

# Máster Título Propio

## Historia del Arte

National Art Education  
Association





## Máster Título Propio Historia del Arte

- » 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-historia-arte](http://www.techtitute.com/humanidades/master/master-historia-arte)

# 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. 24*

05

Salidas profesionales

---

*pág. 28*

06

Metodología de estudio

---

*pág. 32*

07

Titulación

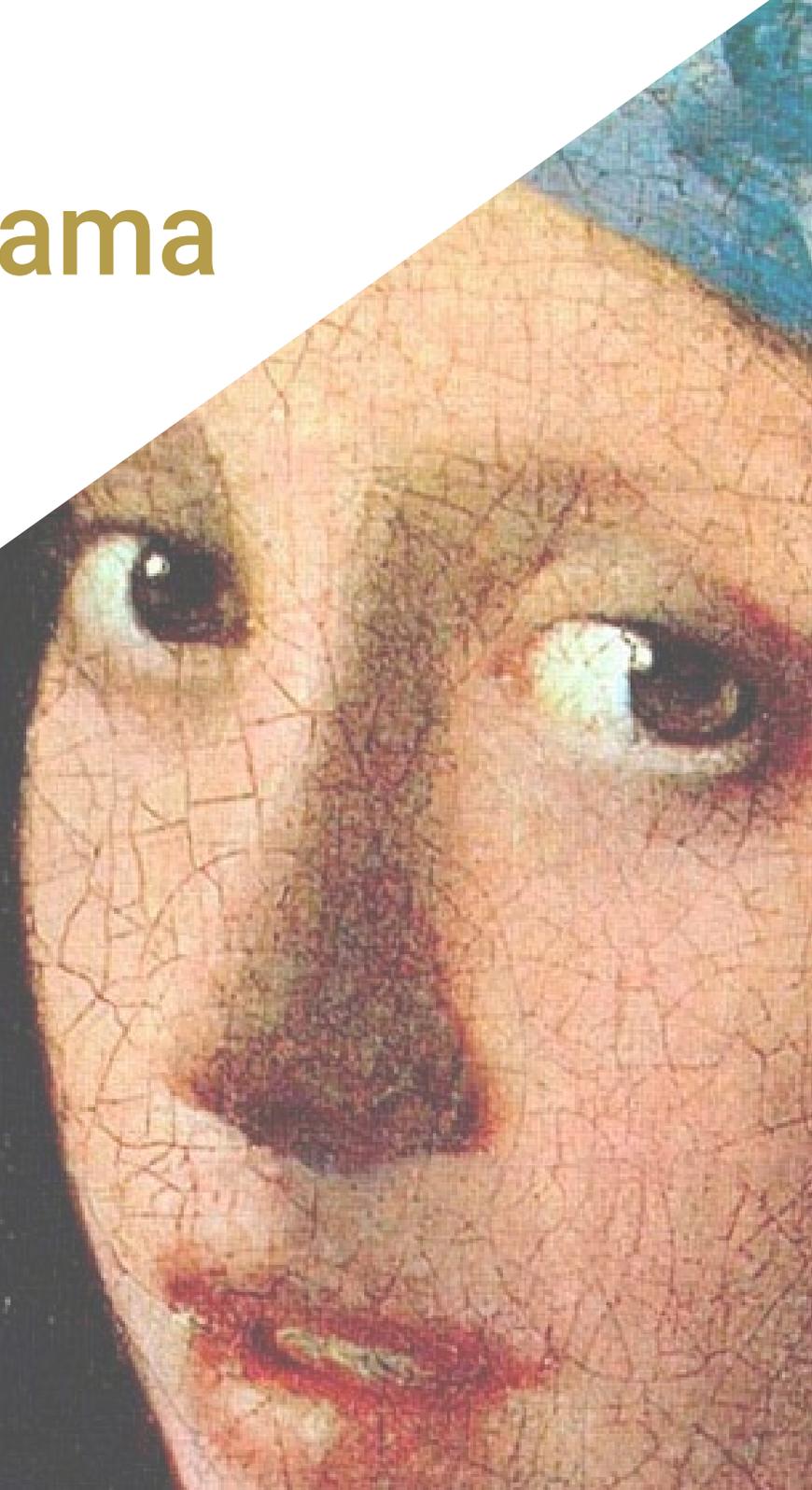
---

*pág. 42*

# 01

# Presentación del programa

El Arte ha acompañado al ser humano desde sus orígenes, permitiéndole plasmar su historia, sus creencias y su visión del mundo. Las primeras manifestaciones artísticas, como las pinturas rupestres de Chauvet, datan de hace más de 30.000 años, evidenciando que, incluso antes del lenguaje escrito, el Arte fue un medio fundamental de comunicación. Según un informe de la UNESCO, el patrimonio artístico es un testimonio esencial de la identidad cultural de los pueblos y debe ser protegido y analizado con rigurosidad. Conscientes de esta necesidad, TECH presenta un programa universitario que se destaca por su innovadora, metodología 100% online, que combina una perspectiva histórica con herramientas actualizadas para la investigación, conservación y divulgación del Arte.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,  
exclusivo de TECH y con una perspectiva  
internacional respaldada por nuestra afiliación  
con National Art Education Association”*

La Historia del Arte permite comprender la evolución cultural de la humanidad a través de sus expresiones plásticas, arquitectónicas y visuales. De hecho, su análisis no solo revela la creatividad de cada época, sino que también ofrece claves fundamentales sobre la sociedad, la política y la economía de diferentes períodos históricos. En la actualidad, la digitalización y las nuevas metodologías de conservación han transformado el estudio y la divulgación del Arte, impulsando a los especialistas a adoptar herramientas innovadoras para la investigación, el peritaje y la gestión del patrimonio.

En respuesta a este panorama, TECH ha elaborado junto a historiadores y expertos una novedosa titulación universitaria enfocada en esta disciplina. Por lo tanto, se trata de una oportunidad académica que proporcionará una visión profunda y actualizada del Arte en sus distintas manifestaciones. A lo largo del recorrido por el plan de estudios, se abordarán tanto los movimientos artísticos clásicos como las tendencias contemporáneas, incluyendo el impacto de la inteligencia artificial en la restauración de obras. Asimismo, se analizarán las estrategias de gestión cultural que permitirá a los profesionales dirigir proyectos en galerías, museos e instituciones internacionales.

