marina Abramović, Tania Bruguera y Regina José Galindo
- 1.7. Instalación: el espacio como experiencia artística
 - 1.7.1. Influencias y evolución de la instalación como forma de arte
 - 1.7.2. Instalaciones inmersivas: interacción sensorial y participación del público
 - 1.7.3. Ejemplos destacados: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama y Doris Salcedo

- 1.8. Arte y activismo. Exploraciones sociales y políticas
 - 1.8.1. El arte como herramienta de denuncia y transformación social
 - 1.8.2. Principales exponentes: Ai Weiwei, Guerrilla Girls y JR entre otros
 - 1.8.3. Arte y cambio climático. Sostenibilidad en el discurso artístico: Tomás Saraceno
- 1.9. Mujeres y artistas subrepresentados en el arte contemporáneo
 - 1.9.1. Mujeres artistas en disciplinas históricamente dominadas por hombres
 - 1.9.2. Contribuciones de artistas afrodescendientes, indígenas y migrantes
 - 1.9.3. Artistas emergentes que redefinen las tendencias artísticas actuales
- 1.10. Artistas emergentes del arte actual
 - 1.10.1. Artistas emergentes en pintura y escultura
 - 1.10.2. Artistas emergentes en instalación y nuevas tecnologías
 - 1.10.3. Galerías y otros espacios expositivos

Módulo 2. Arte Contemporáneo II. Arte urbano y arte en el espacio público

- 2.1. El arte en el espacio público. Terminología, contexto y cronologías
 - 2.1.1. EL arte en el espacio público
 - 2.1.2. El arte urbano
 - 2.1.3. Tácticas y técnicas del arte urbano
- 2.2. El arte urbano antes del arte urbano
 - 2.2.1. Precursores del arte urbano
 - 2.2.2. El situacionismo y su concepción del espacio público
 - 2.2.3. Artistas franceses urbanos en los años 60 y 70
- 2.3. Uso territorial del grafiti por las bandas: de marcar el territorio a herramienta política
 - 2.3.1. Uso territorial del grafiti por parte de las bandas
 - 2.3.2. Explosión del grafiti del Mayo del 68
 - 2.3.3. Presencia en la subcultura: el punk
- 2.4. El grafiti neoyorquino y su expansión. "*It's all about your name*"
 - 2.4.1. Pioneros de la firma del grafiti neoyorquino
 - 2.4.2. Evolución estilística del grafiti neoyorquino. Del *Getting Up* al *Blockbuster*
 - 2.4.3. Desembarco en las galerías del grafiti neoyorquino

- 2.5. Creatividad alternativa en el Nueva York de los 70 y 80 del siglo XX: Artistas que toman la calle
 - 2.5.1. Intervenciones callejeras en el Nueva York de los 70 y 80
 - 2.5.2. Artistas relacionados con el mundo del grafiti
 - 2.5.3. Auge de las exposiciones
- 2.6. Auge del Posgraffiti en los 2000: la década que lo cambió todo
 - 2.6.1. Posgraffiti y *culture jamming*
 - 2.6.2. Artistas Referentes del posgraffiti de finales de los 90 y década de los 2000
 - 2.6.3. Sobreexposición mediática del posgraffiti: exposiciones y subastas
- 2.7. El muralismo como herramienta de identidad (I). Construcción social del patrimonio
 - 2.7.1. El muralismo mexicano, referente mundial
 - 2.7.2. Toma de conciencia del barrio a través del muralismo en la segunda mitad del XX
 - 2.7.3. Muralismo en las dos primeras décadas del siglo XXI
- 2.8. El muralismo (II). Propiedad y protección de las manifestaciones del arte urbano
 - 2.8.1. Propiedad de las intervenciones en el espacio público
 - 2.8.2. El muralismo en el mercado de las subastas. Si es de todos, es de nadie
 - 2.8.3. Protección de las manifestaciones de arte urbano
- 2.9. Arte urbano y dinámicas gentrificadoras
 - 2.9.1. Festivales: la pátina del arte urbano
 - 2.9.2. Dinámicas y contra-dinámicas de un proceso ¿irreversible?
 - 2.9.3. Revitalización y resituación en el ámbito rural. Otras vías
- 2.10. Arte urbano y redes sociales
 - 2.10.1. Prescriptores de arte urbano: génesis del *Viral Art*
 - 2.10.2. *Viral art vs. Art hunting*
 - 2.10.3. Artistas en los espacios virtuales: pintar mucho para unos pocos o pintar poco para muchos

