

# Mastère Avancé

## Design de Mode Intégral





## Mastère Avancé Design de Mode Intégral

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/mastere-avance/mastere-avance-design-mode-integral](http://www.techtitute.com/fr/design/mastere-avance/mastere-avance-design-mode-integral)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Compétences

---

*page 16*

04

Direction de la formation

---

*page 20*

05

Structure et contenu

---

*page 26*

06

Méthodologie

---

*page 50*

07

Diplôme

---

*page 58*

# 01

# Présentation

Les nouvelles habitudes sociales ont fait de la mode l'un des éléments culturels les plus importants d'aujourd'hui. Ainsi, l'esthétique visuelle fait partie de l'identité des individus et cela se reflète au niveau commercial, puisque la conception de ces produits revêt une importance croissante pour tous les types d'entreprises. C'est pourquoi les grandes marques recherchent des designers qui peuvent leur apporter de nouvelles perspectives avec lesquelles elles pourront surprendre et se démarquer. Ce programme offre aux professionnels la possibilité d'approfondir ce domaine, en les préparant à concevoir toutes sortes de vêtements, en mettant l'accent sur la mode masculine et féminine. Tout ceci est basé sur un système d'enseignement 100% en ligne.



“

*Vous rêvez de voir vos créations sur les podiums de Paris, Milan ou New York et ce programme vous fournira tout ce dont vous avez besoin pour y parvenir”*

La mode est en constante évolution, sous l'impulsion de génies créatifs qui savent, des années à l'avance, quelles seront les prochaines tendances. L'influence de ces personnes est énorme, car l'importance du design, des vêtements et des tissus ne cesse de croître au niveau social et culturel. En bref, des millions de personnes se définissent, dans une large mesure, sur la base de leur apparence, et les vêtements ont un poids énorme dans ce domaine.

C'est pourquoi les grandes entreprises textiles et les maisons de design les plus prestigieuses sont constamment à la recherche des prochaines stars du design, qui non seulement connaissent toutes les techniques de confection et les méthodes de travail, mais qui peuvent apporter une nouvelle vision et un style révolutionnaire à leurs vêtements. C'est donc dans cette perspective que ce Mastère Avancé a été élaboré, car il fournira aux étudiants tout ce dont ils ont besoin pour exceller dans ce monde compétitif et passionnant.

Vous y trouverez les meilleures connaissances sur des sujets tels que la conception de vêtements, de bijoux et d'accessoires, le marketing d'une collection, les meilleures techniques de modélisme et de confection, tant pour les hommes que pour les femmes, le design de mode, la technologie textile et l'histoire du vêtement, entre autres.

Le designer pourra donc devenir une figure de proue dans ce domaine grâce à ce programme, qui se développe grâce à un système d'apprentissage 100% en ligne spécialement conçu pour les professionnels en activité. Ils seront également accompagnés par le meilleur corps enseignant, qui sera chargé de guider les étudiants à l'aide de nombreuses ressources multimédias: vidéos, Mastère Spécialisé classes, résumés interactifs et toutes sortes de lectures complémentaires.

Ce **Mastère Avancé en Design de Mode Intégral** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Conception et en Mode
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit 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
- ♦ Son accent est mis sur les méthodologies innovantes en matière de Design de Mode Intégrale
- ♦ Leçons 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



*Les grandes maisons de création sont à la recherche des nouvelles stars de la mode: vous pourriez être l'un d'entre eux"*

“

*Ce programme offre non seulement un aperçu de l'histoire et de la technique du stylisme, mais vous donnera également une grande vision créative pour améliorer vos vêtements"*

Son corps enseignant comprend des professionnels du design, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

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

*Le système 100% en ligne de TECH vous permettra d'étudier à votre propre rythme, sans interrompre votre vie quotidienne, sans vous soumettre à des horaires rigides.*

*Vous aurez à votre disposition les meilleures ressources pédagogiques, dispensées par un corps enseignant de grand prestige dans le domaine de la mode.*



# 02

## Objectifs

L'objectif principal de ce Mastère Avancé en Design de Mode Intégral est de fournir au professionnel tous les outils nécessaires pour devenir une figure de proue dans cet important domaine artistique. À cette fin, elle a réuni un corps enseignant très prestigieux, qui a préparé le contenu le plus complet et le plus actuel, et offre aux étudiants une méthode d'apprentissage flexible qui s'adaptera à leur situation personnelle.