Posteriormente, este programa universitario cuenta con una innovadora metodología 100% online que se adapta a las necesidades de los profesionales. Además, los recursos didácticos estarán disponibles las 24 horas del día desde cualquier dispositivo, facilitando una experiencia de capacitación flexible y efectiva. Gracias al método *Relearning*, basado en la reiteración contextualizada, los egresados lograrán una asimilación progresiva de los conceptos clave, potenciando el desarrollo de competencias avanzadas en Historia del Arte.

Con la membresía en la **National Art Education Association (NAEA)**, el egresado accederá a una red global de educadores en artes visuales, capacitación profesional online, descuentos en eventos, suscripciones a revistas especializadas y oportunidades de becas y liderazgo. Además, podrá participar en iniciativas de defensa de la educación artística y conectarse con grupos y comunidades para su desarrollo profesional.

Este **Máster Título Propio en Historia del Arte** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Historia del Arte
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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 en la Historia del Arte
- ♦ 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



*Interpretarás piezas de Arte con una base metodológica rigurosa, incorporando tendencias actuales como la digitalización del patrimonio y los estudios poscoloniales”*

“

*Contarás con el respaldo de la mayor universidad digital del mundo, combinando tradición y tecnología para ofrecerte una experiencia académica flexible, rigurosa y transformadora”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Historia del Arte, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

*Con TECH y su innovadora metodología Relearning, asimilarás contenidos de alto nivel sin interrumpir tu carrera profesional o compromisos personales.*

*Accederás a recursos visuales exclusivos y bibliografía especializada disponible 24/7 desde cualquier dispositivo.*



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.



“

*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 diez 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

TECH busca brindar por medio de su plan de estudios un recorrido integral por la evolución artística desde la antigüedad hasta la contemporaneidad, abordando sus corrientes, técnicas y contextos históricos. A lo largo del itinerario académico, los egresados adquirirán competencias en análisis estético, interpretación simbólica y documentación patrimonial. También explorarán la influencia del Arte en América y su relación con los movimientos europeos. Mediante el estudio de casos y la aplicación de metodologías digitales, desarrollarán habilidades para la investigación, la curaduría y la gestión cultural en museos y espacios expositivos, consolidando su capacidad para interpretar y preservar el legado artístico.





“

*Conocerás las tendencias más recientes en digitalización del Arte y su impacto en la conservación, investigación y difusión del patrimonio”*

## Módulo 1. Arte de la Antigüedad I

- 1.1. Prehistoria. Los orígenes del Arte
  - 1.1.1. Introducción
  - 1.1.2. La figuración y la abstracción en el Arte prehistórico
  - 1.1.3. El Arte de los cazadores paleolíticos
  - 1.1.4. Los orígenes de la pintura
  - 1.1.5. El naturalismo y la magia
  - 1.1.6. Artista, chamán y cazador
  - 1.1.7. La importancia de las cuevas de Altamira
- 1.2. Neolítico. Primeros ganaderos y agricultores
  - 1.2.1. La domesticación de animales y plantas, y los primeros poblamientos
  - 1.2.2. La vida cotidiana como tema artístico
  - 1.2.3. El Arte figurativo
  - 1.2.4. El Arte levantino
  - 1.2.5. El Arte esquemático, la cerámica y la ornamentación corporal
  - 1.2.6. Las construcciones megalíticas
- 1.3. Egipto. Arte predinástico y del Imperio Antiguo
  - 1.3.1. Introducción
  - 1.3.2. Las primeras dinastías
  - 1.3.3. La arquitectura
    - 1.3.3.1. Mastabas y pirámides
    - 1.3.3.2. Las pirámides de Guiza
  - 1.3.4. La escultura del Imperio Antiguo
- 1.4. Arte egipcio de los Imperios Medio y Nuevo
  - 1.4.1. Introducción
  - 1.4.2. La arquitectura del Imperio Nuevo
  - 1.4.3. Los grandes templos del Imperio Nuevo
  - 1.4.4. La escultura
  - 1.4.5. La revolución de Tell el-Amarna
- 1.5. Arte egipcio tardío y la evolución de la pintura
  - 1.5.1. El último periodo de la historia de Egipto
  - 1.5.2. Los últimos templos
  - 1.5.3. La evolución de la pintura egipcia
    - 1.5.3.1. Introducción
    - 1.5.3.2. La técnica
    - 1.5.3.3. Los temas
    - 1.5.3.4. La evolución
- 1.6. El Arte mesopotámico primitivo
  - 1.6.1. Introducción
  - 1.6.2. La protohistoria mesopotámica
  - 1.6.3. Las primeras dinastías sumerias
  - 1.6.4. La arquitectura
    - 1.6.4.1. Introducción
    - 1.6.4.2. El templo
  - 1.6.5. El Arte acadio
  - 1.6.6. El periodo considerado neosumerio
  - 1.6.7. La importancia de Lagash
  - 1.6.8. La caída de Ur
  - 1.6.9. El Arte elamita
- 1.7. El Arte babilónico y asirio
  - 1.7.1. Introducción
  - 1.7.2. El reino de Mari
  - 1.7.3. El primer periodo babilónico
  - 1.7.4. El código de Hammurabi
  - 1.7.5. El Imperio de Asiria
  - 1.7.6. Los palacios asirios y su arquitectura
  - 1.7.7. Las Artes Plásticas asirias
  - 1.7.8. La caída del Imperio de Babilonia y el Arte neobabilónico

- 1.8. El Arte de los hititas
  - 1.8.1. Los antecedentes y la formación del Imperio hitita
  - 1.8.2. Las guerras contra Asiria y Egipto
  - 1.8.3. El periodo hatti y su primera etapa
  - 1.8.4. El antiguo reino de los hititas. El Imperio
  - 1.8.5. La oscura etapa de la cultura hitita
- 1.9. El Arte de los fenicios
  - 1.9.1. Introducción
  - 1.9.2. Los pueblos del mar
  - 1.9.3. La importancia de la púrpura
  - 1.9.4. Las influencias de Egipto y Mesopotamia
  - 1.9.5. La expansión fenicia
- 1.10. El Arte persa
  - 1.10.1. La expansión de los medos y la destrucción del Imperio asirio
  - 1.10.2. La formación del reino persa
  - 1.10.3. Las capitales persas
  - 1.10.4. El Arte en el palacio de Darío en Persépolis
  - 1.10.5. La arquitectura funeraria y el Arte ecléctico
  - 1.10.6. El imperio parto y sasánida

