

Máster Título Propio

Arte Contemporáneo



Máster Título Propio Arte Contemporáneo

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/master/master-arte-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. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

08

Titulación

pág. 48

01

Presentación del programa

Desde la posguerra hasta la actualidad, el Arte se ha desbordado de los límites tradicionales de la pintura, la escultura y la arquitectura para explorar nuevas disciplinas y medios, como el videoarte, el performance, las instalaciones inmersivas y el arte digital. Este panorama se caracteriza por una pluralidad de lenguajes artísticos que integran lo multicultural, la crítica decolonial, el pensamiento interseccional y la innovación tecnológica. En este contexto, TECH lanza este programa universitario que proporciona a los profesionales un enfoque integral para explorar el Arte Contemporáneo desde su evolución histórica hasta sus manifestaciones más recientes, preparándolos para contribuir de manera significativa al desarrollo de este campo. Todo ello, mediante la innovadora metodología del *Relearning* y en un formato 100% online.





“

Con este programa universitario 100% online, profundizarás en la evolución histórica y conceptual del Arte Contemporáneo, desde los movimientos de posguerra hasta las tendencias más disruptivas de la era digital”

El Arte Contemporáneo es una disciplina multifacética que abarca todas las formas de expresión artística desarrolladas desde mediados del siglo XX hasta la actualidad. En constante diálogo con los cambios sociales, políticos, económicos y tecnológicos, este ámbito se caracteriza por su capacidad de desafiar los límites de lo tradicional y explorar tanto nuevos lenguajes como narrativas. Su esencia radica en la interacción interdisciplinaria, la experimentación y la crítica cultural, abordando temas tan diversos como el impacto de la globalización, la sostenibilidad medioambiental y la justicia social.

En un mundo en constante transformación, este campo juega un papel crucial al cuestionar, interpretar y proponer nuevas formas de entender la realidad. Según datos de la UNESCO, el sector cultural y creativo emplea a más de 30 millones de personas en todo el mundo, representando el 3% del PIB global. Sin embargo, los retos globales actuales (como el cambio climático, la desigualdad y la revolución tecnológica) requieren una nueva generación de especialistas capaces de responder a estas complejidades desde una perspectiva crítica y creativa.

Frente a este panorama, TECH ha diseñado este Máster Título Propio, con el cual, los profesionales adquirirán una visión integral del Arte Contemporáneo, abordando las bases históricas y teóricas necesarias para comprender su evolución, así como las herramientas clave para la gestión, curaduría y producción artística tanto en contextos globales como digitales. Asimismo, profundizarán en las tendencias actuales, dinámicas de mercado y metodologías de investigación, desarrollando competencias críticas que les permitirán liderar proyectos artísticos innovadores y con conciencia social.

Al mismo tiempo, este programa universitario se basa en una cómoda modalidad online, por lo que los expertos solo necesitarán un dispositivo electrónico con conexión a internet para acceder al Campus Virtual. Además, TECH emplea su disruptiva metodología *Relearning*, que garantiza un aprendizaje óptimo.

Este **Máster Título Propio en Arte 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



Un prestigioso cuadro docente que te dará las claves para integrar la Inteligencia Artificial en tus iniciativas artísticas”

“

Ahondarás en las dinámicas del mercado del Arte global, desde el coleccionismo y las subastas hasta la gestión de galerías y ferias internacionales”

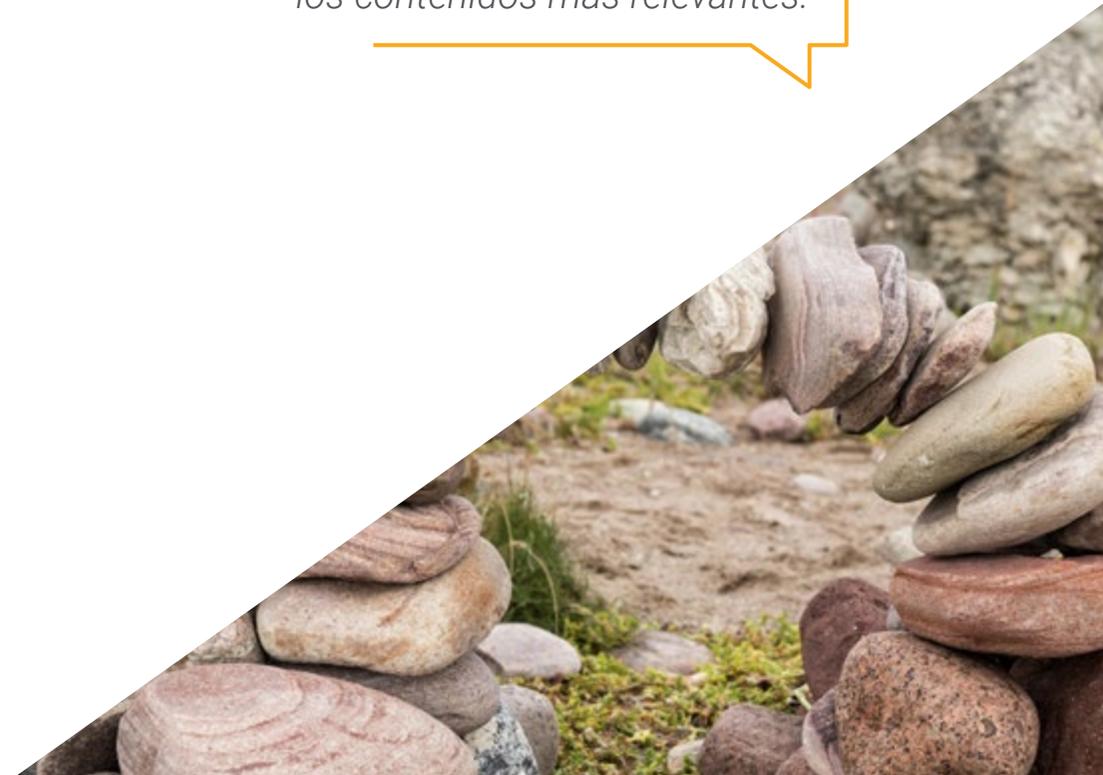
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Te especializarás en la Curaduría y Diseño de Exposiciones Contemporáneas, adquiriendo competencias clave para gestionar proyectos museográficos vanguardistas.

Te beneficiarás de la innovadora metodología Relearning, de la cual TECH es pionera, que facilitará la retención de los contenidos más relevantes.



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 currículum 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

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

A través de un recorrido integral por la evolución histórica, las teorías más influyentes y las nuevas tecnologías aplicadas al arte, este Máster Título Propio aborda desde las transformaciones en disciplinas clásicas como la pintura y la escultura, hasta innovaciones como el arte digital y las experiencias inmersivas. Además, explora el impacto social y político del arte, las dinámicas del mercado y las estrategias de curaduría, brindando a los profesionales las herramientas necesarias para interpretar, crear y gestionar proyectos artísticos en un contexto global.



