

Certificat Avancé

Art Visuel Contemporain



tech université
technologique

Certificat Avancé Art Visuel Contemporain

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/sciences-humaines/diplome-universite/diplome-universite-art-visuel-contemporain

Sommaire

01

Présentation du programme

Page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

Page 8

03

Programme d'études

Page 12

04

Objectifs

Page 18

05

Opportunités de carrière

Page 22

06

Méthodologie d'étude

Page 26

07

Corps Enseignant

Page 36

08

Diplôme

Page 40

01

Présentation du programme

Apparu au milieu du XXe siècle, l'Art Visuel Contemporain a exploré de nouvelles façons de voir et d'expérimenter le monde, en utilisant un large éventail de matériaux et de techniques. De la peinture à la sculpture en passant par l'art vidéo, les artistes de ce mouvement invitent le spectateur à participer à une expérience esthétique et réflexive qui transcende le simple aspect visuel. En ce sens, TECH a conçu un programme universitaire qui permet aux professionnels d'approfondir leur analyse critique et leur compréhension des manifestations artistiques les plus récentes, de la peinture et de la sculpture aux installations et à l'art numérique. Tout cela, à travers un parcours académique 100% en ligne et la méthodologie d'enseignement la plus innovante: le *Relearning*.





“

Avec ce diplôme universitaire 100% en ligne, vous maîtriserez des technologies avancées telles que la réalité augmentée et l'intelligence artificielle, pour créer des projets artistiques d'avant-garde”

L'Art Visuel Contemporain est une expression artistique qui émerge en réponse aux complexités et aux transformations de la société d'aujourd'hui. Ce mouvement se caractérise par sa rupture avec les traditions artistiques du passé, en expérimentant de nouveaux matériaux, techniques et concepts. De plus, contrairement aux mouvements artistiques précédents qui cherchaient à établir des canons esthétiques et à définir des styles, l'Art Contemporain se caractérise par sa diversité et sa capacité à s'adapter aux mutations constantes de la société. Compte tenu de la complexité et de l'évolution constante de ce secteur, le marché de l'art, les institutions culturelles et les médias ont besoin d'experts capables d'analyser les tendances actuelles, d'évaluer la valeur des œuvres et de communiquer efficacement leur signification.

C'est dans ce contexte qu'est né ce programme de TECH, grâce auquel les professionnels maîtriseront les principales techniques, médias et tendances qui définissent l'expression artistique d'aujourd'hui, de la peinture expérimentale et de l'art urbain aux nouvelles technologies telles que la réalité augmentée, l'intelligence artificielle et l'art génératif. En outre, ils acquerront une compréhension approfondie des contextes historiques, sociaux et culturels de l'Art Contemporain, développant des compétences critiques et créatives pour créer des œuvres innovantes qui répondent aux défis et aux exigences de l'environnement mondial d'aujourd'hui.

Grâce au format 100% en ligne dans lequel ce programme universitaire est enseigné, ainsi qu'à la mise en œuvre de la méthode *Relearning*, exclusive de TECH, les professionnels bénéficieront d'une expérience d'apprentissage flexible, personnalisée et hautement efficace. Ils pourront également accéder au contenu à tout moment et en tout lieu, tout en acquérant une compréhension approfondie des concepts les plus pertinents dans le domaine. Cette combinaison unique permettra aux inscrits de concilier leurs études avec leur travail et leurs responsabilités personnelles.

Ce **Certificat Avancé en Art Visuel Contemporain** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts ayant une maîtrise profonde de la théorie, la critique et la production artistique contemporaine
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous vous spécialiserez dans la conceptualisation d'œuvres immersives, combinant l'Art Numérique et de nouvelles narrations pour transformer l'expérience du spectateur"

“

Vous vous plongerez dans l'analyse d'études de cas d'artistes et de professionnels renommés, en comprenant les tendances qui façonnent la scène artistique mondiale"

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous aborderez des questions d'actualité telles que la Durabilité dans le Discours artistique et l'impact des nouvelles technologies sur les pratiques culturelles.

Vous développerez un profil interdisciplinaire qui combine à la fois la créativité et la maîtrise d'outils technologiques de pointe.



