

# Esperto Universitario

## Arte dell'Antichità





## Esperto Universitario Arte dell'Antichità

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/specializzazione/specializzazione-arte-antichita](http://www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/specializzazione/specializzazione-arte-antichita)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 18*

05

Titolo

---

*pag. 26*

# 01

# Presentazione

L'arte dell'antichità è la base su cui si sviluppa la storia dell'arte e sulla quale si sono imposti i primi criteri per stabilire ciò che è "bello". L'importanza di questo periodo risiede più nello studio e nell'interpretazione delle opere che nella loro spiegazione. Gli specialisti devono pertanto conoscere ogni dettaglio di questo periodo per favorire lo sviluppo attuale del loro lavoro. In quest'ottica, il programma offre un'opportunità unica di conoscere le origini della disciplina e di approfondire gli strumenti e le tecniche utilizzate millenni fa, che contribuiranno a migliorare il lavoro degli esperti e dei restauratori di oggi.





“

*Impara tutto ciò che c'è da sapere sull'arte greca e sulla sua importanza per la civiltà di oggi in un programma completamente online"*

L'arte è fondamentale per l'essere umano, poiché da millenni gli permette di comunicare ed esprimersi in diversi ambiti. Nella preistoria, le prime manifestazioni appaiono sotto forma di musica a percussione, pitture rupestri, sculture e incisioni su pietra. Oggi è diventato quindi essenziale studiarle e conservarle.

La figura dell'esperto d'arte è indispensabile in diversi ambiti, come gli scavi, i musei e persino le perizie scientifiche. Si costituisce così una professione che per affermarsi nell'attualità deve partire dalle basi più antiche. Tenendo conto di tutto ciò, questo Esperto Universitario getterà le basi per comprendere come l'arte si sia evoluta attraverso le diverse culture e i diversi periodi.

Vale la pena ricordare che tutti i contenuti accademici sono presentati in un programma completamente online, che consente allo studente di decidere il momento e il luogo migliore per seguire una lezione. Quindi non dovrà mai togliere tempo alle sue attività quotidiane. Inoltre, potrà ottenere in modo diretto la qualifica, evitando noiose prove ed esami finali.

Questo **Esperto Universitario in Arte dell'Antichità** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Arte e Archeologia
- ♦ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

“

*Studia l'architettura e le sculture dell'antico Egitto grazie a questo programma"*

“

*Potrai imparare in modo dinamico e semplice ciò che i nostri antenati volevano comunicare attraverso i loro dipinti e le loro sculture"*

Il personale docente del programma comprende prestigiosi professionisti che apportano la propria esperienza, così come specialisti riconosciuti e appartenenti a società scientifiche di primo piano.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da esperti rinomati.

*L'aula virtuale sarà sempre a tua disposizione. Inizia oggi stesso a studiare l'evoluzione dell'arte greca e il suo impatto odierno.*

*L'arte è nata come forma di espressione e in seguito è diventata un simbolo di distinzione.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo programma è quello di guidare gli studenti verso nuovi obiettivi professionali fornendo loro le basi della storia dell'arte antica. Saranno così in grado di superare i limiti del lavoro di ricerca e conservazione, diventando professionisti completi e globali. Potranno quindi collaborare con i collezionisti d'arte dei principali musei, essere responsabili dell'editing artistico sulle piattaforme digitali e persino partecipare alle aste delle più famose gallerie d'arte.







“

*Punta ai massimi livelli nella tua  
carriera: essere collaboratore di  
una galleria d'arte internazionale”*