“

Analizarás el impacto social y político del Arte en contextos internacionales, abordando temas como el activismo, la sostenibilidad y la diversidad cultural”

Módulo 1. Evolución del Arte Contemporáneo: artistas y contexto

- 1.1. La Neovanguardia y la cultura del espectáculo en el Arte Contemporáneo
 - 1.1.1. Transformaciones en los movimientos artísticos de postguerra: Segunda Guerra Mundial. Contexto histórico-cultural europeo
 - 1.1.2. El Nuevo realismo: el grupo de Pierre Restany
 - 1.1.3. La Internacional situacionista: Guy Debord y la experimentación a partir de la vida cotidiana
- 1.2. La sociedad de consumo y la estética del Arte Pop estadounidense
 - 1.2.1. El Arte Pop como respuesta al contexto de postguerra
 - 1.2.2. Arte y cultura de masas: comic, publicidad y objetos de consumo
 - 1.2.3. Obras y artistas: Roy Lichtenstein, Andy Warhol, James Rosenquist y Ed Ruscha
- 1.3. El campo expandido y la "representación vacante"
 - 1.3.1. La no figuración y el Expresionismo Abstracto
 - 1.3.2. Del gesto a la pintura acción: Willem De Kooning y Jackson Pollock
 - 1.3.3. El paisaje intervenido: *Land Art* y *Earth Art*
- 1.4. Simplificación de las formas: Retorno a las estructuras primarias
 - 1.4.1. Indistinción entre pintura y escultura: el Objeto específico
 - 1.4.2. El Minimalismo: "menos es más" y el fin de la metáfora
 - 1.4.3. El Arte conceptual: la desmaterialización de la obra de arte
- 1.5. Arte y activismo en torno al Mayo francés del '68
 - 1.5.1. Activismo y colectivización del arte: el Atelier Populaire
 - 1.5.2. El Arte povera: Germano Celant y Michelangelo Pistoletto
 - 1.5.3. La Escultura social de Joseph Beuys
- 1.6. El cuerpo como espacio de las prácticas artísticas
 - 1.6.1. La relevancia del acto: el arte procesual del Accionismo vienés
 - 1.6.2. La corporeidad en las prácticas artísticas: *Performance art*
 - 1.6.3. El cuerpo como lienzo: *Body art*
- 1.7. *Mass media* y las nuevas tecnologías aplicadas al arte
 - 1.7.1. Entre arte visual, performance, cine y televisión: un lugar propio para el videoarte
 - 1.7.2. La inclusión del espacio: videoesculturas, videoinstalaciones y cine expandido
 - 1.7.3. Medios, internet y arte interactivo: los inicios del arte en redes



- 1.8. El postmodernismo y su influencia en el arte contemporáneo
 - 1.8.1. Críticas al modernismo: teorías y manifestaciones artísticas
 - 1.8.2. Retos al concepto de originalidad: apropiacionismo, pastiche, simulacionismo
 - 1.8.3. La intertextualidad: estética de la fragmentación y las narrativas no lineales
- 1.9. El multiculturalismo y la pluralidad de los lenguajes artísticos
 - 1.9.1. El pensamiento nómada y el arte interdisciplinario
 - 1.9.2. Descentramiento y atención al arte de "las periferias"
 - 1.9.3. Mestizaje e hibridez: el arte entre fronteras
- 1.10. La diversidad del Arte global
 - 1.10.1. Los desafíos de la globalización y las derivas del arte contemporáneo
 - 1.10.2. La expansión de los nuevos medios y el impacto del arte digital actual
 - 1.10.3. Otras tendencias: ecología y arte sostenible

Módulo 2. Teoría del Arte Contemporáneo. Pensamientos, debates, influencias y tendencias

- 2.1. Teoría del arte hoy
 - 2.1.1. Teoría del arte hoy. Justificación teórica
 - 2.1.2. La muerte del arte
 - 2.1.3. Pensar el Arte sin el arte
- 2.2. El arte después de Auschwitz. Teorías del arte y de la cultura después de la II Guerra Mundial
 - 2.2.1. Greenberg y la autonomía del arte
 - 2.2.2. Apocalípticos e Integrados
 - 2.2.3. *Cultural Studies*
- 2.3. La Imagen suplanta lo real: El *zeitgeist* de la posmodernidad
 - 2.3.1. Debord y la sociedad del espectáculo
 - 2.3.2. El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado
 - 2.3.3. Cultura y simulacro
- 2.4. La globalización neoliberal (I). El arte frente a El fin de la historia
 - 2.4.1. El retorno de lo político
 - 2.4.2. El artista como etnógrafo
 - 2.4.3. Rancière: arte y política

- 2.5. La globalización neoliberal (II). El arte frente a La Gran Recesión
 - 2.5.1. Imperio y multitudes
 - 2.5.2. El postoperaismo
 - 2.5.3. Productividad vs improductividad
- 2.6. Subalternidades: La Otredad en el Debate Contemporáneo
 - 2.6.1. Políticas del reconocimiento
 - 2.6.2. El género en disputa
 - 2.6.3. Parresia
- 2.7. Otros mundos, otros seres. Culturas más allá de lo humano
 - 2.7.1. Fisher: Lo raro y lo espeluznante
 - 2.7.2. Ciborgs y monstruos
 - 2.7.3. *Cybernetic Culture Research Unit*
- 2.8. Internet y la producción de una nueva visualidad hegemónica
 - 2.8.1. Imagen pobre y circulationsimo
 - 2.8.2. Groys: devenir artista
 - 2.8.3. La inflación digital
- 2.9. Sloterdijk, Menke y Badiou. Una contemporaneidad singular
 - 2.9.1. Sloterdijk: el color del tiempo
 - 2.9.2. La pérdida de la fuerza
 - 2.9.3. Verdades artísticas
- 2.10. El Arte ante la catástrofe: naufragios con espectador
 - 2.10.1. Contemplación del desastre
 - 2.10.2. Cuando las imágenes toman posición
 - 2.10.3. Panoramas

Módulo 3. Arte Contemporáneo I. Medios y técnicas

- 3.1. Evolución de las disciplinas artísticas desde los años 60
 - 3.1.1. Cambios estructurales en las diferentes disciplinas artísticas
 - 3.1.2. El surgimiento del videoarte y su impacto en las prácticas artísticas
 - 3.1.3. El auge de la interdisciplinariedad en las artes visuales

- 3.2. Pintura contemporánea: de la abstracción a lo experimental
 - 3.2.1. Uso del color y la abstracción en la pintura desde los años 60
 - 3.2.2. Materialidades y técnicas híbridas en la pintura contemporánea
 - 3.2.3. Principales exponentes: Gerhard Richter, Cecily Brown, y Katharina Grosse, entre otros
- 3.3. Escultura contemporánea: nuevos materiales y espacios
 - 3.3.1. Transformaciones en la escultura desde el minimalismo al arte conceptual
 - 3.3.2. Escultura *site-specific* y obras monumentales: de Richard Serra a Anish Kapoor
 - 3.3.3. Nuevos materiales y tecnologías en la escultura contemporánea
- 3.4. Fotografía contemporánea: narrativa visual y manipulación digital
 - 3.4.1. Transformaciones en la fotografía desde el documental a lo conceptual
 - 3.4.2. Exponentes clave: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans y Zanele Muholi
 - 3.4.3. Uso de tecnologías digitales en la fotografía contemporánea
- 3.5. El videoarte y su evolución desde los años 60
 - 3.5.1. Orígenes del videoarte: Nam June Paik y las primeras exploraciones
 - 3.5.2. Videoarte como medio de experimentación visual y sonoro
 - 3.5.3. Videoarte interactivo y Nuevas tecnologías: Hito Steyerl
- 3.6. Performance: cuerpo, acción y memoria. Otros lenguajes del Arte Contemporáneo
 - 3.6.1. Dinámicas corporales en la performance como medio artístico
 - 3.6.2. Documentación y registro: el video en la *performance*
 - 3.6.3. Performances icónicas: Marina Abramović, Tania Bruguera y Regina José Galindo
- 3.7. Instalación: el espacio como experiencia artística
 - 3.7.1. Influencias y evolución de la instalación como forma de arte
 - 3.7.2. Instalaciones inmersivas: interacción sensorial y participación del público
 - 3.7.3. Ejemplos destacados: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama y Doris Salcedo
- 3.8. Arte y activismo. Exploraciones sociales y políticas
 - 3.8.1. El arte como herramienta de denuncia y transformación social
 - 3.8.2. Principales exponentes: Ai Weiwei, Guerrilla Girls y JR entre otros
 - 3.8.3. Arte y cambio climático. Sostenibilidad en el discurso artístico: Tomás Saraceno
- 3.9. Mujeres y artistas subrepresentados en el arte contemporáneo
 - 3.9.1. Mujeres artistas en disciplinas históricamente dominadas por hombres
 - 3.9.2. Contribuciones de artistas afrodescendientes, indígenas y migrantes
 - 3.9.3. Artistas emergentes que redefinen las tendencias artísticas actuales