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle est leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99%. Elle dispose également d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence chez TECH”

La meilleure université en ligne selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme « la meilleure université en ligne du monde ». C'est ce qu'il a récemment déclaré dans un long article de son édition numérique dans lequel il se fait l'écho de la success story de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH propose les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des cursus qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. De même, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir aux étudiants l'avant-garde académique et les compétences professionnelles les plus demandées. De cette manière, les diplômés de l'université fournissent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Plan
de estudios
más completo

Un corps professoral international de premier plan

Le corps enseignant de TECH est composé de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des cadres supérieurs de multinationales, dont Isaiah Covington, entraîneur de performance des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au MetaLAB de Harvard, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

Profesorado
TOP
Internacional

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses diplômes. Il s'agit de la meilleure méthode d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement délivrées par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

La metodología
más eficaz

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes le plus grand établissement d'enseignement, avec le meilleur et le plus vaste catalogue d'enseignement numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans dix langues différentes, ce qui fait de nous la plus grande institution éducative au monde.

n°1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la ligue majeure de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs, ainsi qu'une grande variété de ressources éducatives axées sur les affaires de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et fait appel à des conférenciers exceptionnels: des professionnels issus du monde du sport qui apportent leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir la première université en termes d'employabilité. 99% de ses étudiants trouvent un emploi dans le domaine académique qu'ils ont étudié, un an après avoir terminé l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire d'entre eux bénéficient d'une amélioration immédiate de leur carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais place également cette université parmi les entreprises technologiques les plus avant-gardistes au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Le programme d'études offre une vision complète et actualisée des pratiques artistiques les plus pertinentes des années 1960 à nos jours. Tout au long de ce parcours académique, il aborde les transformations historiques de disciplines telles que la Peinture, la Sculpture et la Photographie, l'impact de l'art urbain et l'utilisation des technologies numériques avancées. Chaque sujet est complété par une analyse d'études de cas et d'exemples remarquables, fournissant au professionnel les outils nécessaires pour comprendre et participer au domaine de l'Art Visuel Contemporain



“

Vous analyserez l'impact de l'Art Urbain et du Graffiti, de ses racines historiques à son influence sur l'espace public contemporain"

Module 1. Art Contemporain I. Médias et techniques

- 1.1. Évolution des disciplines artistiques depuis les années 1960
 - 1.1.1. Changements structurels dans les différentes disciplines artistiques
 - 1.1.2. L'émergence de l'art vidéo et son impact sur la pratique artistique
 - 1.1.3. L'essor de l'interdisciplinarité dans les arts visuels
- 1.2. Peinture contemporaine: de l'abstraction à l'expérimentation
 - 1.2.1. Utilisation de la couleur et de l'abstraction dans la peinture à partir des années 1960
 - 1.2.2. Matériaux et techniques hybrides dans la peinture contemporaine
 - 1.2.3. Principaux représentants: Gerhard Richter, Cecily Brown et Katharina Grosse, entre autres
- 1.3. Sculpture contemporaine: nouveaux matériaux et espaces
 - 1.3.1. Transformations de la sculpture, du minimalisme à l'art conceptuel
 - 1.3.2. Sculpture *site-specific* et œuvres monumentales: de Richard Serra à Anish Kapoor
 - 1.3.3. Nouveaux matériaux et nouvelles technologies dans la sculpture contemporaine
- 1.4. Photographie contemporaine: narration visuelle et manipulation numérique
 - 1.4.1. Transformations de la photographie, du documentaire au conceptuel
 - 1.4.2. Principaux représentants: Cindy Sherman, Wolfgang Tillmans et Zanele Muholi
 - 1.4.3. Utilisation des technologies numériques dans la photographie contemporaine
- 1.5. L'art vidéo et son évolution depuis les années 1960
 - 1.5.1. Origines de l'art vidéo: Nam June Paik et les premières explorations
 - 1.5.2. L'art vidéo comme moyen d'expérimentation visuelle et sonore
 - 1.5.3. Art vidéo interactif et Nouvelles technologies: Hito Steyerl
- 1.6. Performance: corps, action et mémoire. Autres langages de l'Art Contemporain
 - 1.6.1. Dynamiques corporelles dans la performance en tant que moyen d'expression artistique
 - 1.6.2. Documentation et enregistrement: la vidéo dans la *performance*
 - 1.6.3. Performances iconiques: Marina Abramović, Tania Bruguera et Regina José Galindo
- 1.7. Installation: l'espace comme expérience artistique
 - 1.7.1. Influences et évolution de l'installation en tant que forme d'art
 - 1.7.2. Installations immersives: interaction sensorielle et participation du public
 - 1.7.3. Exemples marquants: Olafur Eliasson, Yayoi Kusama et Doris Salcedo

- 1.8. Art et activisme. Explorations sociales et politiques
 - 1.8.1. L'art comme outil de dénonciation et de transformation sociale
 - 1.8.2. Principaux représentants: Ai Weiwei, Guerrilla Girls et JR entre autres
 - 1.8.3. Art et changement climatique. La durabilité dans le discours artistique: Tomás Saraceno
- 1.9. Femmes et artistes sous-représentés dans l'art contemporain
 - 1.9.1. Femmes artistes dans des disciplines historiquement dominées par les hommes
 - 1.9.2. Contributions des artistes afro-descendants, indigènes et migrants
 - 1.9.3. Artistes émergents redéfinissant les tendances artistiques actuelles
- 1.10. Artistes émergents de l'art actuel
 - 1.10.1. Artistes émergents en peinture et en sculpture
 - 1.10.2. Artistes émergents dans le domaine de l'installation et des nouvelles technologies
 - 1.10.3. Galeries et autres espaces d'exposition

