

# Esperto Universitario

## Arte e Musei





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Arte e Musei

- » 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-musei](http://www.techitute.com/it/scienze-umanistiche/specializzazione/specializzazione-arte-musei)

# 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

Molte persone considerano i musei luoghi poco interessanti e incomprensibili. Per altri, invece, rappresentano una risorsa meravigliosa nella quale poter trovare in un unico luogo opere diverse frutto della cultura e della storia del mondo. Questi luoghi rappresentano non solo dei spazi nei quali poter ammirare le opere, bensì luoghi di restauro e conservazione delle opere d'arte diventate fragili nel corso del tempo. È quindi necessario conoscerne l'origine e il funzionamento per tramandarne l'eredità. Questo programma pone l'accento proprio su tali aspetti, consentendo agli studenti di acquisire le conoscenze necessarie per progredire nella loro carriera di esperti di arte e storia.





“

*Lavora per i più grandi musei e amplia i tuoi orizzonti professionali come esperto d'arte”*

I musei sono stati creati per riunire e conservare oggetti di valore. Si dedicano inoltre alla ricerca e alla diffusione di queste opere di rilievo per la società. Diventano così una parte importante dei percorsi turistici nelle grandi città, ne è un chiaro esempio il Museo del Louvre di Parigi, tappa obbligata per apprezzare La Gioconda di Leonardo da Vinci.

L'origine del museo come elemento culturale può essere fatta risalire a 200 anni fa, ma questo viene preso in considerazione solo per il fatto di aver dato un nome a ciò che gli esseri umani realizzavano già da millenni: collezionare e accumulare oggetti di valore culturale. È quindi essenziale continuare oggi la tradizione nell'ambito dei musei e disporre di professionisti in grado di gestirne e comprenderne il funzionamento.

Pertanto, questo Esperto Universitario presenterà agli studenti contenuti completi per affrontare il lavoro a partire dalle conoscenze artistiche necessarie a gestire questi spazi. A tal fine, disporranno di un programma completamente online che permetterà loro di avere accesso continuo alle informazioni da qualsiasi parte del mondo.

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

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Storia dell'arte, museologia e conservazione del patrimonio
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle 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 individuali
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Lavorare in un museo ti farà conoscere le opere d'arte più importanti del mondo, e contribuire inoltre alla loro conservazione e restauro"*

“

*I musei richiedono attualmente professionisti appassionati di arte e restauro”*

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.

*Iscrivendoti a questo programma online, potrai trovare un equilibrio tra la vita lavorativa e quella accademica.*

*Non dovrai neanche realizzare un progetto finale per ottenere la qualifica che ti consentirà di lavorare in un museo.*



# 02 Obiettivi

Questo programma in Arte e Musei offrirà agli studenti l'opportunità di avanzare nella loro carriera professionale come esperti di storia dell'arte. A tal fine, avranno a disposizione un programma online che insegnerà loro i criteri di selezione degli oggetti da esporre al pubblico e il lavoro di restauro che deve essere realizzato per preservare manufatti, tele e sculture.





“

*Se il tuo obiettivo è quello di lavorare  
in grandi musei, questo programma ti  
consentirà di raggiungere questo traguardo"*



## Obiettivi generali

---

- ♦ Possedere un livello di conoscenza necessario per padroneggiare tutti gli aspetti relativi alla Storia dell'Arte e la sua influenza sul presente
- ♦ Sviluppare il pensiero critico rispetto ai diversi movimenti e periodi artistici
- ♦ Acquisire una conoscenza approfondita dell'influenza dell'iconografia classica e cristiana e della sua proiezione in epoca contemporanea
- ♦ Saper individuare fonti storiche e artistiche affidabili
- ♦ Integrare le basi concettuali della Storia dell'Arte nelle aree della museologia e della conservazione del patrimonio
- ♦ Identificare le figure e le iconografie più rilevanti della storia mondiale e cristiana