- 3.10. Artistas emergentes del arte actual
 - 3.10.1. Artistas emergentes en pintura y escultura
 - 3.10.2. Artistas emergentes en instalación y nuevas tecnologías
 - 3.10.3. Galerías y otros espacios expositivos

Módulo 4. Arte Contemporáneo II. Arte urbano y arte en el espacio público

- 4.1. El arte en el espacio público. Terminología, contexto y cronologías
 - 4.1.1. EL arte en el espacio público
 - 4.1.2. El arte urbano
 - 4.1.3. Tácticas y técnicas del arte urbano
- 4.2. El arte urbano antes del arte urbano
 - 4.2.1. Precursores del arte urbano
 - 4.2.2. El situacionismo y su concepción del espacio público
 - 4.2.3. Artistas franceses urbanos en los años 60 y 70
- 4.3. Uso territorial del grafiti por las bandas: de marcar el territorio a herramienta política
 - 4.3.1. Uso territorial del grafiti por parte de las bandas
 - 4.3.2. Explosión del grafiti del Mayo del 68
 - 4.3.3. Presencia en la subcultura: el punk
- 4.4. El grafiti neoyorquino y su expansión. "*It's all about your name*"
 - 4.4.1. Pioneros de la firma del grafiti neoyorquino
 - 4.4.2. Evolución estilística del grafiti neoyorquino. Del *Getting Up* al *Blockbuster*
 - 4.4.3. Desembarco en las galerías del grafiti neoyorquino
- 4.5. Creatividad alternativa en el Nueva York de los 70 y 80 del siglo XX: Artistas que toman la calle
 - 4.5.1. Intervenciones callejeras en el Nueva York de los 70 y 80
 - 4.5.2. Artistas relacionados con el mundo del grafiti
 - 4.5.3. Auge de las exposiciones
- 4.6. Auge del Posgraffiti en los 2000: la década que lo cambió todo
 - 4.6.1. Posgraffiti y *culture jamming*
 - 4.6.2. Artistas Referentes del posgraffiti de finales de los 90 y década de los 2000
 - 4.6.3. Sobreexposición mediática del posgraffiti: exposiciones y subastas

- 4.7. El muralismo como herramienta de identidad (I). Construcción social del patrimonio
 - 4.7.1. El muralismo mexicano, referente mundial
 - 4.7.2. Toma de conciencia del barrio a través del muralismo en la segunda mitad del XX
 - 4.7.3. Muralismo en las dos primeras décadas del siglo XXI
 - 4.8. El muralismo (II). Propiedad y protección de las manifestaciones del arte urbano
 - 4.8.1. Propiedad de las intervenciones en el espacio público
 - 4.8.2. El muralismo en el mercado de las subastas. Si es de todos, es de nadie
 - 4.8.3. Protección de las manifestaciones de arte urbano
 - 4.9. Arte urbano y dinámicas gentrificadoras
 - 4.9.1. Festivales: la pátina del arte urbano
 - 4.9.2. Dinámicas y contra-dinámicas de un proceso ¿irreversible?
 - 4.9.3. Revitalización y resituación en el ámbito rural. Otras vías
 - 4.10. Arte urbano y redes sociales
 - 4.10.1. Prescriptores de arte urbano: génesis del *Viral Art*
 - 4.10.2. *Viral art* vs. *Art hunting*
 - 4.10.3. Artistas en los espacios virtuales: pintar mucho para unos pocos o pintar poco para muchos
- Módulo 5. Arte Contemporáneo (III). Arte digital y nuevas tecnologías**
- 5.1. Precedentes del arte digital y su impacto en el arte contemporáneo. Contexto histórico
 - 5.1.1. Orígenes del arte digital: del arte electrónico a las primeras obras de arte computacional
 - 5.1.2. Pioneros del arte digital y su impacto en el arte contemporáneo
 - 5.1.3. Evolución y tendencias en el arte digital hasta el siglo XXI
 - 5.2. Fotografía digital en el Arte Contemporáneo
 - 5.2.1. Transición de la fotografía analógica a la digital: transformación en técnica y concepto
 - 5.2.2. Manipulación digital en la fotografía artística: herramientas y estética
 - 5.2.3. La fotografía conceptual en la era digital: temas y enfoques críticos
 - 5.3. Realidad virtual en las prácticas artísticas actuales
 - 5.3.1. Realidad virtual en la creación artística: herramientas y aplicaciones
 - 5.3.2. Experiencia inmersiva en el arte: instalaciones virtuales y narrativas interactivas
 - 5.3.3. Ejemplos de obras artísticas en Realidad virtual: análisis de artistas y proyectos destacados
 - 5.4. Realidad aumentada y su aplicación en el arte
 - 5.4.1. Herramientas de realidad aumentada en el arte
 - 5.4.2. Realidad aumentada en espacios públicos: arte urbano y experiencias de arte aumentadas
 - 5.4.3. Ejemplos de obras en realidad aumentada. Estudios de caso y análisis crítico de obras actuales
 - 5.5. Arte generativo y algoritmos en el Arte Contemporáneo
 - 5.5.1. Arte generativo: algoritmos, código y creatividad
 - 5.5.2. Lenguajes y herramientas para el arte generativo: Processing, TouchDesigner P5.js
 - 5.5.3. Ejemplos de arte generativo y análisis de proyectos relevantes
 - 5.6. Inteligencia artificial aplicada al arte. Ética y tecnología
 - 5.6.1. Inteligencia artificial en la creación artística: Tipos y aplicaciones en el arte visual
 - 5.6.2. Redes neuronales y arte: GANs, aprendizaje profundo y creación visual
 - 5.6.3. Ética, estética y crítica del arte creado con IA: la "Autoría" en el arte generativo
 - 5.7. Arte sonoro: exploración de la dimensión auditiva en el arte digital
 - 5.7.1. Evolución del arte sonoro en el contexto de las nuevas tecnologías
 - 5.7.2. Herramientas digitales para la creación de arte sonoro: síntesis, *samplig* y diseño de sonido
 - 5.7.3. Instalaciones sonoras y experiencias auditivas inmersivas: el sonido como espacio artístico
 - 5.8. Nuevas narrativas y experiencias inmersivas en el Arte Contemporáneo
 - 5.8.1. El papel de la interactividad y la inmersión en la obra de arte digital
 - 5.8.2. Narrativas no lineales y participativas: creación de historias en medios digitales
 - 5.8.3. Ejemplos de experiencias inmersivas en el Arte Contemporáneo: instalaciones interactivas
 - 5.9. Arte digital en el espacio público y redes sociales
 - 5.9.1. La digitalización del espacio público: proyecciones, *mapping* y arte urbano digital
 - 5.9.2. Arte en las redes sociales: viralidad, accesibilidad y rol del espectador
 - 5.9.3. Plataformas y comunidades digitales de arte: Impacto de Instagram, TikTok y otras redes
 - 5.10. Futuro del arte digital y nuevas tecnologías
 - 5.10.1. Nuevas tecnologías emergentes en el arte: *blockchain*, NFTs y sus posibilidades
 - 5.10.2. Proyecciones para el arte digital: papel de la tecnología en el arte del futuro
 - 5.10.3. Convergencias y retos en la intersección de arte y tecnología