Module 2. Art Contemporain II. Art urbain et art dans l'espace public

- 2.1. L'art dans l'espace public. Terminologie, contexte et chronologies
 - 2.1.1. L'art dans l'espace public
 - 2.1.2. L'art urbain
 - 2.1.3. Tactiques et techniques de l'art urbain
- 2.2. L'art urbain avant l'art urbain
 - 2.2.1. Précurseurs de l'art urbain
 - 2.2.2. Le situationnisme et sa conception de l'espace public
 - 2.2.3. Artistes urbains français des années 1960 et 1970
- 2.3. Utilisation territoriale du graffiti par les gangs: du marquage du territoire à l'outil politique
 - 2.3.1. Utilisation territoriale des graffitis par les gangs
 - 2.3.2. L'explosion des graffitis en Mai 68
 - 2.3.3. Présence dans la sous-culture: le punk
- 2.4. Le graffiti new-yorkais et son expansion. "*It's all about your name*"
 - 2.4.1. Pionniers de la signature du graffiti new-yorkais
 - 2.4.2. Évolution stylistique du graffiti new-yorkais. Du *Getting Up* au *Blockbuster*
 - 2.4.3. Arrivée dans les galeries de graffiti de New York

- 2.5. Créativité alternative à New York dans les années 1970 et 1980: Les artistes descendent dans la rue
 - 2.5.1. Interventions dans la rue à New York dans les années 1970 et 1980
 - 2.5.2. Artistes liés au monde du graffiti
 - 2.5.3. L'essor des expositions
- 2.6. L'essor du Postgraffiti dans les années 2000: la décennie qui a tout changé
 - 2.6.1. Postgraffiti et *culture jamming*
 - 2.6.2. Artistes post-graffiti de la fin des années 1990 et des années 2000
 - 2.6.3. Surexposition médiatique du post-graffiti: expositions et ventes aux enchères
- 2.7. Le muralisme comme outil identitaire (I). Construction sociale du patrimoine
 - 2.7.1. Le muralisme mexicain, une référence mondiale
 - 2.7.2. Prise de conscience du quartier par le muralisme dans la seconde moitié du XXe siècle
 - 2.7.3. Le muralisme dans les deux premières décennies du XXIe siècle
- 2.8. Le muralisme (II). Propriété et protection des expressions artistiques urbaines
 - 2.8.1. Propriété des interventions dans l'espace public
 - 2.8.2. Le muralisme sur le marché des enchères. S'il appartient à tout le monde, il n'appartient à personne
 - 2.8.3. Protection des expressions de l'art urbain
- 2.9. Art urbain et dynamique de gentrification
 - 2.9.1. Festivals: la patine de l'art urbain
 - 2.9.2. Dynamiques et contre-dynamiques d'un processus irréversible
 - 2.9.3. Revitalisation et redynamisation des zones rurales. Autres voies
- 2.10. Art urbain et réseaux sociaux
 - 2.10.1. Prescripteurs de l'art urbain: genèse du *Viral Art*
 - 2.10.2. *Viral art vs. Art hunting*
 - 2.10.3. Artistes dans les espaces virtuels: peindre trop pour quelques-uns ou peindre peu pour trop de gens

Module 3. Art Contemporain (III). Art numérique et nouvelles technologies

- 3.1. Précédents de l'art numérique et son impact sur l'art contemporain. Contexte historique
 - 3.1.1. Origines de l'art numérique: de l'art électronique aux premières œuvres d'art informatique
 - 3.1.2. Pionniers de l'art numérique et leur impact sur l'art contemporain
 - 3.1.3. Développements et tendances de l'art numérique jusqu'au XXIe siècle
- 3.2. Photographie numérique dans l'Art Contemporain
 - 3.2.1. Passage de la photographie analogique à la photographie numérique: transformation de la technique et du concept
 - 3.2.2. Manipulation numérique dans la photographie d'art: outils et esthétique
 - 3.2.3. La photographie conceptuelle à l'ère numérique: thèmes et approches critiques
- 3.3. Réalité virtuelle dans les pratiques artistiques actuelles
 - 3.3.1. Réalité virtuelle dans la création artistique: outils et applications
 - 3.3.2. Expérience immersive dans l'art: installations virtuelles et récits interactifs
 - 3.3.3. Exemples d'œuvres artistiques en Réalité virtuelle: analyse d'artistes et de projets remarquables
- 3.4. Réalité augmentée et son application dans l'art
 - 3.4.1. Outils de la réalité augmentée dans l'art
 - 3.4.2. Réalité augmentée dans les espaces publics: art urbain et expériences d'art augmenté
 - 3.4.3. Exemples d'œuvres de réalité augmentée. Études de cas et analyse critique d'œuvres actuelles
- 3.5. Art génératif et algorithmes dans l'Art Contemporain
 - 3.5.1. Art génératif: algorithmes, code et créativité
 - 3.5.2. Langages et outils pour l'art génératif: Processing, TouchDesigner P5.js
 - 3.5.3. Exemples d'art génératif et analyse de projets pertinents
- 3.6. Intelligence artificielle appliquée à l'art. Éthique et technologie
 - 3.6.1. L'intelligence artificielle dans la création artistique: Types et applications dans les arts visuels
 - 3.6.2. Réseaux neuronaux et art: GAN, apprentissage profond et création visuelle
 - 3.6.3. Éthique, esthétique et critique de l'art créé avec l'IA: la "Paternité" dans l'art génératif