*La richiesta del settore odierno è chiara: i musei hanno bisogno di professionisti impegnati nella divulgazione delle opere d'arte che esibiscono"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Introduzione alla Storia dell'arte I

- ♦ Conoscere le caratteristiche, le funzioni e le linee fondamentali della Storia dell'Arte nelle sue diverse manifestazioni
- ♦ Analizzare, apprezzare e collocare le manifestazioni artistiche nel loro contesto
- ♦ Conoscere i grandi temi dell'arte e i processi di interazione tra di essi e al di là delle frontiere, aprendo così la prospettiva del dialogo interculturale
- ♦ Conoscere le caratteristiche, le funzioni e le linee fondamentali della Storia dell'Arte nelle sue diverse manifestazioni
- ♦ Analizzare, apprezzare e collocare le manifestazioni artistiche nel loro contesto
- ♦ Conoscere i grandi temi dell'arte e i processi di interazione tra di essi e al di là delle frontiere, aprendo così la prospettiva del dialogo interculturale

### Modulo 2. Introduzione alla Storia dell'arte II

- ♦ Conoscere i contributi della Storia Antica
- ♦ Conoscere i contributi della Storia Antica alla conformazione delle basi culturali, politiche e socioeconomiche dell'attualità
- ♦ Organizzare l'informazione storica in maniera coerente e trasmetterla secondo i canoni critici della disciplina
- ♦ Dare priorità alle linee di pensiero, i concetti propri, le credenze e i tratti culturali di ogni popolazione

### Modulo 3. Museologia e patrimonio

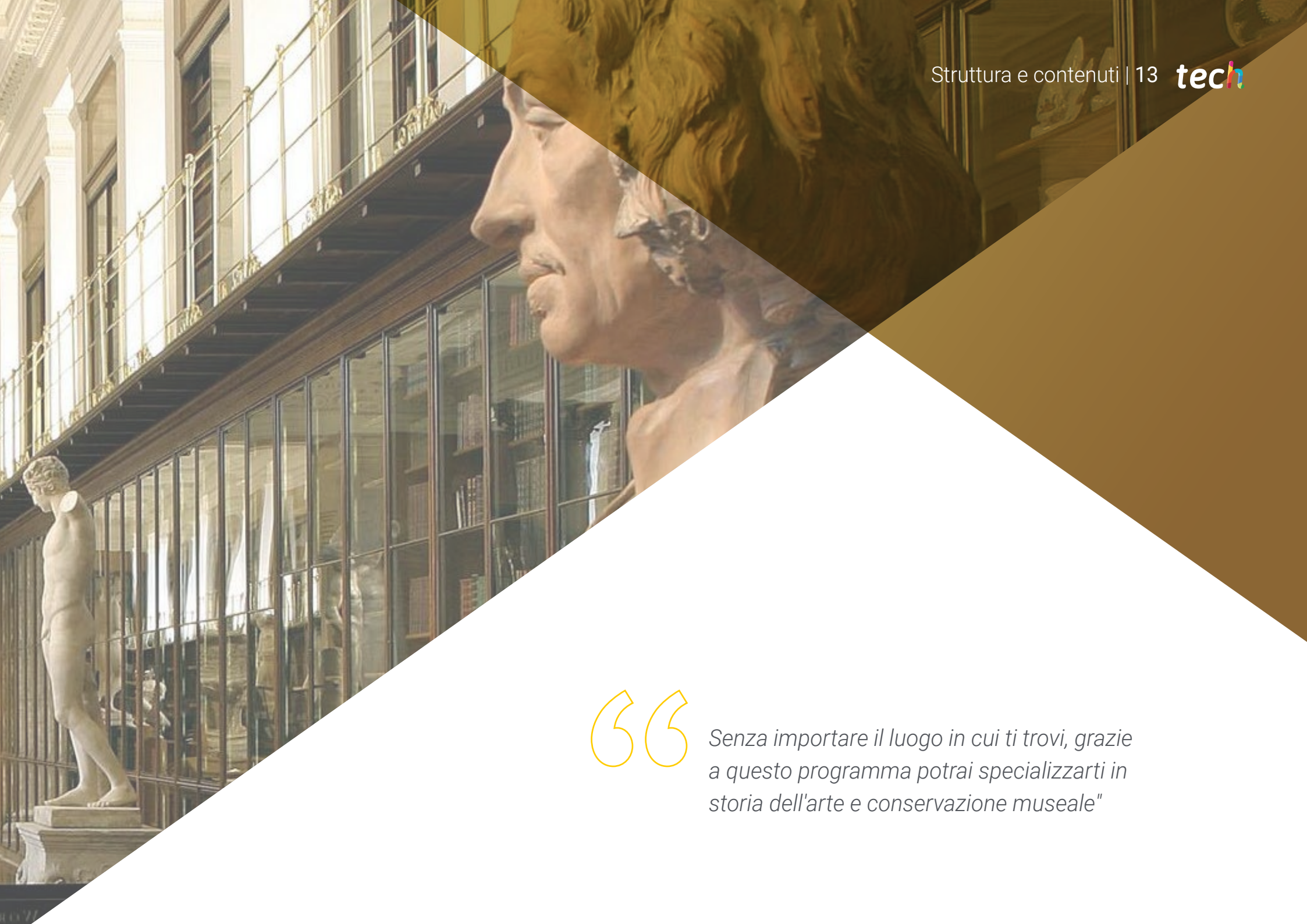
- ♦ Distinguere tra museografia e museologia, tenendo conto delle loro differenze
- ♦ Conoscere alcuni dei musei più importanti della storia dell'arte
- ♦ Conoscere i problemi che i musei devono affrontare e gli inconvenienti che possono sorgere durante l'allestimento di una mostra
- ♦ Comprendere i diversi tipi di mostre e le loro differenze