Módulo 6. Arte Contemporáneo en el contexto global

- 6.1. Cronologías y terminologías en torno al arte global
 - 6.1.1. De la mundialización a la globalización: el desmontaje del marco centro-periferia y la descentralización de la historiografía del Arte Contemporáneo
 - 6.1.2. Acercamientos metodológicos: desde los *world art studies* a los *global art studies*
 - 6.1.3. Del multiculturalismo a la interculturalidad: Aportaciones críticas de *Third Text* y *Art in America*
- 6.2. Aportaciones de la teoría decolonial desde el sur global
 - 6.2.1. Precedentes del pensamiento decolonial en el caribe: el pensamiento antillano, la teoría de la negritud, el anticolonialismo de Franz Fanon
 - 6.2.2. Aportaciones desde oriente: orientalismos, Homi Bhabha y el tercer espacio, los estudios subalternos y la hibridación
 - 6.2.3. Nuevas cartografías del lenguaje decolonial desde Latinoamérica: la matriz colonial del poder y la visualidad
- 6.3. Debates desde las exposiciones globales: comisariar la diferencia
 - 6.3.1. Visión del arte latinoamericano desde el modernismo euro-americano: las exposiciones norteamericanas desde la década de 1930 a la década de 1970
 - 6.3.2. La aldea global del Arte Contemporáneo. La exposición «Magiciens de la Terre» de Jean-Hubert Martin (1989) y el cambio de paradigma de la curaduría global
 - 6.3.3. El “efecto magiciens”: los casos de las exposiciones *Art of the Fantastic* (1987), *México: Splendors of Thirty Centuries* (1990), *Mito y Magia en América* (1991), *Latin American Artists of the twentieth Century* (1993)
- 6.4. Políticas de representación cultural en el Arte Contemporáneo
 - 6.4.1. El multiculturalismo y la identidad en la década de 1970: el arte “chicano” como caso de estudio
 - 6.4.2. Neo-mexicanismo en el retorno pictórico de la década de 1980
 - 6.4.3. Neo-conceptualismos en la década de 1990. Gabriel Orozco: identidad, globalización y mercado
- 6.5. Instituciones transnacionales en la década de 1990: de las bienales a las franquicias museísticas
 - 6.5.1. El efecto bienal y lo latinoamericano en el panorama internacional: la Bienal de São Paulo y la III Bienal de la Habana
 - 6.5.2. Instituciones transnacionales, bienales globalizadas y franquicias
 - 6.5.3. El gigante asiático, el *boom* de los museos y los distritos culturales

- 6.6. Prácticas artísticas y debates críticos en el Sur Global
 - 6.6.1. Geopolíticas y nuevas cartografías del lenguaje desde los estudios visuales
 - 6.6.2. Prácticas artísticas del espacio tricontinental y las redes culturales transnacionales: los grupos y el arte correo
 - 6.6.3. El debate de lo conceptual/conceptualista: conceptualismos desde el sur global
- 6.7. El giro social y el giro relacional en el Arte Contemporáneo
 - 6.7.1. Precedentes internacionales: los casos de Tucumán Arde, el Siluetazo, C.A.D.A.
 - 6.7.2. Arte relacional de los noventa globales: de Rikit Tiravanija a Santiago Sierra
 - 6.7.3. Prácticas *site-specific*, activismo y artivismo descentralizado: Colectivo Enmedio, Grupo Etcétera, Raqs Media Collective
- 6.8. El giro de la memoria y el archivo en el arte contemporáneo
 - 6.8.1. Arte y memoria en el arte contemporáneo: Alfredo Jaar, Kader Attia, Krzysztof Wodiczko
 - 6.8.2. Arte y archivo. El “efecto memoria” de Aby Warburg y la relectura curatorial de Georges Didi-Huberman. The Atlas Group como caso de estudio
 - 6.8.3. Memoriales, monumentos y prácticas artísticas en la crisis de la historia: de Black Lives Matter a Rhodes Must Fall
- 6.9. El giro etnográfico y el giro geográfico en el Arte Contemporáneo
 - 6.9.1. El giro etnográfico y el artista como etnógrafo
 - 6.9.2. Geografías disidentes y estructuras globales en el Arte Contemporáneo: geoespacial y pensamiento frontera. Guillermo Gómez-Peña y The Border Art Workshop
 - 6.9.3. Contracartografías desde el Sur Global: Bouchra Khalili y Forensic Architecture
- 6.10. El giro ecológico en el Arte Contemporáneo
 - 6.10.1. Cuestionar el Antropoceno. The Otolith Group como caso de estudio
 - 6.10.2. Descolonizar la naturaleza: un enfoque desde el sur global
 - 6.10.3. Ficciones, especulaciones y futuros anticoloniales contra el fin del mundo

Módulo 7. Metodologías de investigación en Arte Contemporáneo

- 7.1. Contemporaneidad y desmarcaciones disciplinares en el Arte Contemporáneo
 - 7.1.1. La contemporaneidad, lo contemporáneo y el arte ante esta temporalidad
 - 7.1.2. Inter, multi, trans e indisciplinar. Transmedialidad
 - 7.1.3. El paradigma investigación-creación

- 7.2. Metodologías (contra)narrativas en el Arte Contemporáneo
 - 7.2.1. Fabulación y autobiografía
 - 7.2.2. Microhistoria
 - 7.2.3. Archivos ficticios y ficciones archivísticas
- 7.3. Metodologías (contra)cartográficas en el Arte Contemporáneo
 - 7.3.1. Geopolíticas y tránsitos
 - 7.3.2. Geografía experimental y producción espacial
 - 7.3.3. Método forense
- 7.4. Estudios de caso de exposiciones sobre las Metodologías (contra) narrativas y (contra) cartográficas
 - 7.4.1. Documenta: Plataformas, 2005
 - 7.4.2. Bienal Mercosur: Feminino. Visualidades, acciones y afectos, 2020
 - 7.4.3. 60 Bienal de Venecia: Extranjeros por todas partes, 2024
- 7.5. Descolonización y reivindicación de las epistemologías del sur en el Arte Contemporáneo
 - 7.5.1. La crisis de las representaciones antropológicas
 - 7.5.2. Voces subalternas
 - 7.5.3. La descolonización desde la crítica al museo
- 7.6. Cosmologías, conocimiento y consciencia en el Arte Contemporáneo
 - 7.6.1. Agencia no humana y más que humana
 - 7.6.2. Mundos e imágenes oníricas
 - 7.6.3. Animismo
- 7.7. Estudios de caso de exposiciones de Arte Contemporáneo sobre las epistemologías del sur y cosmologías contemporáneas
 - 7.7.1. *How to make things public*, 2005 y *Animism*, 2010
 - 7.7.2. 31a Bienal de São Paulo (*How to (...) things that don't exist*), 2014 y 32a Bienal de São Paulo (*Incerteza Viva*), 2016
 - 7.7.3. 15 Bienal de Cuenca (Bienal del Bioceno, Cambiar el verde por azul), 2021
- 7.8. Capitaloceno y zonas de sacrificio en Arte Contemporáneo
 - 7.8.1. Antropoceno, Capitaloceno, Plantacionceno, Chthuluceno: Debates sobre la acción humana
 - 7.8.2. Geografías del extractivismo, el desastre ambiental y los desplazamientos forzados
 - 7.8.3. Políticas del agua