- 3.7. Art sonore: exploration de la dimension auditive dans l'art numérique
 - 3.7.1. L'évolution de l'art sonore dans le contexte des nouvelles technologies
 - 3.7.2. Outils numériques pour la création d'œuvres d'art sonores: synthèse, *samplig* et conception sonore
 - 3.7.3. Installations sonores et expériences d'écoute immersives: le son comme espace artistique
- 3.8. Nouveaux récits et expériences immersives dans l'Art Contemporain
 - 3.8.1. Le rôle de l'interactivité et de l'immersion dans les œuvres d'art numériques
 - 3.8.2. Récits non linéaires et participatifs: créer des histoires dans les médias numériques
 - 3.8.3. Exemples d'expériences immersives dans l'Art Contemporain: installations interactives
- 3.9. Art numérique dans l'espace public et les réseaux sociaux
 - 3.9.1. La numérisation de l'espace public: projections, *mapping* et art de la rue numérique
 - 3.9.2. Art dans les réseaux sociaux: viralité, accessibilité et rôle du spectateur
 - 3.9.3. Plateformes et communautés numérique d'art: Impact d'Instagram, TikTok et d'autres réseaux
- 3.10. Avenir de l'art numérique et des nouvelles technologies
 - 3.10.1. Nouvelles technologies émergentes dans l'art: *blockchain*, NFT et leurs possibilités
 - 3.10.2. Projections pour l'art numérique: le rôle de la technologie dans l'art du futur
 - 3.10.3. Convergences et défis à l'intersection de l'art et de la technologie





“

Vous découvrirez les dernières tendances du marché de l'Art Contemporain, y compris les galeries, les ventes aux enchères et les plateformes numériques telles que les NFTs”

04

Objectifs

Ce programme universitaire de TECH permet aux professionnels d'acquérir des compétences clés en matière d'analyse critique, de création interdisciplinaire et d'utilisation de technologies innovantes appliquées à l'art. Ainsi, en seulement six mois d'études intensives, ils acquerront les compétences nécessaires pour interpréter les tendances artistiques, appliquer les techniques contemporaines dans leurs projets et produire des œuvres qui intègrent une approche créative, technique et conceptuelle, répondant aux exigences actuelles du secteur de l'art.