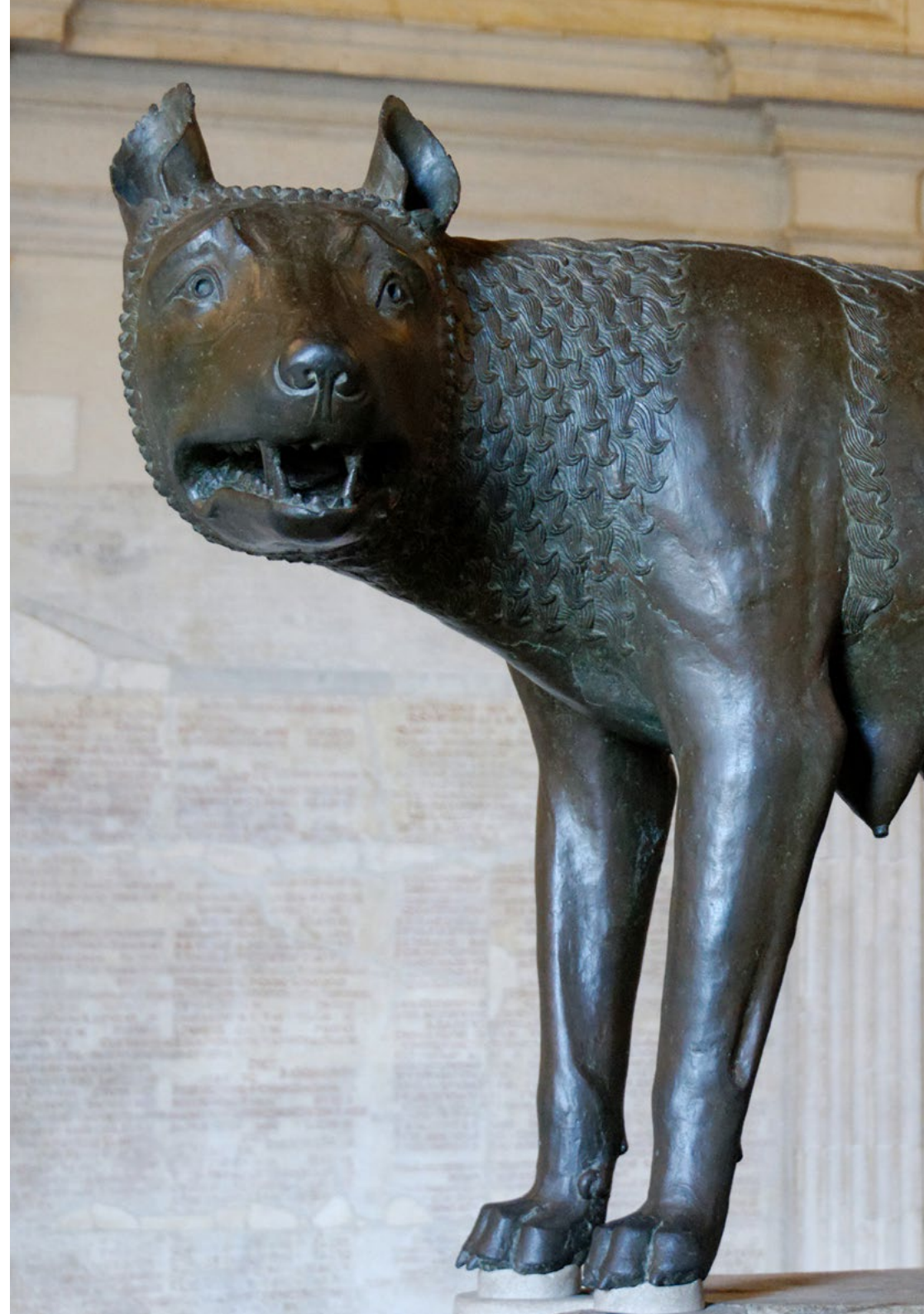
## Obiettivi generali

---

- ♦ Possedere il livello di conoscenza necessario per padroneggiare gli aspetti relativi alla storia antica nelle diverse epoche passate
- ♦ Sviluppare un pensiero critico rispetto agli avvenimenti storici e la realtà attuale
- ♦ Comprendere a fondo le diverse culture e distinguerle tra loro
- ♦ Padroneggiare i concetti che permettano di distinguere l'arte greca da quella romana
- ♦ Integrare le basi concettuali della storia in termini di arte e archeologia
- ♦ Identificare le figure e le iconografie più rilevanti della storia mondiale e cristiana



*Non ci sono limiti quando si tratta del tuo percorso di carriera. Iscriviti e raggiungi tutti i tuoi obiettivi"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1 Arte dell'antichità I

- ♦ Comprendere le origini della storia dell'arte
- ♦ Analizzare i fatti della preistoria
- ♦ Acquisire le conoscenze di base dell'antropologia e dell'archeologia
- ♦ Comprendere i cambiamenti tra le diverse fasi della preistoria
- ♦ Analizzare l'importanza degli utensili preistorici per la storia e per la crescita dell'uomo stesso
- ♦ Sviluppare un ragionamento critico su diversi fatti storici

### Modulo 2 Arte dell'antichità II

- ♦ Conoscere le differenze tra i vari periodi dell'arte greca
- ♦ Comprendere le differenze tecniche e storiche tra l'arte greca e quella romana
- ♦ Potenziare un ragionamento critico rispetto ai fatti storici
- ♦ Assimilare informazioni di carattere generale sulle diverse fasi della storia dell'arte greca e romana