- 7.9. Relaciones interespecie en Arte Contemporáneo
 - 7.9.1. Comunidades multiespecie
 - 7.9.2. Microbiopolíticas y las enseñanzas del micelio
 - 7.9.3. Humanidades ambientales y narrativas para un mundo en extinción
- 7.10. Estudios de caso de exposiciones de Arte Contemporáneo sobre lo Humano y lo Transhumano
 - 7.10.1. 22nd Bienal de Arte Paiz Guatemala (*Lost. In Between. Together*), 2021
 - 7.10.2. *And if I devoted my life to one of its feathers?*, 2021
 - 7.10.3. 23 Bienal de Sydney (*Rivus*), 2022

Módulo 8. Museología, museografía y comisariado en Arte Contemporáneo

- 8.1. Democratización de las prácticas expositivas a partir del Mayo francés del '68: nuevas expografías
 - 8.1.1. La transformación de la institución museística: La nueva museología
 - 8.1.2. Renovación de las prácticas expositivas: las nuevas expografías
 - 8.1.3. Instituciones museísticas inclusivas y participativas
- 8.2. Evolución de la museología y la museografía a partir de la década de 1980
 - 8.2.1. La museología crítica: evolución pedagógica de los espacios expositivos
 - 8.2.2. Diferencia entre museología y museografía contemporáneas
 - 8.2.3. Función social de los espacios museísticos y expositivos para el Arte Contemporáneo
- 8.3. Espacios expositivos para el Arte Contemporáneo
 - 8.3.1. Proliferación de los museos y centros de Arte Contemporáneo
 - 8.3.2. Galerías, bienales y ferias de Arte Contemporáneo
 - 8.3.3. Tipos de espacios culturales
- 8.4. Más allá del museo. La musealización de otros espacios
 - 8.4.1. El espacio público como espacio expositivo
 - 8.4.2. Espacios de experimentación del Arte Contemporáneo
 - 8.4.3. La desmaterialización del museo: el museo virtual
- 8.5. Perspectivas en el diseño de exposiciones
 - 8.5.1. Exposición permanente vs. exposición temporal
 - 8.5.2. El proyecto comisarial o curatorial
 - 8.5.3. El proyecto museográfico

- 8.6. El comisariado de exposiciones de arte contemporáneo (I). Concepción y diseño de narrativas y experiencias expositivas
 - 8.6.1. Funciones del comisario o curador
 - 8.6.2. Planificación de un proyecto curatorial
 - 8.6.3. La relevancia de la investigación y del discurso expositivo
- 8.7. El comisariado de exposiciones de arte contemporáneo (II). De la conceptualización a la ejecución
 - 8.7.1. Pasos en la concepción de un proyecto expositivo
 - 8.7.2. Técnicas expositivas
 - 8.7.3. Diseño y montaje museográfico
- 8.8. Gestión de Espacios Museales o Expositivos Contemporáneos
 - 8.8.1. Diferencias entre la gestión museal y la gestión cultural
 - 8.8.2. Estrategias y acciones de promoción de las exposiciones
 - 8.8.3. La mediación cultural y la gestión cultural: puente entre audiencia, arte y cultura
- 8.9. El lugar del visitante o "modos de habitar el museo"
 - 8.9.1. Diálogo, participación y activación cultural
 - 8.9.2. Mediación cultural o el comisariado como mediación
 - 8.9.3. Educación museal o modelos pedagógicos curatoriales
- 8.10. Debates actuales y nuevas miradas
 - 8.10.1. Nuevos formatos: la curaduría expandida
 - 8.10.2. Nuevos modelos institucionales: la nueva institucionalidad
 - 8.10.3. La descolonización de las instituciones culturales

Módulo 9. Economía cultural, mercado del arte y comunicación

- 9.1. La economía cultural y el mercado del Arte Contemporáneo
 - 9.1.1. La economía cultural
 - 9.1.2. Historia del mercado del Arte Contemporáneo: evolución y actores principales
 - 9.1.3. El valor económico y simbólico de las obras de arte
- 9.2. El mercado del arte
 - 9.2.1. Dinámicas del mercado primario y secundario del arte
 - 9.2.2. Análisis de precios, tendencias y cotización en el arte contemporáneo: la vocación especulativa
 - 9.2.3. La capitalización de lo inmaterial: transformaciones del mercado global en la década de 1990

- 9.3. El coleccionismo de arte
 - 9.3.1. Historia del coleccionismo y sus tipologías
 - 9.3.2. Tipologías del coleccionismo: privado, corporativo y público. Similitudes y diferencias
 - 9.3.3. Rol de los coleccionistas en el desarrollo, promoción y conservación del Arte Contemporáneo
- 9.4. El galerismo y su papel en el mercado del arte
 - 9.4.1. El galerismo. Historia y Evolución
 - 9.4.2. El galerista, el marchante y los *art advisors*: funciones, relaciones con artistas y coleccionistas
 - 9.4.3. Las ferias de arte y su impacto en las colecciones privadas, corporativas y públicas
- 9.5. Subastas, ferias y bienales de arte
 - 9.5.1. Dinámica y funcionamiento de las casas de subastas: Christie's, Sotheby's y alternativas emergentes
 - 9.5.2. Ferias internacionales: Art Basel, Frieze, ARCOMadrid, FIAC, The Armory Show
 - 9.5.3. Las Bienales como plataformas de promoción y circulación del arte contemporáneo: Venecia, São Paulo y Documenta
- 9.6. Financiamiento y producción artística
 - 9.6.1. Fuentes de financiamiento para artistas y proyectos culturales: mecenazgo, *crowdfunding* y residencias
 - 9.6.2. Estrategias de *marketing* y comunicación para artistas y galerías
 - 9.6.3. Organización de eventos culturales: ferias, exposiciones y lanzamientos
- 9.7. Derechos de autor y propiedad intelectual en el arte
 - 9.7.1. Derechos de autor en el arte: *copyright*, *copyleft* y *creative commons*
 - 9.7.2. Licencias, reproducciones y derechos de imagen en la era digital
 - 9.7.3. Casos emblemáticos y controversias en torno a los derechos de autor en el Arte Contemporáneo
- 9.8. La crítica de arte como valoración simbólica y económica
 - 9.8.1. Historia y función de la crítica de arte en el mercado cultural
 - 9.8.2. Metodologías de la crítica de arte: descripción, interpretación y evaluación de obras contemporáneas
 - 9.8.3. Nuevas narrativas de la crítica en la era de la globalización y las redes sociales

- 9.9. Precarización laboral y buenas prácticas en el sector del arte
 - 9.9.1. Situación laboral en el mundo del arte: artistas, curadores y trabajadores culturales
 - 9.9.2. Buenas prácticas en la gestión, la curaduría y el mercado del arte: algunos casos de estudio en el ámbito internacional
 - 9.9.3. Otras formas de colectivización artística: plataformas, asociaciones, sindicatos
- 9.10. Retos y futuro del mercado del arte
 - 9.10.1. Comercialización de nuevos formatos: el boom del arte digital y los NFTs
 - 9.10.2. Nuevos mercados del arte relevantes: ARCO Madrid, Art Basel Miami Beach
 - 9.10.3. Perspectivas en el mercado asiático y de Oriente Medio: casos como Art Dubai y Art Basel Hong Kong