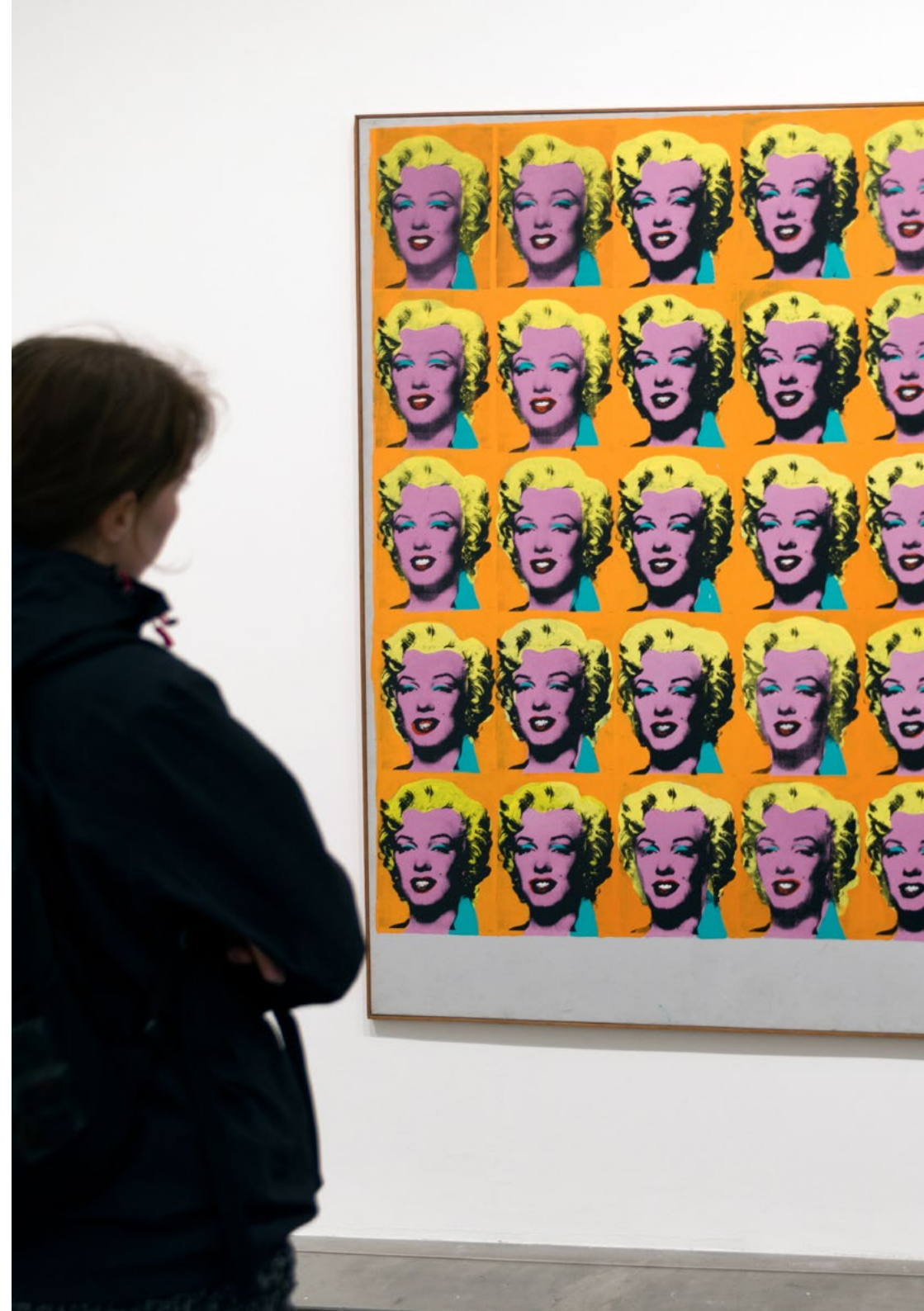
“

Vous développerez des compétences clés en matière d'analyse critique, de gestion de projets culturels et d'application de techniques artistiques traditionnelles et numériques”



Objectifs généraux

- ♦ Comprendre l'évolution des disciplines artistiques contemporaines des années 1960 à nos jours, en identifiant leurs principales tendances et transformations
- ♦ Analyser l'impact de l'art urbain et de l'art dans l'espace public en tant qu'outils d'expression culturelle, politique et sociale
- ♦ Aborder les techniques, médias et technologies émergents qui ont redéfini les pratiques artistiques contemporaines
- ♦ Identifier le rôle des technologies numériques, telles que la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle et l'art génératif, dans la création et la diffusion de l'Art actuel
- ♦ Développer des stratégies d'interprétation critique des œuvres contemporaines, en tenant compte de leur contexte historique, social et culturel
- ♦ Approfondir la dynamique du marché de l'Art Contemporain, y compris les galeries, les ventes aux enchères et les plateformes numériques
- ♦ Promouvoir l'utilisation de l'art comme moyen de durabilité, d'activisme social et de transformation culturelle
- ♦ Réfléchir aux défis éthiques, esthétiques et technologiques posés par l'Art Contemporain dans son interaction avec la société





Objectifs spécifiques

Module 1. Art Contemporain I. Médias et techniques

- ♦ Définir les modes de production et les approches techniques qui caractérisent des disciplines telles que la peinture, la sculpture, l'art vidéo et la *performance*
- ♦ Évaluer l'impact des technologies numériques sur des disciplines telles que la photographie et l'art vidéo, en identifiant la manière dont elles ont transformé la narration visuelle et les langages artistiques contemporains
- ♦ Compiler et présenter des exemples emblématiques d'artistes tels que Joseph Beuys, Marina Abramović, Olafur Eliasson et Hito Steyerl
- ♦ Identifier et compiler les contributions des femmes artistes et autres créateurs sous-représentés dans l'histoire de l'Art Contemporain

Module 2. Art Contemporain II. Art urbain et art dans l'espace public

- ♦ Comparer les différents courants et mouvements de l'art urbain, en établissant les différences et les similitudes de leur évolution dans différents contextes géographiques et temporels
- ♦ Analyser les techniques et les matériaux les plus couramment utilisés par les artistes urbains contemporains, en expliquant comment ces décisions ont un impact sur l'esthétique et le message des œuvres
- ♦ Évaluer des cas concrets d'intervention artistique dans l'espace public, en analysant le rôle des politiques locales et la réponse des communautés à ces interventions
- ♦ Développer des propositions critiques sur la manière dont l'art urbain peut contribuer à la cohésion sociale ou générer un changement dans la perception de certains espaces publics