Módulo 3. Arte Contemporáneo (III). Arte digital y nuevas tecnologías

- 3.1. Precedentes del arte digital y su impacto en el arte contemporáneo. Contexto histórico
 - 3.1.1. Orígenes del arte digital: del arte electrónico a las primeras obras de arte computacional
 - 3.1.2. Pioneros del arte digital y su impacto en el arte contemporáneo
 - 3.1.3. Evolución y tendencias en el arte digital hasta el siglo XXI
- 3.2. Fotografía digital en el Arte Contemporáneo
 - 3.2.1. Transición de la fotografía analógica a la digital: transformación en técnica y concepto
 - 3.2.2. Manipulación digital en la fotografía artística: herramientas y estética
 - 3.2.3. La fotografía conceptual en la era digital: temas y enfoques críticos
- 3.3. Realidad virtual en las prácticas artísticas actuales
 - 3.3.1. Realidad virtual en la creación artística: herramientas y aplicaciones
 - 3.3.2. Experiencia inmersiva en el arte: instalaciones virtuales y narrativas interactivas
 - 3.3.3. Ejemplos de obras artísticas en Realidad virtual: análisis de artistas y proyectos destacados
- 3.4. Realidad aumentada y su aplicación en el arte
 - 3.4.1. Herramientas de realidad aumentada en el arte
 - 3.4.2. Realidad aumentada en espacios públicos: arte urbano y experiencias de arte aumentadas
 - 3.4.3. Ejemplos de obras en realidad aumentada. Estudios de caso y análisis crítico de obras actuales
- 3.5. Arte generativo y algoritmos en el Arte Contemporáneo
 - 3.5.1. Arte generativo: algoritmos, código y creatividad
 - 3.5.2. Lenguajes y herramientas para el arte generativo: Processing, TouchDesigner P5.js
 - 3.5.3. Ejemplos de arte generativo y análisis de proyectos relevantes

- 3.6. Inteligencia artificial aplicada al arte. Ética y tecnología
 - 3.6.1. Inteligencia artificial en la creación artística: Tipos y aplicaciones en el arte visual
 - 3.6.2. Redes neuronales y arte: GANs, aprendizaje profundo y creación visual
 - 3.6.3. Ética, estética y crítica del arte creado con IA: la "Autoría" en el arte generativo
- 3.7. Arte sonoro: exploración de la dimensión auditiva en el arte digital
 - 3.7.1. Evolución del arte sonoro en el contexto de las nuevas tecnologías
 - 3.7.2. Herramientas digitales para la creación de arte sonoro: síntesis, *samplig* y diseño de sonido
 - 3.7.3. Instalaciones sonoras y experiencias auditivas inmersivas: el sonido como espacio artístico
- 3.8. Nuevas narrativas y experiencias inmersivas en el Arte Contemporáneo
 - 3.8.1. El papel de la interactividad y la inmersión en la obra de arte digital
 - 3.8.2. Narrativas no lineales y participativas: creación de historias en medios digitales
 - 3.8.3. Ejemplos de experiencias inmersivas en el Arte Contemporáneo: instalaciones interactivas
- 3.9. Arte digital en el espacio público y redes sociales
 - 3.9.1. La digitalización del espacio público: proyecciones, *mapping* y arte urbano digital
 - 3.9.2. Arte en las redes sociales: viralidad, accesibilidad y rol del espectador
 - 3.9.3. Plataformas y comunidades digitales de arte: Impacto de Instagram, TikTok y otras redes
- 3.10. Futuro del arte digital y nuevas tecnologías
 - 3.10.1. Nuevas tecnologías emergentes en el arte: *blockchain*, NFTs y sus posibilidades
 - 3.10.2. Proyecciones para el arte digital: papel de la tecnología en el arte del futuro
 - 3.10.3. Convergencias y retos en la intersección de arte y tecnología





“

Profundizarás en las últimas tendencias del mercado del Arte Contemporáneo, incluyendo galerías, subastas y plataformas digitales como NFTs”

04

Objetivos docentes

Este programa universitario de TECH proporciona a los profesionales competencias clave en el análisis crítico, la creación interdisciplinaria y el manejo de tecnologías innovadoras aplicadas al arte. De este modo, y en tan solo seis meses de estudio intensivo, adquirirán habilidades para interpretar tendencias artísticas, aplicar técnicas contemporáneas en sus proyectos y generar obras que integren un enfoque creativo, técnico y conceptual, respondiendo a las demandas actuales del sector artístico.