## Módulo 2. Arte de la Antigüedad II

- 2.1. Grecia. Arte prehelénico
  - 2.1.1. Introducción. Los distintos sistemas de escritura
  - 2.1.2. El Arte cretense
  - 2.1.3. El Arte micénico
- 2.2. Arte griego arcaico
  - 2.2.1. El Arte griego
  - 2.2.2. Los orígenes y la evolución del templo griego
  - 2.2.3. Los órdenes arquitectónicos
  - 2.2.4. La escultura
  - 2.2.5. La cerámica geométrica
- 2.3. El primer clasicismo
  - 2.3.1. Los grandes santuarios panhelénicos
  - 2.3.2. La escultura exenta en el clasicismo
  - 2.3.3. La importancia de Mirón y Policleto
  - 2.3.4. La cerámica y otras Artes
- 2.4. El Arte durante la época de Pericles
  - 2.4.1. Introducción
  - 2.4.2. Fidias y el Partenón
  - 2.4.3. La Acrópolis de Atenas
  - 2.4.4. Otras contribuciones de Pericles
  - 2.4.5. El Arte pictórico
- 2.5. El Arte griego del siglo IV a. C
  - 2.5.1. La crisis de la polis clásica y su repercusión en el Arte
  - 2.5.2. Praxíteles
  - 2.5.3. El dramatismo de Scopas
  - 2.5.4. El naturalismo de Lisipo
  - 2.5.5. Las estelas funerarias y la pintura griega
- 2.6. Arte helenístico
  - 2.6.1. El helenismo
  - 2.6.2. El pathos en la escultura helenística
  - 2.6.3. Las escuelas helenísticas
  - 2.6.4. La pintura y las Artes aplicadas
- 2.7. El Arte etrusco
  - 2.7.1. Introducción. Las tumbas etruscas y las figuraciones sepulcrales
  - 2.7.2. La religión etrusca y la producción escultórica
  - 2.7.3. La pintura mural y las Artes menores
- 2.8. Los orígenes del Arte romano y el Arte en época de Augusto y sus sucesores
  - 2.8.1. Introducción. Los primeros templos de Roma y los orígenes del retrato romano
  - 2.8.2. El idealismo griego y el naturalismo latino
  - 2.8.3. La arquitectura de los Césares y la decoración de las casas romanas
  - 2.8.4. El retrato oficial y las Artes Suntuarias

- 2.9. El Arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana I
  - 2.9.1. Los grandes monumentos de Roma
  - 2.9.2. El Panteón
  - 2.9.3. La escultura
- 2.10. El Arte en época de los Flavios y los Antoninos, y la etapa tardorromana II
  - 2.10.1. Los estilos decorativos y pictóricos
  - 2.10.2. La crisis del bajo Imperio
  - 2.10.3. La disolución del clasicismo en la escultura

### Módulo 3. Arte de la Edad Media I

- 3.1. El estilo prerrománico y protorrománico I
  - 3.1.1. Introducción y preparación al Arte medieval
  - 3.1.2. El Arte mobiliario de los pueblos bárbaros
  - 3.1.3. La arquitectura
- 3.2. El estilo prerrománico y protorrománico II
  - 3.2.1. El Arte dominado por los visigodos
    - 3.2.1.1. La monarquía visigoda
  - 3.2.2. El Arte prerrománico asturiano
  - 3.2.3. El mozarabismo
  - 3.2.4. El monaquismo irlandés
- 3.3. El estilo prerrománico y protorrománico III
  - 3.3.1. El Arte de los vikingos
  - 3.3.2. La arquitectura prerrománica en el Norte, fuera del Imperio
  - 3.3.3. La arquitectura protorrománica en Europa Meridional
- 3.4. El renacer carolingio
  - 3.4.1. El Arte carolingio
  - 3.4.2. El monasterio de Saint Gall
  - 3.4.3. La arquitectura lombarda
  - 3.4.4. Las Artes Suntuarias
- 3.5. Los primeros estilos románicos
  - 3.5.1. El llamado "Primer Románico"
  - 3.5.2. La arquitectura románica en Alemania bajo las dinastías Sajonia y de Franconia
  - 3.5.3. Francia (900 - 1050)



- 3.6. El Románico maduro. Arquitectura interregional e internacional
  - 3.6.1. Las iglesias de las rutas de peregrinación
  - 3.6.2. La importancia de Cluny en la época románica
  - 3.6.3. Los cistercienses. Arquitectura
- 3.7. El Arte románico en Francia
  - 3.7.1. La arquitectura románica francesa
    - 3.7.1.1. Introducción
    - 3.7.1.2. Las escuelas regionales
    - 3.7.1.3. La iglesia de Vézelay
  - 3.7.2. La escultura: claustros y portadas
  - 3.7.3. El Arte decorativo
- 3.8. El Arte románico en España
  - 3.8.1. La importancia del camino de Santiago
  - 3.8.2. La escultura en las rutas de peregrinación
  - 3.8.3. El Arte románico catalán
    - 3.8.3.1. Introducción
    - 3.8.3.2. El monasterio de San Pere de Rodes
  - 3.8.4. El Arte pictórico y la imaginería
    - 3.8.4.1. Introducción
    - 3.8.4.2. El Pantocrátor de San Clemente de Tahull
- 3.9. El Arte románico en Italia
  - 3.9.1. La variedad en el románico italiano
  - 3.9.2. El Norte de Italia e Italia central
  - 3.9.3. El clasicismo escultórico y el bizantinismo pictórico
- 3.10. El Arte románico en otros puntos de Europa
  - 3.10.1. La herencia otoniana en Alemania
  - 3.10.2. Inglaterra y Escandinavia
  - 3.10.3. Las Artes Suntuarias