Módulo 10. Políticas culturales, inclusión y diversidad en el Arte Contemporáneo

- 10.1. La cultura como derecho y las políticas culturales como marco de acción del Arte Contemporáneo
 - 10.1.1. La cultura y la diversidad cultural, patrimonio común de la humanidad (UNESCO)
 - 10.1.2. Modelos de diseño de políticas culturales que incluyen derechos culturales
 - 10.1.3. Cultura local, patrimonio y sostenibilidad en movimientos de Arte Contemporáneo
- 10.2. De las políticas a las prácticas artísticas o viceversa: género, diversidad y sostenibilidad
 - 10.2.1. Evolución de los feminismos y sus "olas". Influencias artísticas
 - 10.2.2. Diversidad e inclusión. El pensamiento decolonial
 - 10.2.3. Conciencia ecológica y arte sostenible
- 10.3. El arte feminista: contribución clave para la historia del Arte contemporáneo
 - 10.3.1. Womenhouse y la emergencia del movimiento feminista en el arte
 - 10.3.2. El cuerpo femenino y la pintura en acción: performance y Fluxus
 - 10.3.3. La construcción de la identidad de género en la cultura visual
- 10.4. Artistas mujeres y artistas de color a escena: diversidad y creación
 - 10.4.1. Espacio público/espacio privado: mujeres artistas de Gran Bretaña en los '90
 - 10.4.2. Arte politizado de artistas afroamericanas/os: la bienal Whitney de NY de 199
 - 10.4.3. La negritud latinoamericana: mestizaje y simbolismo
- 10.5. Estética decolonial y la colonialidad del género
 - 10.5.1. Activismo visual de género y color: Zanele Muholi
 - 10.5.2. Diáspora y memoria: María Magdalena Campos-Pons
 - 10.5.3. Tensiones entre identidad cultural y feminidad: Shirin Neshat

- 10.6. Paisaje, naturaleza y saberes ancestrales
 - 10.6.1. Papel, fibras y espíritus: cuando hablan los ancestros. Sheroanawe Hakihiiwe (Sheroana, Venezuela)
 - 10.6.2. Brain Forest Quipu de Cecilia Vicuña, Tate Modern (Londres, 2022)
 - 10.6.3. Semillas y mitologías: Profundis de Delcy Morelos, CAAC (Sevilla, 2024)
- 10.7. El arte medioambiental. Artistas pioneros y actuales
 - 10.7.1. Joseph Beuys planta 7000 robles en Documenta # 8 (1987)
 - 10.7.2. La instalación Ice Watch de Olafur Eliasson
 - 10.7.3. Desechos y nuevos paisajes: los Tableaux vivants de Yao Lu
- 10.8. Abordajes estético-culturales de las transformaciones del medio ambiente
 - 10.8.1. Más allá del *Land Art*: arte medioambiental
 - 10.8.2. Ciencia, arte y naturaleza: Ecoarte
 - 10.8.3. Repensar las relaciones entre personas y naturaleza: Ecofeminismo
- 10.9. Las instituciones museísticas y sus políticas a examen
 - 10.9.1. Revisión de las políticas institucionales: ReThinking Collections [Repensando las colecciones], Museo de África (Bruselas, 2024)
 - 10.9.2. Revisitando imaginarios visuales: Décadage colonial, [Desencuadre colonial], Centro Pompidou (Paris, 2024)
 - 10.9.3. Iconografías revisadas: La memoria colonial en las colecciones Thyssen-Bornemisza, Museo Thyssen-Bornemisza (Madrid, 2024)
- 10.10. Reflexiones sobre las consecuencias y efectos de los movimientos artísticos en las políticas culturales
 - 10.10.1. Influencias de las iniciativas artísticas en las políticas culturales: *bottom-up*
 - 10.10.2. Participación ciudadana y narrativas inclusivas
 - 10.10.3. Diversidad, representación y sostenibilidad en las prácticas artísticas, comisariales e institucionales



Profundizarás en las metodologías de investigación avanzadas, explorando enfoques contranarrativos, cartográficos y decoloniales”

04

Objetivos docentes

Esta titulación universitaria de TECH proporciona al profesional habilidades críticas y creativas que le permitan destacar en el ámbito del Arte Contemporáneo. A través de un enfoque interdisciplinar, adquirirá competencias para analizar las tendencias actuales, aplicar nuevas tecnologías al arte (como la inteligencia artificial y la realidad virtual), diseñar proyectos curatoriales innovadores y gestionar dinámicas del mercado artístico. Además, desarrollará una visión crítica sobre el impacto social, cultural y político del arte. De esta forma, el experto se consolidará como un líder en la creación, interpretación y promoción de propuestas artísticas en contextos globales.





“

Ampliarás tus conocimientos sobre políticas culturales globales, entendiendo su relación con las prácticas artísticas y los movimientos sociales del siglo XXI”



Objetivos generales

- ♦ Analizar la evolución del Arte Contemporáneo desde la posguerra hasta la actualidad, comprendiendo los movimientos artísticos, teorías y contextos socioculturales que lo han moldeado
- ♦ Explorar las prácticas interdisciplinarias que integran el arte con la tecnología, la política, la ecología y otras áreas del conocimiento
- ♦ Desarrollar habilidades críticas para interpretar y evaluar las manifestaciones artísticas contemporáneas en sus diversas formas y contextos globales
- ♦ Aplicar nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada, y el arte generativo a la creación artística y la gestión de proyectos
- ♦ Fomentar una comprensión profunda del impacto social y político del arte, abordando temas como la diversidad, la sostenibilidad y las dinámicas decoloniales
- ♦ Dominar las dinámicas del mercado del arte, incluyendo el coleccionismo, las subastas, las ferias y las estrategias de financiación y comercialización de obras
- ♦ Investigar metodologías innovadoras para la producción artística, integrando enfoques contranarrativos, cartográficos y transdisciplinarios
- ♦ Comprender las políticas culturales globales y su influencia en el desarrollo, promoción y conservación del Arte Contemporáneo





Objetivos específicos

Módulo 1. Evolución del arte contemporáneo: artistas y contexto

- ♦ Realizar un recorrido y una línea lógica de evolución de las diferentes prácticas artísticas contemporáneas
- ♦ Examinar los diferentes movimientos y estilos de arte visual contemporáneo
- ♦ Compilar los diferentes materiales, técnicas y tecnologías de las producciones artísticas contemporáneas
- ♦ Analizar las influencias contextuales de las producciones artísticas contemporáneas

Módulo 2. Teoría del Arte Contemporáneo. Pensamientos, debates, influencias y tendencias

- ♦ Analizar el recorrido de determinadas ideas en el desarrollo del Arte Contemporáneo
- ♦ Abordar críticamente el fenómeno del Arte Contemporáneo a partir de su relación con las ideas

Módulo 3. 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 4. 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 5. 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

Módulo 6. Arte Contemporáneo en el contexto global

- ♦ Examinar los cambios del arte contemporáneo y su vinculación con los procesos históricos y sociales post-1989, incluyendo la descentralización del modelo centro-periferia y su impacto en las narrativas y estrategias artísticas
- ♦ Profundizar en los discursos y teorías sobre el colonialismo y la colonialidad en relación con el arte global, explorando casos de estudio desde las prácticas artísticas y la curaduría
- ♦ Identificar y analizar las estrategias visuales, las cronologías y las terminologías propias del arte global, prestando especial atención a las dinámicas de descentralización y representación cultural del Sur Global
- ♦ Desarrollar una visión crítica e inclusiva del arte contemporáneo, valorando la diversidad de perspectivas y narrativas que cuestionan el eurocentrismo y amplían las categorías tradicionales del análisis artístico