“

Desarrollarás competencias clave en el análisis crítico, la gestión de proyectos culturales y la aplicación de técnicas artísticas tanto tradicionales como digitales”



Objetivos generales

- ♦ Comprender la evolución de las disciplinas artísticas contemporáneas desde los años 60 hasta la actualidad, identificando sus principales tendencias y transformaciones
- ♦ Analizar el impacto del arte urbano y el arte en el espacio público como herramientas de expresión cultural, política y social
- ♦ Abordar las técnicas, medios y tecnologías emergentes que han redefinido las prácticas artísticas contemporáneas
- ♦ Identificar el papel de las tecnologías digitales, como la realidad virtual, la inteligencia artificial y el arte generativo, en la creación y difusión del Arte actual
- ♦ Desarrollar estrategias para la interpretación crítica de obras contemporáneas, considerando su contexto histórico, social y cultural
- ♦ Profundizar en las dinámicas del mercado del Arte Contemporáneo, incluidas las galerías, subastas y plataformas digitales
- ♦ Promover el uso del arte como medio para la sostenibilidad, el activismo social y la transformación cultural
- ♦ Reflexionar sobre los desafíos éticos, estéticos y tecnológicos que plantea el Arte Contemporáneo en su interacción con la sociedad





Objetivos específicos

Módulo 1. Arte Contemporáneo I. Medios y técnicas

- ♦ Definir los modos de producción y los enfoques técnicos que caracterizan a disciplinas como la pintura, la escultura, el videoarte y la *performance*
- ♦ Evaluar el impacto de las tecnologías digitales en disciplinas como la fotografía y el videoarte, identificando cómo estas han transformado la narrativa visual y los lenguajes artísticos contemporáneos
- ♦ Compilar y presentar ejemplos emblemáticos de artistas como Joseph Beuys, Marina Abramović, Olafur Eliasson e Hito Steyerl
- ♦ Identificar y compilar las contribuciones de mujeres artistas y otros creadores subrepresentados en la historia del Arte Contemporáneo

Módulo 2. Arte Contemporáneo II. Arte urbano y arte en el espacio público

- ♦ Comparar distintas corrientes y movimientos dentro del arte urbano estableciendo las diferencias y similitudes en su evolución en distintos contextos geográficos y temporales
- ♦ Analizar las técnicas y materiales más empleados por artistas urbanos contemporáneos, explicando cómo estas decisiones impactan en la estética y el mensaje de las obras
- ♦ Evaluar casos concretos de intervención artística en el espacio público, analizando el papel de las políticas locales y la respuesta de las comunidades frente a estas intervenciones
- ♦ Desarrollar propuestas críticas que argumenten cómo el arte urbano puede contribuir a la cohesión social o generar un cambio en la percepción de ciertos espacios públicos

Módulo 3. Arte Contemporáneo (III). Arte digital y nuevas tecnologías

- ♦ Examinar los métodos y herramientas avanzadas utilizadas en la creación de obras digitales, la complejidad que posibilita las nuevas tecnologías y herramientas como la inteligencia artificial
- ♦ Establecer conexiones críticas entre las teorías del arte digital y su aplicación práctica en proyectos específicos, considerando su impacto en el contexto artístico y cultural actual
- ♦ Generar conocimientos que nos ayuden a comprender proyectos artísticos experimentales que integren tecnologías como la inteligencia artificial y la realidad aumentada, explorando nuevos lenguajes y narrativas visuales en el ámbito digital
- ♦ Evaluar el potencial expresivo y técnico de cada tecnología digital en función de sus aplicaciones en el Arte Contemporáneo, proponiendo enfoques innovadores para enriquecer su propio desarrollo artístico



Obtendrás una visión integral del Arte Visual Contemporáneo, destacando en un mercado que valora la innovación y la diversidad artística”

05

Salidas profesionales

Esta titulación universitaria prepara a los profesionales para desempeñar roles en la Curaduría, la Gestión de Proyectos Artísticos, el Comisariado de Exposiciones y la Creación de Obras Interdisciplinarias. A su vez, podrán ejercer en áreas innovadoras tales como el Arte Digital y la Consultoría en el mercado del arte. De esta manera, y gracias a su enfoque integral, este itinerario académico les abrirá las puertas a oportunidades laborales en museos, galerías, plataformas digitales y organizaciones culturales a nivel global.