#### Módulo 4. Arte de la Edad Media II

- 4.1. El gótico en Francia I
  - 4.1.1. Características de la arquitectura gótica
  - 4.1.2. Las catedrales francesas
  - 4.1.3. Notre - Dame de París
- 4.2. El gótico en Francia II
  - 4.2.1. La arquitectura civil
  - 4.2.2. La escultura
  - 4.2.3. La pintura y la miniatura
- 4.3. El Arte gótico en España
  - 4.3.1. Las catedrales españolas
    - 4.3.1.1. Introducción
    - 4.3.1.2. La catedral de León
  - 4.3.2. La arquitectura en la Corona de Aragón
  - 4.3.3. La escultura, la pintura y la miniatura
- 4.4. El Arte gótico en el centro y norte de Europa
  - 4.4.1. El *opus francigenum* o estilo francés en Alemania
  - 4.4.2. La escultura germánica
  - 4.4.3. El este y el norte de Europa
  - 4.4.4. Los Países Bajos
- 4.5. El Arte gótico en Inglaterra
  - 4.5.1. La tradición normanda
  - 4.5.2. El estilo decorado y el estilo perpendicular
  - 4.5.3. La catedral de Durham
- 4.6. El gótico italiano I
  - 4.6.1. La arquitectura
  - 4.6.2. La influencia de las Órdenes mendicantes
  - 4.6.3. La Italia Meridional

- 4.7. El gótico italiano II
  - 4.7.1. El clasicismo en la Edad Media
  - 4.7.2. Nicola Pisano, Giovanni Pisano y Arnolfo di Cambio
  - 4.7.3. Los orígenes de la pintura gótica italiana
- 4.8. La pintura de Giotto
  - 4.8.1. El Arte de Giotto
  - 4.8.2. Giotto y la capilla de Scrovegni. Lamento sobre Cristo muerto
  - 4.8.3. Los discípulos de Giotto
- 4.9. Otros pintores clave
  - 4.9.1. Duccio
  - 4.9.2. Simone Martini
  - 4.9.3. Los hermanos Lorenzetti
    - 4.9.3.1. Introducción
    - 4.9.3.2. Obra: Alegoría del Buen Gobierno
- 4.10. El Arte en Flandes durante el siglo XV
  - 4.10.1. Introducción
  - 4.10.2. Hubert y Jan van Eyck
    - 4.10.2.1. Obra: Los desposorios de los Arnolfini
  - 4.10.3. La revolución del óleo
  - 4.10.4. La continuidad de la pintura flamenca

## Módulo 5. Arte de la Edad Moderna I

- 5.1. El Quattrocento. La arquitectura florentina
  - 5.1.1. Introducción y arquitectura
    - 5.1.1.1. La catedral de Florencia
  - 5.1.2. La figura de Filippo Brunelleschi
  - 5.1.3. Los palacios florentinos
  - 5.1.4. Leon Battista Alberti
  - 5.1.5. Los palacios de Roma y el palacio ducal de Urbino
  - 5.1.6. Nápoles y Alfonso V de Aragón
- 5.2. Los escultores toscanos del siglo XV
  - 5.2.1. Introducción. Lorenzo Ghiberti
  - 5.2.2. Andrea del Verrocchio
  - 5.2.3. Jacopo della Quercia
  - 5.2.4. Luca della Robbia
  - 5.2.5. Escultores de la segunda mitad del siglo XV
  - 5.2.6. Las medallas
  - 5.2.7. Donatello
- 5.3. Pintura del primer Renacimiento
  - 5.3.1. Los pintores toscanos
  - 5.3.2. Sandro Botticelli
  - 5.3.3. Piero della Francesca
  - 5.3.4. La pintura quattrocentista fuera de Toscana
  - 5.3.5. Leonardo da Vinci
- 5.4. El Cinquecento. Pintura italiana del siglo XVI
  - 5.4.1. Los discípulos de Leonardo da Vinci
  - 5.4.2. Rafael Sanzio
  - 5.4.3. Luca Signorelli y Miguel Ángel
  - 5.4.4. Los discípulos de Miguel Ángel
  - 5.4.5. Andrea del Sarto y Correggio
  - 5.4.6. El manierismo y sus representantes
- 5.5. La escultura italiana durante el siglo XVI
  - 5.5.1. La escultura de Miguel Ángel
  - 5.5.2. Manierismo escultórico
  - 5.5.3. La importancia de Perseo con la cabeza de Medusa
- 5.6. La arquitectura de Italia en el siglo XVI
  - 5.6.1. La basílica de San Pedro
  - 5.6.2. El palacio del Vaticano
  - 5.6.3. La influencia de los palacios romanos
  - 5.6.4. La arquitectura veneciana

- 5.7. El Renacimiento tardío y la pintura
  - 5.7.1. La escuela de pintura veneciana
  - 5.7.2. Giorgione
  - 5.7.3. El Veronés
  - 5.7.4. Tintoretto
  - 5.7.5. Tiziano
  - 5.7.6. Los últimos años de Tiziano
- 5.8. El Renacimiento en España y Francia
  - 5.8.1. Introducción y la arquitectura
  - 5.8.2. La escultura renacentista española
  - 5.8.3. La pintura renacentista en España
  - 5.8.4. La importancia de El Greco
  - 5.8.5. El Greco
  - 5.8.6. Los pintores venecianos y su influencia
  - 5.8.7. El Greco en España
  - 5.8.8. El Greco y Toledo
  - 5.8.9. El Renacimiento francés
  - 5.8.10. Jean Goujon
  - 5.8.11. Pintura de tintes italianos y la escuela de Fontainebleau
- 5.9. Pintura flamenca y holandesa del siglo XVI
  - 5.9.1. Introducción y la pintura
  - 5.9.2. El Bosco
  - 5.9.3. Principios de la pintura italiana
  - 5.9.4. Pieter Brueghel el Viejo
- 5.10. El Renacimiento en Europa Central
  - 5.10.1. Introducción y arquitectura
  - 5.10.2. La pintura
  - 5.10.3. Lucas Cranach
  - 5.10.4. Otros pintores de la escuela germánica de la Reforma
  - 5.10.5. Los pintores suizos y el gusto por el gótico