Módulo 7. Metodologías de investigación en Arte Contemporáneo

- ♦ Presentar estrategias narrativas y hasta especulativas, mediante las que los artistas propician conexiones y yuxtaposiciones que apelan a las capacidades críticas y afectivas de los públicos
- ♦ Discernir las decisiones materiales, formales y de lenguajes, mediante las que los procesos investigativos revisados se vuelven experiencias sensibles y acontecimientos públicos
- ♦ Comparar, mediante la revisión de exposiciones recientes, diversas estrategias de presentación pública de los ensamblajes multisoporte y transmediales que son las investigaciones artísticas
- ♦ Reconocer diálogos que suceden entre estas investigaciones a través del dispositivo expositivo

Módulo 8. Museología, museografía y comisariado en Arte Contemporáneo

- ♦ Analizar las exposiciones clave que influyeron en el cambio de perspectiva con respecto a las exposiciones y sus contextos
- ♦ Determinar los pasos para realizar una planificación de un proyecto curatorial o museístico
- ♦ Examinar y describir proyectos de mediación cultural tomando en consideración el contexto y a los visitantes
- ♦ Conocer los mecanismos de la gestión museal y cultural, incluyendo las nuevas tecnologías

Módulo 9. Economía cultural, mercado del arte y comunicación

- ♦ Desarrollar los conceptos fundamentales de la economía cultural y su influencia en la configuración del mercado del Arte Contemporáneo
- ♦ Estudiar las dinámicas de los mercados primario y secundario del arte, evaluando los factores que afectan la cotización y tendencias especulativas, así como los cambios derivados de la globalización y la desmaterialización del arte
- ♦ Examinar la evolución histórica del coleccionismo y su tipología (privado, corporativo y público), destacando la influencia de los coleccionistas en la promoción y desarrollo del arte contemporáneo
- ♦ Analizar casos emblemáticos sobre derechos de autor y propiedad intelectual en la era digital, reflexionando sobre las nuevas narrativas críticas, los formatos emergentes como los NFTs y el desarrollo de mercados regionales en América Latina, Asia y Oriente Medio

Módulo 10. Políticas culturales, inclusión y diversidad en el Arte Contemporáneo

- ♦ Realizar un breve recorrido y una línea lógica de evolución de los movimientos feministas, decoloniales y ecológicos y su impacto en el arte visual contemporáneo
- ♦ Estudiar y analizar diferentes prácticas artísticas e institucionales actuales que atiendan a las temáticas ya descritas
- ♦ Realizar un examen crítico sobre las políticas culturales y el cruce de consecuencias y efectos de los movimientos artísticos
- ♦ Presentar casos de estudio para analizar obras y exposiciones en museos destacados vinculadas a la temática



Liderarás proyectos interdisciplinarios en Arte Contemporáneo, combinando creatividad, gestión y pensamiento crítico en entornos multiculturales”

05

Salidas profesionales

Gracias a las competencias adquiridas a través de este programa universitario, los profesionales estarán cualificados para desempeñarse en áreas como la Curaduría y Gestión de Exposiciones, la Crítica de Arte, la Producción Artística, el Mercado del Arte y la Consultoría Cultural. Además, podrán liderar proyectos interdisciplinarios en instituciones culturales, galerías, museos y organizaciones internacionales, así como explorar oportunidades en la investigación y las nuevas tecnologías aplicadas al arte.



“

Podrás desempeñarte como crítico de Arte Contemporáneo, analizando y comunicando tendencias disruptivas tanto en medios digitales como tradicionales”

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Universitario de TECH será un profesional con una sólida preparación teórica y práctica en el Arte Contemporáneo, capaz de interpretar sus múltiples manifestaciones desde una perspectiva crítica e interdisciplinaria. Asimismo, dispondrá de habilidades para liderar proyectos de curación y gestionar exposiciones, estará preparado para abordar retos globales, integrando tecnología, sostenibilidad y diversidad en su práctica profesional. Además, su conocimiento del impacto social y cultural del arte lo posicionará como un agente clave en el ámbito artístico y cultural, tanto a nivel local como internacional.

Obtendrás un perfil profesional altamente competitivo, listo para integrarte en el mercado artístico, instituciones culturales y espacios museográficos.

- ♦ **Pensamiento crítico y análisis:** Capacidad para interpretar y evaluar obras, tendencias y contextos del Arte Contemporáneo desde una perspectiva reflexiva e interdisciplinaria, identificando su impacto social, político y cultural en un entorno globalizado y diverso
- ♦ **Innovación y creatividad:** Habilidad para desarrollar proyectos artísticos y curatoriales innovadores, integrando nuevas tecnologías como la inteligencia artificial o la realidad virtual, y explorando enfoques sostenibles que resalten la relevancia del arte en los desafíos actuales
- ♦ **Comunicación efectiva:** Dominio de técnicas para transmitir ideas complejas de manera clara y accesible, ya sea a través de textos críticos, exposiciones o presentaciones públicas, adaptándose a diferentes públicos, plataformas y contextos culturales de manera profesional
- ♦ **Gestión y liderazgo de proyectos:** Competencia para coordinar equipos multidisciplinares en proyectos artísticos y culturales, diseñar estrategias curatoriales innovadoras y gestionar recursos de manera eficiente, asegurando el cumplimiento de objetivos y el impacto positivo de las iniciativas



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

- 1. Curador de exposiciones:** Diseña y organiza exposiciones innovadoras en museos, galerías y espacios culturales, adaptándose a las tendencias artísticas actuales y gestionando los recursos disponibles.
Responsabilidad: Seleccionar obras, conceptualizar narrativas expositivas y coordinar con artistas y equipos técnicos para asegurar el éxito del proyecto.
- 2. Gestor de proyectos artísticos en instituciones culturales:** Lidera la planificación y ejecución de programas culturales, conectando a las comunidades con el arte contemporáneo en contextos locales y globales.
Responsabilidad: Administrar presupuestos, coordinar equipos multidisciplinares y garantizar el impacto social y educativo de los proyectos.
- 3. Especialista en Arte Digital y Nuevas Tecnologías:** Aplica herramientas como realidad virtual e inteligencia artificial para crear, gestionar o asesorar proyectos artísticos en entornos digitales.
Responsabilidad: Desarrollar experiencias inmersivas y promover la integración de tecnologías emergentes en las artes visuales.
- 4. Consultor en mercado del arte:** Ofrece asesoramiento especializado a coleccionistas, galerías y casas de subastas para la adquisición, valoración y gestión de obras de arte contemporáneo.
Responsabilidad: Realizar análisis de tendencias de mercado y proporcionar estrategias para maximizar el valor económico y simbólico de las colecciones.
- 5. Coordinador de espacios culturales alternativos:** Supervisa la gestión de centros culturales, espacios independientes y plataformas experimentales, facilitando actividades artísticas que involucren a la comunidad.
Responsabilidad: Planificar eventos, fomentar la participación ciudadana y mantener la sostenibilidad financiera de las iniciativas.
- 6. Crítico de Arte Contemporáneo:** Analiza y comunica el valor estético, conceptual y social de las obras y movimientos actuales a través de medios digitales, impresos o plataformas culturales.
Responsabilidad: Redactar artículos, ensayos y reseñas, así como participar en debates y conferencias sobre las tendencias del Arte Contemporáneo.