# 03

## Struttura e contenuti

Il programma dell'Esperto Universitario in Arte e Musei è stato elaborato seguendo le raccomandazioni del gruppo di esperti incaricati delle lezioni nell'aula virtuale. Pertanto, non solo riunisce contenuti che rispondono alle esigenze attuali del settore, ma mette a disposizione anche la vasta esperienza di questo personale docente. Gli studenti possono pertanto specializzarsi nel settore e iniziare un nuovo percorso di carriera.





“

*Senza importare il luogo in cui ti trovi, grazie a questo programma potrai specializzarti in storia dell'arte e conservazione museale”*

Modulo 1. Introduzione alla Storia dell'arte I

- 1.1. L'arte nella preistoria
  - 1.1.1. Le prime manifestazioni artistiche
  - 1.1.2. Arte mobiliare
  - 1.1.3. Arte parietale (rupestre)
  - 1.1.4. Megalitismo
- 1.2. Arte mesopotamica ed egizia
  - 1.2.1. Quadro storico della Mesopotamia
  - 1.2.2. Arte sumera e accadica
  - 1.2.3. Arte assira e neobabilonese
  - 1.2.4. Quadro storico dell'Egitto
  - 1.2.5. Architettura
  - 1.2.6. Scultura e pittura
- 1.3. L'arte in Oriente: India e Cina
  - 1.3.1. Quadro storico dell'India
  - 1.3.2. Architettura
  - 1.3.3. Scultura e pittura
  - 1.3.4. Quadro storico della Cina
  - 1.3.5. Architettura
  - 1.3.6. Scultura e pittura
- 1.4. L'arte dell'America antica: Olmechi, Maya e Chavín
  - 1.4.1. Quadro storico della Cina
  - 1.4.2. Architettura e scultura
  - 1.4.3. Quadro storico Maya
  - 1.4.4. Architettura e scultura
  - 1.4.5. Quadro storico Chavín
  - 1.4.6. Architettura e scultura