- 5.10.6. Alberto Durero
  - 5.10.6.1. Alberto Durero
  - 5.10.6.2. Contacto con el Arte italiano
  - 5.10.6.3. Durero y la teoría del Arte
  - 5.10.6.4. El Arte del grabado
  - 5.10.6.5. Los grandes retablos
  - 5.10.6.6. Los encargos imperiales
  - 5.10.6.7. Gusto por el retrato
  - 5.10.6.8. El pensamiento humanista de Durero
  - 5.10.6.9. El final de su vida

## Módulo 6. Arte de la Edad Moderna II

- 6.1. Arquitectura italiana en el Barroco
  - 6.1.1. Contexto histórico
  - 6.1.2. Los orígenes
  - 6.1.3. Palacios y villas
  - 6.1.4. Los grandes arquitectos italianos
- 6.2. Las Artes del Barroco de Roma
  - 6.2.1. Fuentes barroca de Roma
  - 6.2.2. La pintura
  - 6.2.3. Bernini y la escultura
- 6.3. El pintor Caravaggio
  - 6.3.1. Caravaggio y el caravaggismo
  - 6.3.2. Tenebrismo y realismo
  - 6.3.3. Los últimos años de la vida del pintor
  - 6.3.4. El estilo del artista
  - 6.3.5. Los seguidores de Caravaggio
- 6.4. El Barroco en España
  - 6.4.1. Introducción
  - 6.4.2. La arquitectura barroca
  - 6.4.3. La imaginería barroca

- 6.5. La pintura barroca española
  - 6.5.1. El realismo
  - 6.5.2. Murillo y sus Inmaculadas
  - 6.5.3. Otros pintores del Barroco español
- 6.6. Velázquez. Parte I
  - 6.6.1. La genialidad de Velázquez
  - 6.6.2. Época sevillana
  - 6.6.3. Primer período madrileño
- 6.7. Velázquez. Parte II
  - 6.7.1. Segundo período madrileño
  - 6.7.2. Marcha a Italia
  - 6.7.3. La importancia de su Venus del espejo
  - 6.7.4. La última época
- 6.8. El Gran Siglo francés
  - 6.8.1. Introducción
  - 6.8.2. El Palacio de Versalles
  - 6.8.3. La obra escultórica
  - 6.8.4. La pintura
- 6.9. El Barroco en Flandes y Holanda
  - 6.9.1. Introducción y arquitectura
  - 6.9.2. La pintura de los artistas flamencos
  - 6.9.3. Los pintores holandeses del siglo XVII
- 6.10. Tres grandes: Rubens, Rembrandt y Vermeer
  - 6.10.1. Rubens, el pintor de las mujeres
  - 6.10.2. Rembrandt
  - 6.10.3. Johannes Vermeer

## Módulo 7. Arte Contemporáneo I

- 7.1. El Arte rococó
  - 7.1.1. Introducción
  - 7.1.2. Un Arte exuberante
  - 7.1.3. La porcelana
- 7.2. Pintura y escultura francesa en el siglo XVIII
  - 7.2.1. Introducción
  - 7.2.2. Juan - Antoine Watteau
  - 7.2.3. El retrato y paisaje francés
  - 7.2.4. Jean - Honoré Fragonard
- 7.3. La pintura italiana y francesa en el siglo XVIII
  - 7.3.1. La pintura de género y la escultura francesa del siglo XVIII
  - 7.3.2. La pintura italiana en el siglo XVIII
  - 7.3.3. La escuela veneciana
- 7.4. La escuela pictórica inglesa
  - 7.4.1. El realismo de la obra de Hogarth y Reynolds
  - 7.4.2. El estilo inglés de Gainsborough
  - 7.4.3. Otros retratistas
  - 7.4.4. La pintura de paisaje. John Constable y William Turner
- 7.5. El Arte de la Ilustración en España
  - 7.5.1. Arquitectura
  - 7.5.2. Artes aplicadas
  - 7.5.3. Escultura y pintura
- 7.6. Francisco de Goya
  - 7.6.1. Francisco de Goya y Lucientes
  - 7.6.2. Pintor de la Corona
  - 7.6.3. La madurez de Goya
  - 7.6.4. La Quinta del Sordo
  - 7.6.5. Los años de exilio de Goya

- 7.7. El Neoclásico I
  - 7.7.1. Redescubriendo la antigüedad. Francia, Inglaterra y Estados Unidos
  - 7.7.2. La escultura neoclásica
  - 7.7.3. Jaques - Louis David, el pintor neoclásico
- 7.8. El Neoclásico II e introducción a la pintura romántica
  - 7.8.1. El academicismo de Ingres
  - 7.8.2. Las Artes aplicadas
  - 7.8.3. Introducción a la pintura romántica
- 7.9. La pintura romántica
  - 7.9.1. Eugène Delacroix
  - 7.9.2. El romanticismo alemán
  - 7.9.3. Los Nazarenos y la oscuridad de Johann Heinrich Füssli y Wililam Blake
- 7.10. La pintura inglesa posromantica
  - 7.10.1. Introducción
  - 7.10.2. Los prerrafaelistas
  - 7.10.3. William Morris y las Arts & Crafts

## Módulo 8. Arte Contemporáneo II

- 8.1. La pintura francesa posromántica
  - 8.1.1. Introducción. La Escuela de Barbizon
  - 8.1.2. Jean - François Millet y su obra de Las Espigadoras
  - 8.1.3. Camille Corot, el paisajista
  - 8.1.4. Honoré Daumier
  - 8.1.5. Gustave Courbet y el realismo
  - 8.1.6. La pintura académica
- 8.2. Realismo y naturalismo en la escultura
  - 8.2.1. Introducción
  - 8.2.2. Naturalismo y escultura funeraria
  - 8.2.3. Retrato y realismo