### Modulo 3 Arte africana, islamica, indù, dell'Oceania e dell'Estremo Oriente

- ♦ Imparare a conoscere l'arte dell'India, addentrando nella bellezza della sua architettura
- ♦ Differenziare le arti asiatiche tra loro, individuando le differenze tra Giappone e Cina
- ♦ Conoscere il Medioevo nei paesi orientali
- ♦ Distinguere a quale dinastia cinese appartiene ogni opera d'arte

# 03

## Struttura e contenuti

Questo programma è concepito per fornire agli studenti, innanzitutto, una conoscenza solida e aggiornata della storia dell'arte antica. Pertanto, studierà in ordine cronologico le principali civiltà e tappe storiche che hanno dato vita al mondo artistico moderno. In secondo luogo, comprenderà l'evoluzione di questa disciplina e l'importanza di avere professionisti sempre più preparati ad affrontare nuove sfide, motivandoli a uscire dalla loro zona di comfort e a trovare nuove opportunità di lavoro.



“

*È il momento di dare una svolta alla tua carriera. Inizia oggi a studiare la storia dell'arte iscrivendoti a questo programma"*

## Modulo 1. Arte dell'antichità I

- 1.1. Preistoria L'origine del arte
  - 1.1.1. Introduzione
  - 1.1.2. Figurazione e astrazione nell'arte preistorica
  - 1.1.3. L'arte dei cacciatori del paleolitico
  - 1.1.4. Le origini della pittura
  - 1.1.5. Il naturalismo e la magia
  - 1.1.6. Artista, sciamano e cacciatore
  - 1.1.7. L'importanza delle grotte di Altamira
- 1.2. Neolitico Primi allevatori e agricoltori
  - 1.2.1. L'addomesticamento di animali e piante e i primi insediamenti
  - 1.2.2. La vita quotidiana come tema artistico
  - 1.2.3. L'arte figurativa
  - 1.2.4. L'arte levantina
  - 1.2.5. Arte schematica, ceramica e ornamento del corpo
  - 1.2.8. Le costruzioni megalitiche
- 1.3. Egitto. Arte predinastica e dell'Antico Regno
  - 1.3.1. Introduzione
  - 1.3.2. Le prime dinastie
  - 1.3.3. L'architettura
    - 1.3.3.1. Mastabe e piramidi
    - 1.3.3.2. Le piramidi di Giza
  - 1.3.4. Scultura dell'Antico Regno
- 1.4. Arte egizia del Medio e Nuovo Regno
  - 1.4.1. Introduzione
  - 1.4.2. L'architettura del Nuovo Regno
  - 1.4.3. I grado templi del Nuovo Regno
  - 1.4.4. La scultura
  - 1.4.5. La rivoluzione di Tell el-Amarna
- 1.5. Arte egizia del periodo tardo e l'evoluzione della pittura
  - 1.5.1. L'ultimo periodo della storia dell'Egitto
  - 1.5.2. Gli ultimi templi
  - 1.5.3. L'evoluzione della pittura egizia
    - 1.5.3.1. Introduzione
    - 1.5.3.2. La tecnica
    - 1.5.3.3. Gli argomenti
    - 1.5.3.4. L'evoluzione
- 1.6. Arte mesopotamica primitiva
  - 1.6.1. Introduzione
  - 1.6.2. La protostoria mesopotamica
  - 1.6.3. Le prime dinastie sumere
  - 1.6.4. L'architettura
    - 1.6.4.1. Introduzione
    - 1.6.4.2. Il tempio
  - 1.6.5. L'arte accadica
  - 1.6.6. Il periodo considerato del neosumerismo
  - 1.6.7. L'importanza di Lagash
  - 1.6.8. La caduta di Ur
  - 1.6.9. L'arte elamitica
- 1.7. L'arte babilonese e assira
  - 1.7.1. Introduzione
  - 1.7.2. Il regno di Mari
  - 1.7.3. Il primo periodo babilonese
  - 1.7.4. Il codice di Hammurabi
  - 1.7.5. L'impero assiro
  - 1.7.6. I palazzi assiri e la loro architettura
  - 1.7.7. Arti plastiche assire
  - 1.7.8. La caduta dell'impero babilonese e l'arte neobabilonese
- 1.8. L'arte degli Ittiti
  - 1.8.1. Il contesto e la formazione dell'Impero ittita
  - 1.8.2. Le guerre contro l'Assiria e l'Egitto
  - 1.8.3. Il periodo Hatti e la sua prima fase
  - 1.8.4. L'antico regno degli Ittiti. L'Impero
  - 1.8.5. I secoli bui della cultura ittita