- 1.5. L'arte della Grecia e di Roma
  - 1.5.1. Quadro storico della Grecia
  - 1.5.2. Scultura: dall'arcaismo all'ellenismo
  - 1.5.3. Quadro storico di Roma
  - 1.5.4. Architettura e urbanistica
  - 1.5.5. I dipinti murali
- 1.6. L'Arte Paleocristiana
  - 1.6.1. Quadro storico
  - 1.6.2. I dipinti delle catacombe
  - 1.6.3. La basilica e la nuova iconografia cristiana
- 1.7. L'arte bizantina
  - 1.7.1. Quadro storico
  - 1.7.2. Architettura
  - 1.7.3. Pittura: mosaici e icone
- 1.8. L'arte islamica
  - 1.8.1. Quadro storico
  - 1.8.2. Tipologie architettoniche
  - 1.8.3. L'arte mudéjar
- 1.9. L'arte romanica
  - 1.9.1. Quadro storico
  - 1.9.2. Antecedenti preromanici
  - 1.9.3. Architettura Il romanico in Europa
  - 1.9.4. Scultura
  - 1.9.5. Pittura
- 1.10. L'arte gotica
  - 1.10.1. Quadro storico
  - 1.10.2. Architettura
  - 1.10.3. Scultura
  - 1.10.4. Pittura

## Modulo 2. Introduzione alla Storia dell'arte II

- 2.1. L'arte rinascimentale
  - 2.1.1. Quadro storico
  - 2.1.2. Il Rinascimento in Italia: architettura, scrittura e pittura
  - 2.1.3. I geni del Rinascimento: il concetto di genio
- 2.2. La diffusione del Rinascimento in Europa e in America
  - 2.2.1. Il Rinascimento in Spagna, Francia e Paesi Bassi
  - 2.2.2. Il rinascimento nell'America spagnola
  - 2.2.3. Il Rinascimento nei Paesi Bassi
- 2.3. L'arte barocca
  - 2.3.1. Quadro storico
  - 2.3.2. Il Barocco in Italia e in Francia
  - 2.3.3. La pittura barocca nelle Fiandre e in Olanda
  - 2.3.4. Il Barocco in Spagna e nella Nuova Spagna
- 2.4. Arte neoclassica
  - 2.4.1. Quadro storico
  - 2.4.2. Francia e Spagna: le accademie d'arte
  - 2.4.3. L'accademia d'arte in Messico e in America
- 2.5. Secolo XIX
  - 2.5.1. Romanticismo
  - 2.5.2. Realismo
  - 2.5.3. Impressionismo
  - 2.5.4. Postimpressionismo
- 2.6. Gli inizi dell'arte moderna
  - 2.6.1. Cubismo
  - 2.6.2. Fauvismo
  - 2.6.3. Espressionismo tedesco
- 2.7. Le Avanguardie storiche I
  - 2.7.1. Concetto di *Avant-Garde*
  - 2.7.2. Manifesti artistici
  - 2.7.3. Futurismo italiano

- 2.8. Le Avanguardie storiche II
  - 2.8.1. Dadaismo
  - 2.8.2. Surrealismo
  - 2.8.3. Muralismo messicano
  - 2.8.4. Antropofagi brasiliani
- 2.9. Bauhaus
  - 2.9.1. Che cos'era il Bauhaus?
  - 2.9.2. Walter Gropius, Hannes Meyer e Ludwig Mies van der Rohe
  - 2.9.3. La struttura delle botteghe d'arte
  - 2.9.4. La sezione di architettura e la questione dell'edilizia sociale
- 2.10. L'arte nella seconda metà del XX secolo
  - 2.10.1. Quadro storico
  - 2.10.2. Espressionismo astratto
  - 2.10.3. *Pop Art*
  - 2.10.4. Minimalismo
  - 2.10.5. Arte concettuale

## Modulo 3. Museologia e patrimonio

- 3.1. L'origine dei musei
  - 3.1.1. Medio Oriente
  - 3.1.2. Oriente
  - 3.1.3. Grecia
  - 3.1.4. Roma
  - 3.1.5. Medioevo
  - 3.1.6. Rinascimento, manierismo e barocco
  - 3.1.7. Secolo XVI
  - 3.1.8. Secolo XVII
  - 3.1.9. Secolo XVIII