- 8.3. La arquitectura del siglo XIX
  - 8.3.1. Historicismo y eclecticismo
  - 8.3.2. Revolución industrial y arquitectura
  - 8.3.3. La estética moderna de la arquitectura
  - 8.3.4. La Escuela de Chicago
  - 8.3.5. Louis Henry Sullivan
  - 8.3.6. La ciudad moderna. El plan Cerdá
- 8.4. El Impresionismo I
  - 8.4.1. Introducción
  - 8.4.2. Édouard Manet
  - 8.4.3. Claude Monet
  - 8.4.4. Pierre - Auguste Renoir
- 8.5. El Impresionismo II
  - 8.5.1. Alfred Sisley y el paisaje. Camille Pissarro y lo urbano
  - 8.5.2. Edgar Degas
  - 8.5.3. El Impresionismo en España
  - 8.5.4. Auguste Rodin, el escultor impresionista
- 8.6. Postimpresionismo y Neoimpresionismo I
  - 8.6.1. Introducción
  - 8.6.2. El puntillismo de Georges Pierre Seurat y Paul Signac
  - 8.6.3. Paul Cézanne
- 8.7. Postimpresionismo y Neoimpresionismo II
  - 8.7.1. Vincent van Gogh
  - 8.7.2. Henri de Toulouse - Lautrec
  - 8.7.3. Paul Gauguin
- 8.8. El Simbolismo, la pintura naif y los nabis
  - 8.8.1. Simbolismo. Gustave Moreau y Pierre Puvis de Chavannes
  - 8.8.2. Odilon Redon
  - 8.8.3. Gustav Klimt
  - 8.8.4. La pintura naif. Henri Rousseau
  - 8.8.5. Los Nabis

- 8.9. Las Vanguardias I
  - 8.9.1. Fauvismo
  - 8.9.2. Cubismo
  - 8.9.3. Preexpresionismo
  - 8.9.4. Expresionismo
- 8.10. Las Vanguardias II
  - 8.10.1. Futurismo
  - 8.10.2. Dadaísmo
  - 8.10.3. Surrealismo

### Módulo 9. Arte en América I

- 9.1. Arte hispanoamericano
  - 9.1.1. Problemas terminológicos
  - 9.1.2. Diferencias entre lo europeo y americano. La aportación indígena como diferenciación
  - 9.1.3. Arte culto y Arte popular
  - 9.1.4. Problemas de estilo y cronología
  - 9.1.5. Características particulares y concretas
  - 9.1.6. Las condiciones ambientales y la adaptación al entorno
  - 9.1.7. La minería
- 9.2. Choque de culturas. Arte y conquista
  - 9.2.1. Icono y conquista
  - 9.2.2. La adaptación y modificación de la iconografía cristiana
  - 9.2.3. La visión europea de la conquista y la conquista en la plástica americana
    - 9.2.3.1. La conquista de México. Pinturas coloniales y códices
    - 9.2.3.2. La conquista del Perú. Iconografía y mito
  - 9.2.4. Guamán Poma de Ayala
  - 9.2.5. La extirpación de las idolatrías y el reflejo en el Arte
  - 9.2.6. La escultura y las pervivencias idolátricas
- 9.3. Urbanización y dominación del territorio
  - 9.3.1. La ciudad fuerte
  - 9.3.2. Ciudades superpuestas sobre asentamientos indígenas: México-Tenochtitlán
  - 9.3.3. Ciudad superpuesta sobre asentamiento indígena: Cuzco
  - 9.3.4. Urbanismo y evangelización
- 9.4. Arte y evangelización
  - 9.4.1. La imagen religiosa como instrumento de catequización
  - 9.4.2. Evangelización y expresión artística
  - 9.4.3. El virreinato peruano
- 9.5. La utopía de Vasco de Quiroga
  - 9.5.1. Introducción. Las aldeas - hospitales y Vasco de Quiroga en Michoacán
  - 9.5.2. La catedral radiocéntrica de Pátzcuaro
  - 9.5.3. Las reducciones jesuíticas de Paraguay
- 9.6. Las órdenes religiosas y los grandes conventos mexicanos del siglo XVI
  - 9.6.1. Introducción
  - 9.6.2. Las órdenes evangelizadoras
  - 9.6.3. Los conventos-fortaleza
  - 9.6.4. La pintura mural
  - 9.6.5. Las misiones franciscanas de Nuevo México, Texas y California
- 9.7. El mestizaje artístico
  - 9.7.1. El mestizaje como fenómeno artístico
  - 9.7.2. Los cuadros de castas
  - 9.7.3. Iconografía y mitos indígenas
  - 9.7.4. La dinámica de los símbolos
  - 9.7.5. Coincidencias
  - 9.7.6. Sustitución
  - 9.7.7. Supervivencias
  - 9.7.8. El mestizaje en la plástica
  - 9.7.9. La escultura
- 9.8. Las Antillas y las tierras bajas del caribe
  - 9.8.1. La arquitectura doméstica
  - 9.8.2. La casa urbana
  - 9.8.3. La arquitectura religiosa
  - 9.8.4. Arquitectura militar
  - 9.8.5. Ciudades marítimo - comerciales fortificadas
  - 9.8.6. Santo Domingo
  - 9.8.7. Pintura y escultura
  - 9.8.8. Las Artes aplicadas

- 9.9. La altiplanicie mexicana y las tierras altas de Centroamérica
  - 9.9.1. El Arte mexicano
  - 9.9.2. La ciudad de México
  - 9.9.3. Puebla y su escuela
  - 9.9.4. El Arte en el reino de Guatemala
  - 9.9.5. Las Artes Plásticas y la platería
- 9.10. La costa y la sierra
  - 9.10.1. La sierra colombiana y ecuatoriana
  - 9.10.2. El Arte quiteño
  - 9.10.3. Escultura
  - 9.10.4. Lima y la costa peruana
  - 9.10.5. El barroco mestizo
  - 9.10.6. El estilo mestizo y la decoración arquitectónica del barroco andino
  - 9.10.7. Cuzco
  - 9.10.8. La escuela cuzqueña, los pintores indios y la pintura mestiza
  - 9.10.9. El Collao, Arequipa y el valle de Colca