“

Te posicionarás como consultor en arte digital, asesorando en el uso de tecnologías emergentes y su integración en proyectos artísticos”

Perfil del egresado

El egresado de este programa de TECH será un profesional con una sólida comprensión de las tendencias actuales en el sector artístico, capaz de combinar creatividad, análisis crítico y dominio de tecnologías avanzadas. Así pues, este perfil integra habilidades interdisciplinarias que le permiten liderar proyectos artísticos innovadores, gestionar iniciativas culturales y contribuir al desarrollo del Arte como herramienta de transformación social y cultural en contextos diversos.

Obtendrás un perfil profesional altamente competitivo, que te permitirá ejercer como curador de exposiciones, diseñando muestras artísticas que integren perspectivas innovadoras.

- ♦ **Pensamiento crítico y analítico:** Capacidad para interpretar, evaluar y contextualizar las tendencias artísticas contemporáneas a partir de un enfoque reflexivo que permita comprender las conexiones entre las disciplinas, los cambios sociales y las transformaciones culturales del Arte visual
- ♦ **Innovación y creatividad:** Habilidad para generar ideas originales e implementar soluciones innovadoras en la creación de obras y proyectos artísticos, integrando técnicas tradicionales con el uso de tecnologías emergentes, y explorando nuevas formas de expresión interdisciplinaria
- ♦ **Comunicación efectiva:** Aptitud para transmitir conceptos artísticos de forma clara, estructurada y persuasiva, adaptando el lenguaje y los medios de comunicación a diferentes audiencias y contextos profesionales, incluyendo presentaciones, publicaciones y proyectos expositivos
- ♦ **Gestión de proyectos culturales:** Competencia para planificar, coordinar y liderar iniciativas artísticas y culturales en diversos entornos, asegurando la viabilidad de los proyectos, optimizando recursos y fomentando un impacto positivo en el ámbito social, cultural y profesional



Después de realizar el programa título propio, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Gestor de proyectos artísticos interdisciplinarios:** Se encarga de coordinar y dirigir iniciativas culturales que integren diferentes disciplinas artísticas y enfoques tecnológicos
Responsabilidad: Planificar, implementar y supervisar proyectos artísticos, asegurando su viabilidad técnica y conceptual, y gestionando los recursos necesarios para su desarrollo
- 2. Especialista en Arte urbano y espacio público:** Responsable de la conceptualización y ejecución de intervenciones artísticas en entornos urbanos, promoviendo la conexión con las comunidades y la revitalización de espacios públicos
Responsabilidad: Diseñar proyectos de arte urbano que combinen creatividad, impacto social y sostenibilidad, gestionando los permisos y la logística asociados
- 3. Curador especializado en Arte Contemporáneo:** Se encarga de seleccionar y organizar exposiciones de Arte actual en galerías, museos y espacios alternativos
Responsabilidad: Investigar, seleccionar y conceptualizar obras para exposiciones, diseñar estrategias de montaje y comunicación, y colaborar con artistas y patrocinadores
- 4. Productor de experiencias inmersivas:** Desarrolla proyectos artísticos basados en tecnologías como realidad virtual, aumentada y arte generativo para entornos culturales, comerciales o educativos
Responsabilidad: Diseñar experiencias interactivas que combinen elementos artísticos y tecnológicos, coordinando los equipos de desarrollo y supervisando su implementación
- 5. Consultor en Arte digital y tecnología:** Ofrece asesoramiento a empresas, instituciones culturales o artistas sobre la integración de nuevas tecnologías en la creación y difusión de Arte
Responsabilidad: Proponer estrategias de innovación tecnológica en proyectos artísticos, considerando tanto las posibilidades creativas como los desafíos técnicos y éticos
- 6. Coordinador de programas educativos en Arte Contemporáneo:** Diseña y gestiona actividades formativas para instituciones culturales, centradas en las tendencias y técnicas actuales del Arte visual
Responsabilidad: Crear programas educativos adaptados a distintos públicos, organizando talleres, seminarios y actividades prácticas relacionadas con el arte contemporáneo

- 7. Especialista en comunicación y promoción de Arte:** Se ocupa de difundir proyectos artísticos a través de plataformas digitales y redes sociales, maximizando su alcance y conexión con el público
Responsabilidad: Desarrollar campañas de comunicación, gestionar la presencia de los proyectos en redes sociales y crear contenidos que conecten con la audiencia objetivo
- 8. Artista independiente:** Dedicado a la creación de obras originales que integran enfoques conceptuales, interdisciplinarios y tecnológicos, exhibiéndolas en galerías, ferias y plataformas digitales
Responsabilidad: Producir, gestionar y promocionar obras de Arte visual, colaborando con instituciones, comisarios y coleccionistas para ampliar la visibilidad y el impacto de su trabajo