Module 3. Art Contemporain (III). Art numérique et nouvelles technologies

- ♦ Examiner les méthodes et les outils avancés utilisés dans la création d'œuvres numériques, la complexité rendue possible par les nouvelles technologies et les outils tels que l'intelligence artificielle
- ♦ Établir des liens critiques entre les théories de l'art numérique et leur application pratique dans des projets spécifiques, en considérant leur impact sur le contexte artistique et culturel actuel
- ♦ Générer des connaissances qui nous aideront à comprendre les projets artistiques expérimentaux qui intègrent des technologies telles que l'intelligence artificielle et la réalité augmentée, en explorant de nouveaux langages et récits visuels dans la sphère numérique
- ♦ Évaluer le potentiel expressif et technique de chaque technologie numérique en termes d'applications dans l'Art Contemporain, en proposant des approches innovantes pour enrichir leur propre développement artistique



Vous acquerez une vision globale de l'Art Visuel Contemporain et vous vous démarquerez sur un marché qui valorise l'innovation et la diversité artistique"

05

Opportunités de carrière

Ce diplôme universitaire prépare les professionnels à occuper des postes dans les domaines de la Conservation, de la Gestion de Projets Artistiques, de la Curatelle d'Exposition et de la Création d'Œuvres Interdisciplinaires. Ils pourront également travailler dans des domaines innovants tels que l'Art Numérique et le Conseil en marché de l'art. De cette manière, et grâce à son approche globale, ce parcours académique ouvrira les portes à des opportunités d'emploi dans les musées, les galeries, les plateformes numériques et les organisations culturelles au niveau mondial.





“

Vous vous positionnez en tant que consultant en art numérique, conseillant sur l'utilisation des technologies émergentes et leur intégration dans des projets artistiques”

Profil des diplômés

Le diplômé de ce programme de TECH sera un professionnel doté d'une solide compréhension des tendances actuelles dans le secteur de l'art, capable d'allier créativité, analyse critique et maîtrise des technologies de pointe. Ainsi, ce profil intègre des compétences interdisciplinaires qui lui permettent de diriger des projets artistiques innovants, de gérer des initiatives culturelles et de contribuer au développement de l'Art en tant qu'outil de transformation sociale et culturelle dans divers contextes.

Vous obtiendrez un profil professionnel très compétitif qui vous permettra de travailler en tant que commissaire d'exposition, en concevant des expositions artistiques qui intègrent des perspectives innovantes.

- ♦ **Pensée critique et d'analyse:** Capacité à interpréter, évaluer et contextualiser les tendances artistiques contemporaines sur la base d'une approche réflexive afin de comprendre les liens entre les disciplines, les changements sociaux et les transformations culturelles dans le domaine des Arts visuels
- ♦ **Innovation et créativité:** Capacité à générer des idées originales et à mettre en œuvre des solutions innovantes dans la création d'œuvres et de projets artistiques, en intégrant des techniques traditionnelles à l'utilisation de technologies émergentes et en explorant de nouvelles formes d'expression interdisciplinaire
- ♦ **Communication efficace:** Capacité à transmettre des concepts artistiques de manière claire, structurée et convaincante, en adaptant le langage et les moyens de communication à différents publics et contextes professionnels, y compris les présentations, les publications et les projets d'exposition
- ♦ **Gestion de projets culturels:** Compétence pour planifier, coordonner et diriger des initiatives artistiques et culturelles dans des environnements divers, en assurant la viabilité des projets, en optimisant les ressources et en promouvant un impact positif dans les sphères sociales, culturelles et professionnelles



À l'issue du programme diplômant, vous serez en mesure d'appliquer vos connaissances et vos compétences aux postes suivants:

- 1. Gestionnaire de projets artistiques interdisciplinaires:** Responsable de la coordination et de la direction d'initiatives culturelles qui intègrent différentes disciplines artistiques et approches technologiques.
Responsabilités: Planifier, mettre en œuvre et superviser des projets artistiques, en s'assurant de leur faisabilité technique et conceptuelle et en gérant les ressources nécessaires à leur développement
- 2. Spécialiste de l'Art urbain et de l'espace public:** Responsable de la conception et de l'exécution d'interventions artistiques dans des environnements urbains, favorisant le lien avec les communautés et la revitalisation des espaces publics
Responsabilités: Concevoir des projets d'art urbain qui allient créativité, impact social et durabilité, et gérer les autorisations et la logistique correspondantes
- 3. Conservateur spécialisé dans l'Art Contemporain:** Chargé de sélectionner et d'organiser des expositions d'Art contemporain dans des galeries, des musées et des espaces alternatifs
Responsabilités: Rechercher, sélectionner et conceptualiser des œuvres pour les expositions, concevoir des stratégies de montage et de communication, et collaborer avec les artistes et les sponsors
- 4. Producteur d'expériences immersives:** Développe des projets artistiques basés sur des technologies telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée et l'art génératif pour des environnements culturels, commerciaux ou éducatifs
Responsabilités: Concevoir des expériences interactives qui combinent des éléments artistiques et technologiques, coordonner les équipes de développement et superviser leur mise en œuvre
- 5. Consultant en Art numérique et technologie:** Il conseille les entreprises, les institutions culturelles ou les artistes sur l'intégration des nouvelles technologies dans la création et la diffusion de l'Art
Responsabilités: Proposer des stratégies d'innovation technologique dans les projets artistiques, en tenant compte à la fois des possibilités créatives et des défis techniques et éthique
- 6. Coordinateur des programmes éducatifs d'Art Contemporain:** Conçoit et gère des activités de formation pour les institutions culturelles, en se concentrant sur les tendances et les techniques actuelles dans le domaine de l'Art visuel
Responsabilités: Créer des programmes éducatifs adaptés à différents publics, en organisant des ateliers, des séminaires et des activités pratiques liés à l'art contemporain

- 7. Spécialiste de la communication et de la promotion de l'Art:** Responsable de la diffusion de projets artistiques par l'intermédiaire de plateformes numériques et de réseaux sociaux, en maximisant leur portée et leur lien avec le public
Responsabilités: Élaborer des campagnes de communication, gérer la présence des projets sur les réseaux sociaux et créer des contenus qui établissent un lien avec le public cible
- 8. Artiste indépendant:** Se consacre à la création d'œuvres originales qui intègrent des approches conceptuelles, interdisciplinaires et technologiques, et les expose dans des galeries, des foires et des plateformes numériques
Responsabilités: Produire, gérer et promouvoir des œuvres d'art visuel, en collaborant avec des institutions, des conservateurs et des collectionneurs afin d'accroître la visibilité et l'impact de leur travail



Vous pourrez travailler dans des secteurs clés tels que la Conservation, l'Art Urbain et le Conseil en Projets Culturels"

Opportunités académiques et de recherche

En plus de tous les emplois auxquels vous pourrez prétendre en étudiant ce Certificat Avancé de TECH, vous pourrez également poursuivre une solide carrière universitaire et de recherche. Après avoir terminé ce programme universitaire, vous serez prêt à poursuivre vos études dans ce domaine de connaissances et à obtenir ainsi, progressivement, d'autres mérites scientifiques.

06

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

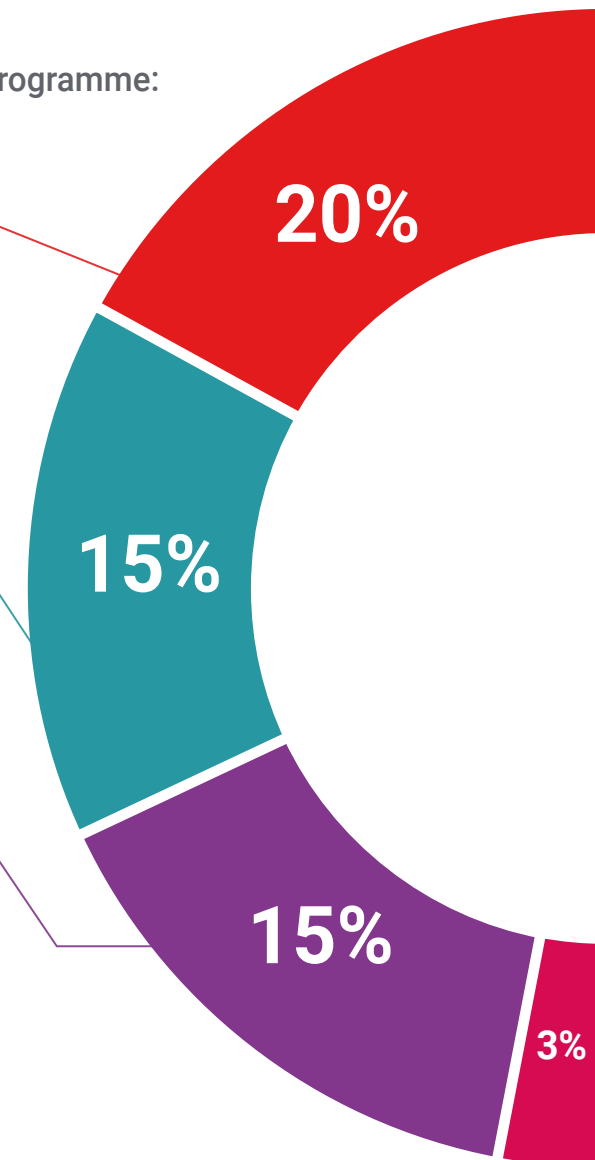
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