- 1.9. L'arte dei fenici
  - 1.9.1. Introduzione
  - 1.9.2. Le popolazioni di mare
  - 1.9.3. L'importanza della porpora
  - 1.9.3. Le influenze dell'Egitto e della Mesopotamia
  - 1.9.4. L'espansione fenicia
- 1.10. L'arte persiana
  - 1.10.1. L'espansione dei medi e la distruzione dell'Impero assiro
  - 1.10.2. La formazione del regno persiano
  - 1.10.3. Le capitali persiane
  - 1.10.4. Arte nel palazzo di Dario a Persepoli
  - 1.10.5. Architettura funeraria e arte eclettica
  - 1.10.6. L'impero partico e sassanide

## Modulo 2. Arte dell'antichità II

- 2.1. Grecia Arte preellenica
  - 2.1.1. Introduzione. I diversi sistemi di scrittura
  - 2.1.2. L'arte cretese
  - 2.1.3. L'arte micenea
- 2.2. Arte greca arcaica
  - 2.2.1. L'arte greca
  - 2.2.2. Le origini e l'evoluzione del tempio greco
  - 2.2.3. Ordini architettonici
  - 2.2.4. La scultura
  - 2.2.5. La ceramica geometrica
- 2.3. Il primo classicismo
  - 2.3.1. I grandi santuari panellenici
  - 2.3.2. La scultura autoportante nel classicismo
  - 2.3.3. L'importanza di Mirone e Policleto
  - 2.3.4. Ceramica e altre arti
- 2.4. L'arte al tempo di Pericle
  - 2.4.1. Introduzione
  - 2.4.2. Fidia e il Partenone
  - 2.4.3. L'Acropoli di Atene
  - 2.4.4. Altri contributi di Pericle
  - 2.4.5. L'arte pittorica
- 2.5. L'arte greco del IV secolo a.C.
  - 2.5.1. La crisi della polis classica e il suo impatto sull'arte
  - 2.5.2. Prassitele
  - 2.5.3. Il dramma secondo Scopas
  - 2.5.4. Il naturalismo di Lisippo
  - 2.5.5. Stele funerarie e pittura greca
- 2.6. Arte ellenistica
  - 2.6.1. L'ellenismo
  - 2.6.2. Il pathos e la scultura ellenistica
  - 2.6.3. Le scuole ellenistiche
  - 2.6.4. La pittura e le arti applicate
- 2.7. L'arte etrusco
  - 2.7.1. Introduzione. Le tombe etrusche e le figurazioni sepolcrali
  - 2.7.2. Religione e produzione scultorea etrusca
  - 2.7.3. La pittura murale e le arti minori
- 2.8. Le origini dell'arte romana e l'arte al tempo di Augusto e dei suoi successori
  - 2.8.1. Introduzione. I primi templi romani e le origini della ritrattistica romana
  - 2.8.2. Idealismo greco e naturalismo latino
  - 2.8.3. L'architettura dei Cesari e la decorazione delle case romane
  - 2.8.4. La ritrattistica ufficiale e le arti sontuarie
- 2.9. L'arte in Età Flavia e Antonina e nel periodo tardo-romano I
  - 2.9.1. I grandi monumenti di Roma
  - 2.9.2. Il Pantheon
  - 2.9.3. La scultura
- 2.10. L'arte in Età Flavia e Antonina e nel periodo tardo-romano II
  - 2.10.1. Stili decorativi e pittorici
  - 2.10.2. La crisi del basso Impero
  - 2.10.3. La dissoluzione del classicismo nella scultura

**Modulo 3.** Arte africana, islamica, indù, dell'Oceania e dell'Estremo Oriente

- 3.1. Arte africana I
  - 3.1.1. I primi coloni
  - 3.1.2. Scoperta e sviluppo dell'arte africana
  - 3.1.3. Le civiltà di Nok e Ife e l'arte del regno del Benin
- 3.2. Arte africana II
  - 3.2.1. Sculture in legno africane
  - 3.2.2. Le tecniche della ceramica
  - 3.2.3. Lo stile Owo e l'arte afro-portoghese
- 3.3. L'arte dell'Oceania
  - 3.3.1. Melanesia e Nuova Guinea
  - 3.3.2. Arte nel bacino del Sepik e nell'area di Massim e delle isole Trobriand
  - 3.3.3. L'isola della Nuova Zelanda, Micronesia e Polinesia
  - 3.3.4. Nuova Zelanda, Isole Hawaii e Isole di Pasqua e arte degli aborigeni australiani
- 3.4. L'arte islamico
  - 3.4.1. Introduzione
  - 3.4.2. L'espansione dell'impero islamico e la sua arte
  - 3.4.3. L'Islam in Persia, Turchia e India
  - 3.4.4. Arti decorative nel mondo islamico
- 3.5. L'arte dell'India antica e classica
  - 3.5.1. Contesto storico
  - 3.5.2. Buddismo ed ellenismo
  - 3.5.3. Il periodo Gupta
- 3.6. L'arte medievale in India
  - 3.6.1. Contesto storico L'arte Pala
  - 3.6.2. L'architettura medievale
  - 3.6.3. Templi in base ai loro tetti
  - 3.6.4. L'importanza delle porte
  - 3.6.5. Lo stile di Mysore