Podrás desempeñarte laboralmente en sectores clave como la Curaduría, el Arte Urbano y la Consultoría en Proyectos Culturales”

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Experto Universitario de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios asociados a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Cuadro docente

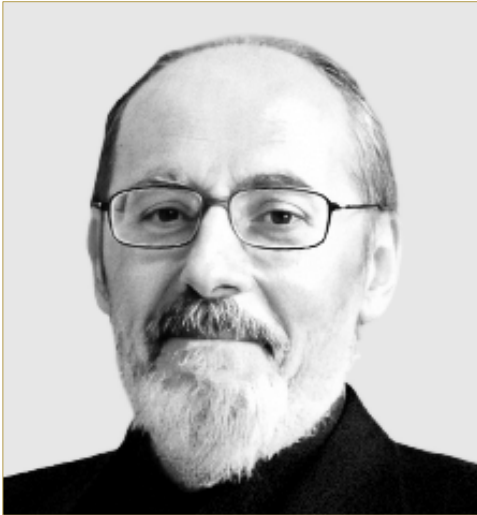
El claustro docente de este programa está compuesto por reconocidos profesionales del ámbito artístico, con experiencia en disciplinas tradicionales y tecnologías innovadoras. Su trayectoria incluye colaboraciones con galerías, instituciones culturales y proyectos internacionales, lo que garantiza un enfoque práctico y actualizado. Además, gracias a su visión interdisciplinaria, guiarán al alumnado en la comprensión profunda del Arte Contemporáneo y en la aplicación de herramientas creativas para abordar los retos del sector.



“

Contarás con la guía de un equipo docente interdisciplinario, compuesto por artistas, curadores y especialistas en gestión cultural”

Director Invitado



Dr. Quiles García, Fernando

- ♦ Experto en Historia del Arte
- ♦ Especialista en Historia del Arte en la Universidad Pablo de Olavide
- ♦ Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Arquitectura y Patrimonio Histórico por la Universidad de Sevilla
- ♦ Licenciado en Geografía e Historia, Historia del Arte por la Universidad de Sevilla

Dirección



Dra. Díaz Mattei, Andrea

- ♦ Experta en Museología y Museografía en Museo de la Historia del Caballo Cartujano
- ♦ Especialista en Historia del Arte en la Universidad Pablo de Olavide
- ♦ Doctora en Sociedad y Cultura por la Universidad de Barcelona
- ♦ Especialista en Historia, Teoría y Crítica de Arte: Arte Catalán y Relaciones Internacionales
- ♦ Experta en Dirección de Arte
- ♦ Licenciada en Psicología por la Universidad de Buenos Aires
- ♦ Miembro de: Red de Investigación Arte Globalización Interculturalidad y Red Latinoamericana de Estudios Visuales



Profesores

Dr. Navarro Morcillo, Pablo

- ◆ Documentalista y cartógrafo en la Delegación Provincial de Cultura de la Junta de Andalucía
- ◆ Técnico de Protección en la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía
- ◆ Doctor en Historia y Estudios Humanísticos por la Universidad Pablo de Olavide
- ◆ Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Sevilla
- ◆ Máster en Arte, Museos y Gestión del Patrimonio Histórico por la Universidad Pablo de Olavide
- ◆ Máster en Gestión Cultural por la Universidad de Sevilla
- ◆ Experto en Gestión del Patrimonio Histórico

D. Sánchez Pineda, Jesús Manuel

- ◆ Artista Visual y Sonoro
- ◆ Máster en Arte, Idea y Producción por la Universidad de Sevilla
- ◆ Máster en Filosofía y Cultura Moderna por la Universidad de Sevilla
- ◆ Grado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla
- ◆ Experto en Producción Musical y Sonido

Dña. Bonafé Carrasco, Isabel

- ◆ Artista visual
- ◆ Conferenciante y Colaboradora en el Digital Culture Festival CSM
- ◆ Máster en Bellas Artes por la Escuela de Arte Central Saint Martins
- ◆ Grado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla

08

Titulación

El Experto Universitario en Arte Visual Contemporáneo garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Arte Visual Contemporáneo** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Arte Visual Contemporáneo**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Arte Visual Contemporáneo

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Arte Visual Contemporáneo