- 3.2. Le mostre
  - 3.2.1. Introduzione
  - 3.2.2. I limiti delle mostre e le loro complessità
  - 3.2.3. Tipi di mostre
  - 3.2.4. Le processioni, un'altra forma di esposizione pubblica
- 3.3. Patrimonio
  - 3.3.1. Patrimonio ecclesiastico
  - 3.3.2. Quadri istituzionali, settori di identificazione culturale e politiche culturali
  - 3.3.3. Beni culturali e gestione culturale
- 3.4. Musei francesi
  - 3.4.1. Ancien Régime
  - 3.4.2. L'Illuminismo
  - 3.4.3. L'Assemblea Nazionale
  - 3.4.4. Il museo francese prima e dopo la Rivoluzione
- 3.5. Tipologie museali promosse dall'Assemblea Nazionale Costituente di Francia
  - 3.5.1. Museo di storia nazionale francese
  - 3.5.2. Museo dei monumenti francesi
  - 3.5.3. Museo del Louvre
  - 3.5.4. Palazzo del Lussemburgo
- 3.6. Da Napoleone I alla Seconda Guerra Mondiale
  - 3.6.1. Napoleone I
  - 3.6.2. Panorami coperti
  - 3.6.3. La Reggia di Versailles
  - 3.6.4. Il XIX secolo
  - 3.6.5. Il XX secolo
  - 3.6.6. Germania, Italia, Russia e Stati Uniti
  - 3.6.7. Interruzione dovuta alla Seconda Guerra Mondiale
- 3.7. Museologia e museografia
  - 3.7.1. Museologia e museografia
  - 3.7.2. La nuova museologia
  - 3.7.3. Estensione del concetto di museo
  - 3.7.4. Strategie museali
    - 3.7.4.1. Strategia anglosassone
    - 3.7.4.2. Strategia mediterranea
- 3.8. Musei americani
  - 3.8.1. Caratteristiche dei musei americani
  - 3.8.2. Sistema di finanziamento
  - 3.8.3. I musei che compongono il TRUST
- 3.9. Musei e figure di rilievo
  - 3.9.1. Museo d'arte americana Whitney
  - 3.9.2. Museo Isabella Stewart Gardner, a Boston
  - 3.9.3. Albright-Knox Art Gallery
  - 3.9.4. Figure chiave del mecenatismo
    - 3.9.4.1. Gertrude Stein
- 3.10. I musei e la loro storia
  - 3.10.1. Musei d'arte antica
  - 3.10.2. Musei d'arte dell'Età media
  - 3.10.3. Musei d'arte dell'età moderna
  - 3.10.4. Musei d'arte contemporanea



*Un programma completo che  
rappresenterà una svolta qualitativa nella  
tua carriera" I nostri studenti confermano  
la qualità didattica dei corsi TECH, iscriviti  
anche tu e cresci professionalmente"*

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.