- 3.7. Le arti visive dell'India
  - 3.7.1. Scultura
  - 3.7.2. La pittura
  - 3.7.3. Brahma, il creatore, e Shiva, il distruttore
- 3.8. L'arte del Sudest asiatico
  - 3.8.1. Cultura e arte degli Khmer
  - 3.8.2. L'importanza di Angkor Vat
  - 3.8.3. Java e Thailandia
- 3.9. L'arte cinese
  - 3.9.1. Le prime dinastie
  - 3.9.2. La Cina medievale e il classicismo T'ang
  - 3.9.3. Le dinastie Song, Yuan, Ming e Tsing
- 3.10. L'arte giapponese
  - 3.10.1. Contesto storico
  - 3.10.2. I periodi Nara e Heian
  - 3.10.3. Dalla cultura dei samurai al Giappone moderno

“

*Questo programma è rivolto agli amanti dell'arte che desiderino intraprendere una carriera professionale in questo campo. Se questo è il tuo caso, iscriviti subito”*

# 04

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

### Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Scienze Umanistiche del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle.

Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019 siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



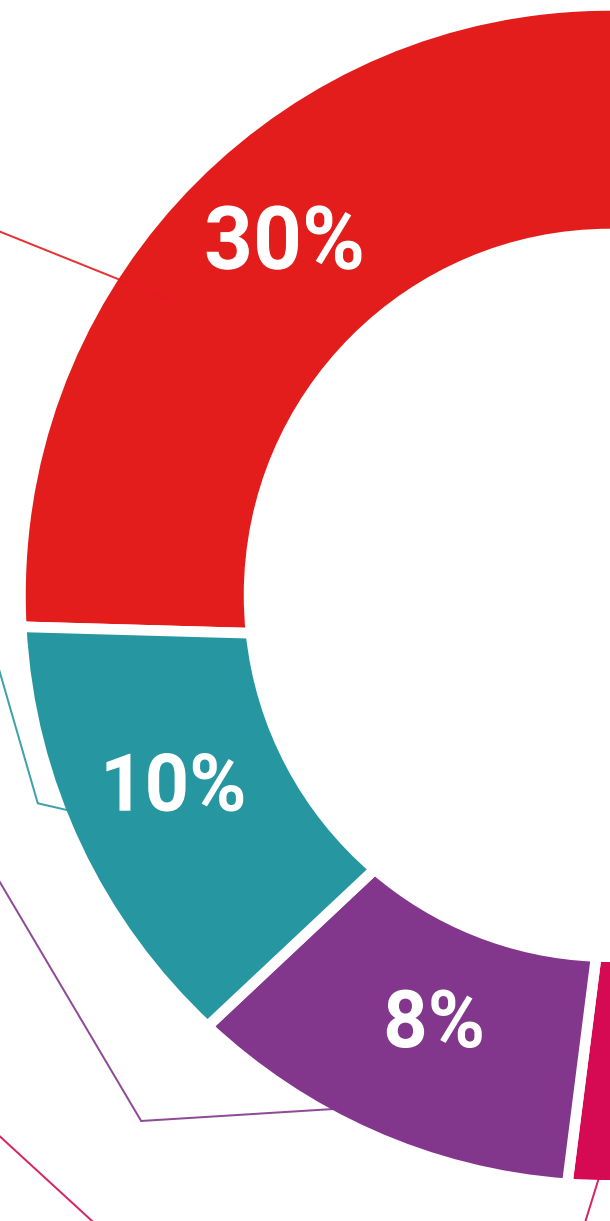
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.







#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 05 Titolo

L'Esperto Universitario in Arte dell'Antichità garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine con successo questa specializzazione e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Arte dell'Antichità** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel **Esperto Universitario**, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

**Titolo: Esperto Universitario in Arte dell'Antichità**

**N. Ore Ufficiali: 450 o.**



\*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Arte dell'Antichità

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Esperto Universitario

## Arte dell'Antichità