07

Corps Enseignant

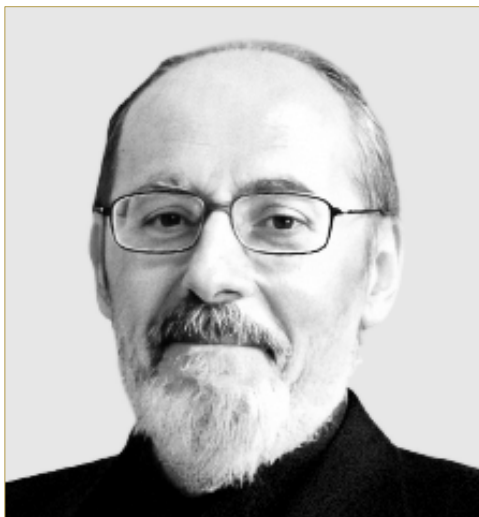
Le corps enseignant de ce programme est composé de professionnels renommés dans le domaine artistique, avec une expérience dans les disciplines traditionnelles et les technologies innovantes. Ils ont collaboré avec des galeries, des institutions culturelles et des projets internationaux, ce qui garantit une approche pratique et actuelle. De plus, grâce à leur vision interdisciplinaire, ils guideront les étudiants dans la compréhension profonde de l'Art Contemporain et dans l'application d'outils créatifs pour relever les défis du secteur.



“

Vous serez guidés par une équipe pédagogique interdisciplinaire, composée d'artistes, de conservateurs et de spécialistes de la gestion culturelle”

Directeur Invité



Dr Quiles García, Fernando

- ♦ Expert en Histoire de l'Art
- ♦ Spécialiste en Histoire de l'Art à l'Université Pablo de Olavide
- ♦ Doctorat en Histoire de l'Art de l'Université de Séville
- ♦ Master en Architecture et Patrimoine Historique de l'Université de Séville
- ♦ Licence en Géographie et Histoire, Histoire de l'Art de l'Université de Séville

Direction



Dr Díaz Mattei, Andrea

- ♦ Experte en Muséologie et Muséographie au Musée de l'Histoire du Caballo Cartujano
- ♦ Spécialiste en Histoire de l'Art à l'Université Pablo de Olavide
- ♦ Experte en Muséologie et Muséographie au Musée de l'Histoire du Caballo Cartujano
- ♦ Doctorat en Société et Culture de l'Université de Barcelone
- ♦ Spécialiste de l'Histoire de l'Art, de la Théorie et de la Critique: Art Catalan et Relations Internationales
- ♦ Experte en Direction Artistique
- ♦ Licence en Psychologie de l'Université de Buenos Aires
- ♦ Membre de: Réseau de Recherche sur l'Art, la Mondialisation et l'Interculturalité et Réseau Latinoaméricain d'Études Visuelles



Professeurs

Dr Navarro Morcillo, Pablo

- ◆ Documentaliste et cartographe à la Délégation Provinciale de la Culture de la Junte d'Andalousie
- ◆ Technicien de Protection au Conseil de la Culture de la Junte d'Andalousie
- ◆ Doctorat en Histoire et en Sciences Humaines de l'Université Pablo de Olavide
- ◆ Licence en Histoire de l'Art de l'Université de Séville
- ◆ Master en Art, Musées et Gestion du Patrimoine Historique de l'Université Pablo de Olavide
- ◆ Master en Gestion Culturelle de l'Université de Séville
- ◆ Expert en Gestion du Patrimoine Historique

M. Sánchez Pineda, Jesús Manuel

- ◆ Artiste Visuel et Sonore
- ◆ Master en Art, Idée et Production de l'Université de Séville
- ◆ Master en Philosophie et Culture Moderne de l'Université de Séville
- ◆ Diplôme en Beaux-Arts de l'Université de Séville
- ◆ Expert en Production Musicale et Sonore

Mme Bonafé Carrasco, Isabel

- ◆ Artiste Visuelle
- ◆ Conférencière et Collaboratrice au Digital Culture Festival CSM
- ◆ Master en Beaux-Arts de l'École d'Art Central Saint Martins
- ◆ Diplôme en Beaux-Arts de l'Université de Séville

08 Diplôme

Le Certificat Avancé en Art Visuel Contemporain garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à passer par des procédures fastidieuses”

Ce **Certificat Avancé en Art Visuel Contemporain** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Art Visuel Contemporain**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Art Visuel Contemporain

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Art Visuel Contemporain