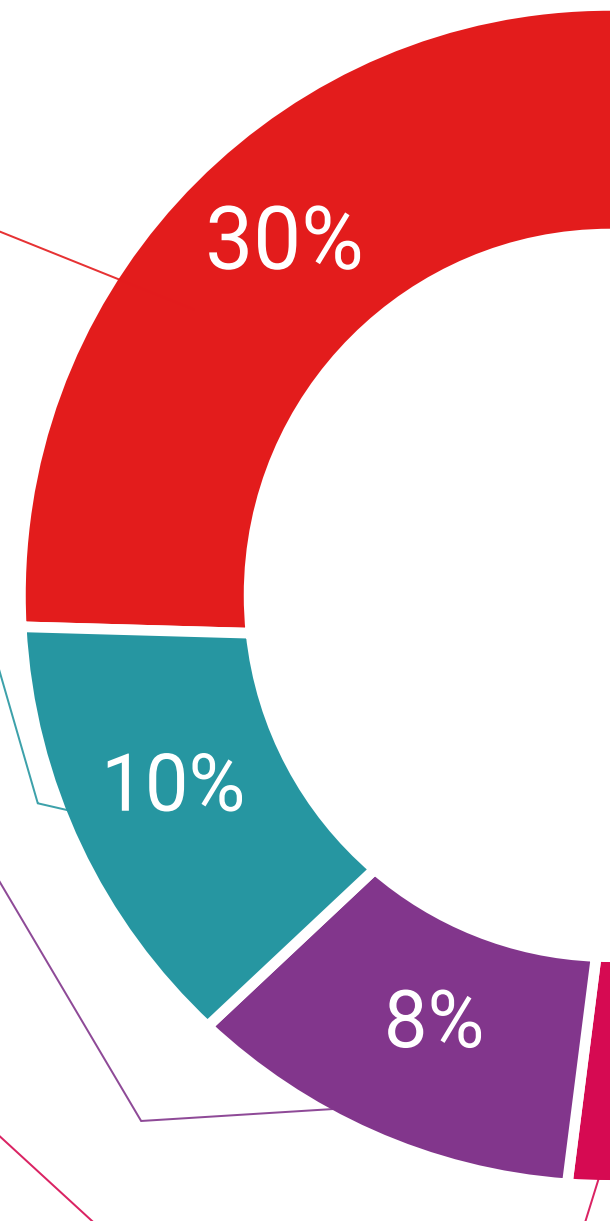
#### Pratiche di competenze e competenze

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.

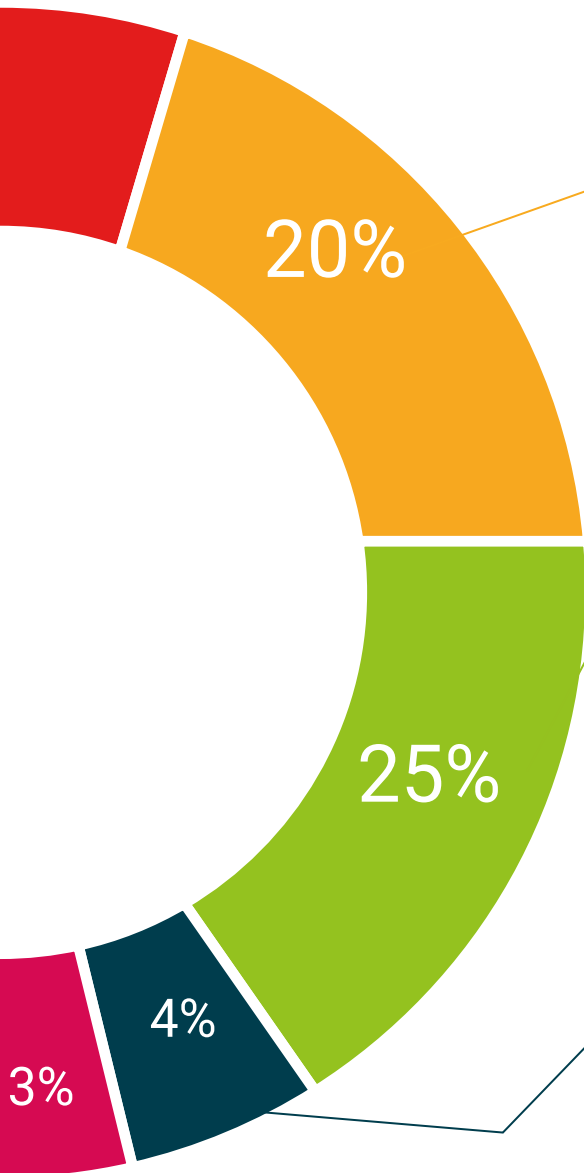


#### Letture complementari

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

Il Esperto Universitario in Arte e Musei ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario 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 e Musei** 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 e Musei**

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 e Musei

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

# Esperto Universitario

## Arte e Musei