## Módulo 10. Arte en América II

- 10.1. La ilustración y el espíritu académico
  - 10.1.1. Contexto histórico
  - 10.1.2. La Academia
  - 10.1.3. Manuel Tolsá
  - 10.1.4. Francisco Eduardo Tresguerras
  - 10.1.5. El Neoclasicismo de Guatemala
  - 10.1.6. La pintura. Rafael Ximeno y Planes y Pedro Patiño Ixtolinque
- 10.2. Los primeros años de la América independiente
  - 10.2.1. Las consecuencias
  - 10.2.2. Martín Tovar y Tovar
  - 10.2.3. José Gil de Castro
- 10.3. Las expediciones científicas
  - 10.3.1. Introducción
  - 10.3.2. El artista viajero
  - 10.3.3. Johannes Moritz Rugendas
  - 10.3.4. Los viajeros fotógrafos
- 10.4. Bajo el signo de la Academia
  - 10.4.1. Etapas
  - 10.4.2. Pelegrín Clavé, Manuel Vilar y Juan Cordero
  - 10.4.3. Los diferentes géneros pictóricos
- 10.5. La arquitectura y la escultura
  - 10.5.1. Dos vertientes tras la Independencia
  - 10.5.2. Las tipologías arquitectónicas
  - 10.5.3. La arquitectura del hierro
  - 10.5.4. La escultura
- 10.6. La pintura popular
  - 10.6.1. Introducción
  - 10.6.2. Los exvotos y el Arte ritual de la muerte niña
  - 10.6.3. Las tipologías en la pintura
  - 10.6.4. La figura de José Guadalupe Posada
- 10.7. La irrupción de la Vanguardia
  - 10.7.1. Introducción y algunos artistas
  - 10.7.2. La Vanguardia hispanoamericana
  - 10.7.3. La Vanguardia brasileña
  - 10.7.4. La Vanguardia Cubana
  - 10.7.5. El Indigenismo
- 10.8. El muralismo
  - 10.8.1. Introducción
  - 10.8.2. Diego Rivera
  - 10.8.3. David Alfaro Siqueiros
  - 10.8.4. José Clemente Orozco
- 10.9. El Surrealismo y el Constructivismo I
  - 10.9.1. Introducción
  - 10.9.2. Frida Kahlo
  - 10.9.3. Remedios Varo
- 10.10. El Surrealismo y el Constructivismo II
  - 10.10.1. Leonora Carrington
  - 10.10.2. María Izquierdo
  - 10.10.3. Wifredo Lam

# 04

# Objetivos docentes

Este programa universitario de alto nivel tiene como finalidad proporcionar a los egresados con una comprensión profunda de las manifestaciones artísticas desde la antigüedad hasta la actualidad. A lo largo de esta oportunidad académica, desarrollarán habilidades en análisis crítico, interpretación estética y gestión del patrimonio cultural. Asimismo, adquirirán competencias en investigación, curaduría y divulgación, permitiéndole aplicar metodologías innovadoras para la conservación y documentación de obras. Con un enfoque actualizado y digital, el egresado podrá integrar nuevas tecnologías en su labor, ampliando su capacidad para abordar proyectos en museos, galerías e instituciones culturales.



“

*Desarrollarás competencias para dominar el análisis visual, formal y contextual de obras de Arte, habilidades esenciales para trabajar en galerías o proyectos curatoriales”*



## Objetivos generales

- ♦ Analizar la evolución del Arte desde la antigüedad hasta la contemporaneidad, comprendiendo sus principales corrientes, estilos y técnicas
- ♦ Desarrollar habilidades de interpretación estética y análisis simbólico de obras de Arte en su contexto histórico y cultural
- ♦ Aplicar metodologías de investigación en Historia del Arte para la documentación, conservación y gestión del patrimonio artístico
- ♦ Examinar la relación entre Arte, sociedad y pensamiento, identificando influencias filosóficas, políticas y económicas en su desarrollo
- ♦ Explorar el impacto de las nuevas tecnologías en la preservación, restauración y difusión del Arte
- ♦ Evaluar la contribución del Arte americano en el panorama artístico mundial, estableciendo conexiones con los movimientos europeos
- ♦ Potenciar la capacidad crítica y argumentativa para la curaduría y divulgación del Arte en espacios museográficos y académicos
- ♦ Profundizar en las estrategias de gestión cultural para el desarrollo de proyectos en instituciones, galerías y colecciones privadas



*Esta titulación universitaria representa la propuesta académica más actual del mercado y te garantizará una actualización inmediata y rigurosa”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Arte de la Antigüedad I

- ♦ Identificar las características y funciones del Arte en las primeras civilizaciones, desde Mesopotamia hasta Egipto
- ♦ Analizar las técnicas artísticas empleadas en la escultura, arquitectura y pintura del mundo antiguo

### Módulo 2. Arte de la Antigüedad II

- ♦ Examinar la evolución del Arte en Grecia y Roma, comprendiendo su influencia en períodos posteriores
- ♦ Evaluar la importancia del Arte clásico en la configuración de los cánones estéticos occidentales

### Módulo 3. Arte de la Edad Media I

- ♦ Explicar el papel del Arte en la consolidación del pensamiento religioso y político medieval
- ♦ Investigar las principales manifestaciones artísticas del románico y su relación con el entorno social y cultural

### Módulo 4. Arte de la Edad Media II

- ♦ Analizar la transición del Arte románico al gótico y sus implicaciones en la representación visual
- ♦ Explorar la iconografía medieval y su simbolismo en la escultura y la pintura

### Módulo 5. Arte de la Edad Moderna I

- ♦ Examinar las innovaciones técnicas y estilísticas del Renacimiento y su impacto en el arte europeo
- ♦ Interpretar la obra de los grandes maestros del Cinquecento y su legado artístico

### Módulo 6. Arte de la Edad Moderna II

- ♦ Analizar la evolución del Arte barroco y su relación con el contexto político y religioso
- ♦ Evaluar la expansión del Arte europeo a través de la colonización y su impacto en América

### Módulo 7. Arte Contemporáneo I

- ♦ Explorar las rupturas estéticas y conceptuales de los movimientos de vanguardia del siglo XX
- ♦ Identificar la influencia de la sociedad industrial en la producción artística y los nuevos lenguajes visuales

### Módulo 8. Arte Contemporáneo II

- ♦ Analizar las tendencias del Arte actual, incluyendo el Arte digital y las nuevas formas de expresión visual
- ♦ Evaluar el papel del artista contemporáneo en la crítica social y la transformación cultural