- 7. Diseñador de experiencias museográficas:** Crea entornos expositivos innovadores que potencian la interacción del público con las obras de arte, utilizando conceptos contemporáneos de museografía y diseño espacial.
Responsabilidad: Desarrollar narrativas visuales y estructurar el montaje de exposiciones temporales y permanentes.
- 8. Promotor de Arte y Cultura en espacios públicos:** Organiza intervenciones artísticas urbanas, como muralismo o instalaciones, que dialogan con la comunidad y revitalizan los entornos urbanos.
Responsabilidad: Coordinar artistas y recursos para ejecutar proyectos que combinen arte y activismo social.
- 9. Educador en arte contemporáneo en instituciones privadas:** Diseña e imparte talleres, cursos y actividades educativas relacionados con las tendencias y prácticas artísticas contemporáneas.
Responsabilidad: Adaptar contenidos pedagógicos para diferentes públicos y fomentar el interés en el Arte Contemporáneo.
- 10. Asesor en políticas culturales:** Participa en la planificación y evaluación de estrategias culturales en instituciones públicas o privadas, impulsando la inclusión y sostenibilidad en las iniciativas artísticas.
Responsabilidad: Desarrollar programas culturales que integren diversidad, accesibilidad y conservación del patrimonio contemporáneo.

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Máster Título Propio 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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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 equipo docente de este programa universitario de TECH está compuesto por reconocidos expertos en Arte Contemporáneo, con amplia experiencia en investigación, curaduría y producción artística a nivel internacional. Estos profesionales combinan su trayectoria académica con un profundo conocimiento práctico, aportando una visión global y actualizada del sector. A través de sus conocimientos, los matriculados tendrán acceso a casos reales y herramientas innovadoras, garantizando una preparación integral y orientada a las demandas del ámbito artístico actual.

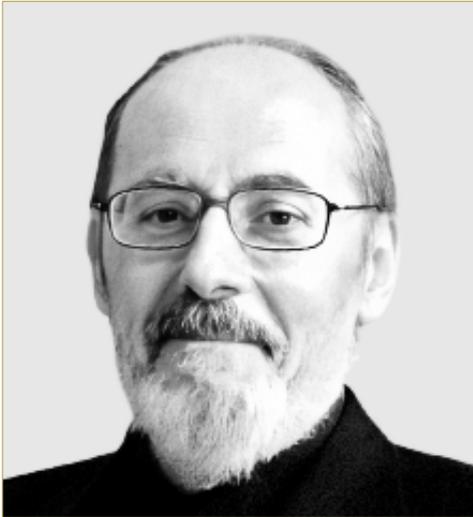




“

Te beneficiarás de un equipo docente multidisciplinar, conformado por expertos con amplia trayectoria en investigación, curaduría y producción artística”

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
- ♦ Museología y Museografía en Museo de la Historia del Caballo Cartujano
- ♦ 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

Dr. Pinilla Sánchez, Rafael

- ◆ Investigador del Grupo de Investigación AGI en la Universidad de Barcelona
- ◆ Especialista en Cultura y Mercado en la Universidad Oberta de Catalunya
- ◆ Secretario técnico y de planificación en la Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo
- ◆ Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona
- ◆ Máster en Estudios Avanzados de Historia de Arte por la Universidad de Barcelona
- ◆ Miembro de: Grupo de Investigación Arte, Globalización e Interculturalidad en la Universidad de Barcelona, Red de Investigación en Arte de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro, Consejo Académico del Foro Economía y Cultura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México

Dr. Castañeda Santana, Pablo

- ♦ Artista visual especializado en Pintura
- ♦ Fundador de Academia Panorama
- ♦ Doctorado en Arte y Patrimonio por la Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Bellas Artes por la Escuela de Arte Central Saint Martins
- ♦ Licenciatura en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla

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

Dra. Medici, Antonella

- ♦ Investigadora y curadora independiente
 - ♦ Doctorado en Sociedad y Cultura por la Universidad de Barcelona
 - ♦ Especialista en Historia, Antropología, Arte y Patrimonio
 - ♦ Máster en Estudios Latinoamericanos por la Universidad de Barcelona
 - ♦ Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona
- Miembro de: Grupo de Investigación Arte, Globalización e Interculturalidad de la Universidad de Barcelona, Proyecto Cartografía Crítica del Arte y Visibilidad en la Era Global de la Universidad de Barcelona, Sección Memoria y Derechos Humanos de la Asociación de Estudios Latinoamericanos





Dra. Cebreros Urzaiz, Carmen

- ♦ Curadora e investigadora
- ♦ Subdirectora de Artes Visuales en la Universidad Autónoma Metropolitana
- ♦ Curadora en la XX Bienal de Fotografía
- ♦ Doctorado en Cultura y Performance por la Universidad de California
- ♦ Maestría en Curaduría por el Goldsmiths College, Universidad de Londres
- ♦ Licenciada en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México

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



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

08

Titulación

El Máster Título Propio en Arte Contemporáneo garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio 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 **Máster en Arte 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: **Máster Título Propio en Arte Contemporáneo**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Arte Contemporáneo

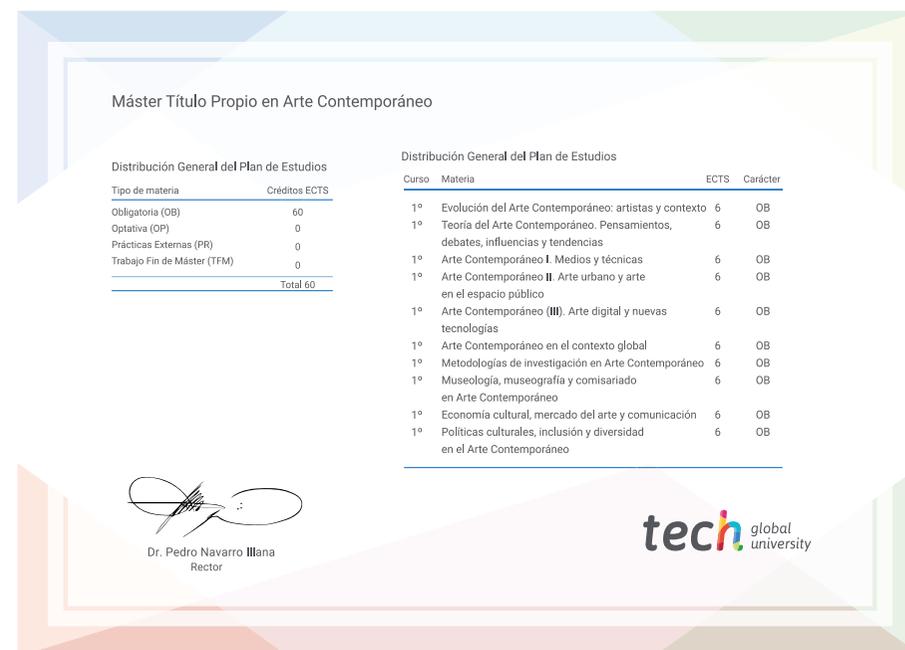
Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024


 Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

código único TECH: AFWOR235 techinstitute.com/titulos



Máster Título Propio en Arte Contemporáneo

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	60

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Evolución del Arte Contemporáneo: artistas y contexto	6	OB
1º	Teoría del Arte Contemporáneo. Pensamientos, debates, influencias y tendencias	6	OB
1º	Arte Contemporáneo I. Medios y técnicas	6	OB
1º	Arte Contemporáneo II. Arte urbano y arte en el espacio público	6	OB
1º	Arte Contemporáneo (III). Arte digital y nuevas tecnologías	6	OB
1º	Arte Contemporáneo en el contexto global	6	OB
1º	Metodologías de investigación en Arte Contemporáneo	6	OB
1º	Museología, museografía y comisariado en Arte Contemporáneo	6	OB
1º	Economía cultural, mercado del arte y comunicación	6	OB
1º	Políticas culturales, inclusión y diversidad en el Arte Contemporáneo	6	OB


 Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio Arte Contemporáneo

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Máster Título Propio

Arte Contemporáneo