### Módulo 9. Arte en América I

- ♦ Ahondar en las manifestaciones artísticas prehispánicas y su significado dentro de las civilizaciones americanas
- ♦ Examinar el impacto del mestizaje cultural en la producción artística colonial

### Módulo 10. Arte en América II

- ♦ Analizar el desarrollo del Arte en América en los siglos XIX y XX, estableciendo paralelismos con las corrientes europeas
- ♦ Explorar la influencia del Arte indígena y popular en la identidad artística del continente

# 05

## Salidas profesionales

Gracias a este exclusivo programa universitario los profesionales estarán preparados para desempeñarse en museos, galerías de Arte, centros culturales e instituciones dedicadas a la conservación del patrimonio. También podrán ejercer como curadores, investigadores, gestores culturales o especialistas en restauración y documentación artística. Así, su capacidad para analizar, interpretar y difundir el Arte les permitirá incursionar en el ámbito editorial y la crítica especializada. De este modo, ampliarán oportunidades laborales en proyectos de digitalización, turismo cultural y consultoría artística, consolidando su perfil como un referente en la divulgación y gestión del Arte a nivel global.



“

*¿Quieres diseñar proyectos expositivos para museos y centros culturales, integrando criterios de accesibilidad y tecnología interactiva? Inscríbete a TECH y lógralo”*

### Perfil del egresado

El egresado de esta exhaustiva y detallada titulación universitaria contará con habilidades para analizar obras en su contexto, identificar influencias culturales y aplicar metodologías avanzadas en investigación y conservación. A su vez, desarrollará competencias en curaduría, gestión cultural y divulgación artística, combinando el rigor académico con estrategias innovadoras. Por lo tanto, su capacidad para interpretar el Arte desde múltiples perspectivas, junto con el dominio de herramientas digitales, lo posicionará como un especialista versátil, capaz de liderar proyectos en museos, instituciones académicas y el mercado del Arte contemporáneo.

*Potenciarás tu perfil profesional mientras perfeccionas tu capacidad de comunicar contenidos históricos de forma accesible, rigurosa y atractiva para públicos diversos.*

- ♦ **Análisis e interpretación artística:** contextualizar obras de Arte, identificando su significado, técnicas y evolución dentro de la historia
- ♦ **Curaduría y gestión de exposiciones:** dominar los procesos curatoriales para organizar y diseñar muestras en museos, galerías e instituciones culturales
- ♦ **Investigación en Historia del Arte:** desarrollar metodologías de análisis histórico y crítico para la producción de estudios académicos y publicaciones especializadas
- ♦ **Gestión cultural y mercado del Arte:** dirigir proyectos culturales, asesorar colecciones y participar en la industria del Arte





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

- 1. Historiador del Arte:** encargado del análisis, interpretación y documentación de movimientos artísticos, estilos y obras dentro de su contexto histórico y cultural.
- 2. Curador de Museos y Galerías:** responsable del diseño, organización y gestión de exposiciones, asegurando una narrativa coherente y un impacto cultural significativo.
- 3. Gestor Cultural:** coordinador de proyectos artísticos y patrimoniales en instituciones culturales, administrando recursos y promoviendo la difusión del Arte.
- 4. Especialista en Conservación y Restauración:** encargado de la preservación y recuperación de bienes artísticos, aplicando técnicas avanzadas de restauración.
- 5. Investigador en Historia del Arte:** dedicado a la producción de estudios especializados, publicaciones científicas y asesoría en patrimonio cultural.
- 6. Crítico de Arte:** responsable de analizar obras y exposiciones para medios especializados, aportando valoraciones fundamentadas sobre tendencias y corrientes artísticas.
- 7. Consultor en Mercado del Arte:** responsable en la valoración de obras, asesoría a coleccionistas, casas de subastas y galerías en la compra y venta de piezas artísticas.
- 8. Especialista en Digitalización del Patrimonio:** encargado de aplicar tecnologías para la documentación, preservación y difusión de bienes culturales en plataformas digitales.
- 9. Guía y Mediador Cultural:** dedicado a la interpretación del patrimonio artístico en museos, centros culturales y rutas turísticas, facilitando el acceso y comprensión del Arte para el público.

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 balde, 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

# Titulación

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

TECH es miembro de la **National Art Education Association (NAEA)**, la principal asociación mundial reconocida como referente y portavoz de artistas y educadores. Esta distinción reafirma su compromiso con el desarrollo profesional y cultural en la industria del arte.

TECH es miembro de:

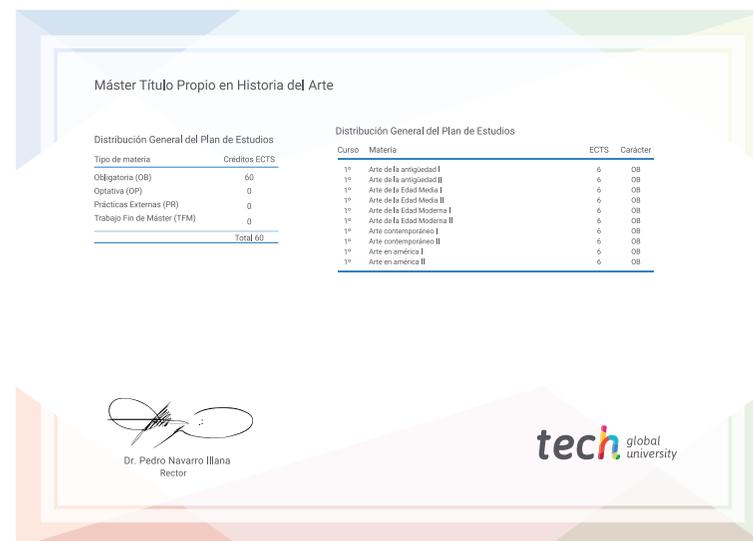


Título: **Máster Título Propio en Historia del Arte**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



\*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 Historia del Arte

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

# Máster Título Propio

## Historia del Arte

National Art Education  
Association

A close-up photograph of a classical marble statue of a woman's head, likely representing Athena, wearing a laurel wreath. The statue is shown in profile, looking upwards and to the right. The background is a light, neutral color.

**tech** global  
university