“

*Ce Mastère Avancé intègre tous les contenus nécessaires pour concevoir au plus haut niveau”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Développer des compétences virtuelles pour le nouvel environnement de la mode, en traitant les codes actuels et en favorisant un esprit créatif et artistique
- ◆ Élaborer un projet de conception professionnelle ayant la capacité d'avoir un impact mondial sur la base de nouvelles opportunités
- ◆ Un design conscient de l'utilisation des matériaux, grâce à une connaissance approfondie de l'utilisation des tissus
- ◆ Avoir de l'agilité et de la flexibilité pour faire face aux changements avec une perspective interdisciplinaire
- ◆ Matérialiser le lien entre le monde imaginaire et le monde réel
- ◆ Obtenir une connaissance détaillée du design de mode et de son évolution, qui sera pertinente pour le travail des professionnels qui souhaitent évoluer dans ce secteur
- ◆ Produire des dessins sur papier et des techniques numériques qui reflètent la conception imaginée
- ◆ Utiliser des techniques de modélisme et de confection pour créer des vêtements et des accessoires
- ◆ Concevoir des projets de mode réussis
- ◆ Apprendre la photographie de mode pour exploiter au mieux les collections créées
- ◆ Développez les compétences précises qui permettront aux étudiants de devenir de grands créateurs de vêtements pour hommes, soit par le biais de leur propre label, soit en travaillant pour les principales entreprises et marques du secteur
- ◆ Concevoir des projets de mode masculine qui trouveront grâce aux yeux du public





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Design de mode structurel et intégral

- ◆ Concevoir des idées et les représenter de manière visuelle
- ◆ Connaître en profondeur la structure de la figure humaine pour communiquer la fonction du vêtement
- ◆ Savoir manier les techniques traditionnelles, ainsi que ces outils technologiques, qui permettent d'esquisser un motif presque sans aucune notion graphique

### Module 2. Le produit textile

- ◆ Étudier en profondeur la structure de la silhouette et les mesures
- ◆ Connaître les bases de la conception de vêtements et d'accessoires
- ◆ Tester les produits conçus

### Module 3. Design de bijoux et d'accessoires

- ◆ Conceptualiser et concevoir une collection d'accessoires à un niveau professionnel, en assurant sa viabilité
- ◆ Développer un processus technique et artisanal de fabrication de patrons, en accordant une attention particulière au choix des matériaux
- ◆ Obtenir des connaissances spécialisées sur les gemmes et les pierres précieuses, mais aussi sur les outils numériques spécifiques au secteur

### Module 4. Vêtements spéciaux

- ◆ Apprendre à concevoir des costumes pour le cinéma, le théâtre et la télévision
- ◆ Pouvoir créer des collections sportives qui plaisent au public
- ◆ Se spécialiser dans les vêtements de haute couture

### Module 5. CLO Virtual Fashion Design

- ◆ Utiliser différents outils de design 2D et 3D
- ◆ Connaître en profondeur et être capable de gérer le programme CLO Virtual Fashion
- ◆ Savoir concevoir des costumes numériques pour les jeux vidéo

### Module 6. Stylisme et tendances de la mode

- ◆ Savoir comment produire un rapport de tendance prédictif qui minimise les risques et optimise les ressources des concepteurs
- ◆ Connaître les nouvelles tendances de la mode et les modes de vie des consommateurs pour créer des designs qui susciteront l'intérêt

### Module 7. Identité visuelle = UX + branding

- ◆ Développer la créativité artistique par l'analyse scientifique des données
- ◆ Apprendre à penser à partir d'un questionnement et d'une analyse des variables appropriées à la mode
- ◆ Prédire les tendances de la mode en identifiant des modèles de comportement, en construisant des séquences de faits et en les traduisant en un schéma de représentation
- ◆ Maîtriser les principaux outils et programmes de *data science*, comprendre ce qu'est l'intelligence artificielle et à quoi elle sert, ainsi que le moment où il faut l'appliquer
- ◆ Comprendre le fonctionnement des langages de programmation et se familiariser avec eux
- ◆ Développer l'utilisation et la pratique des principaux outils technologiques du marketing numérique de la mode, en appliquant des métriques essentielles et spécifiques qui permettent d'évaluer la prise de décision d'un département d'innovation

- ◆ Construire une identité représentable et à croissance exponentielle pour une marque de mode en créant un scénario vivant
- ◆ Reproduire le fonctionnement des outils technologiques dans la plupart des secteurs qui composent la mode: cosmétiques, bijoux, vêtements et chaussures

### **Module 8. Commercialisation de la collection**

- ◆ Être capable de projeter une image appropriée de la marque ou de la collection
- ◆ Présenter les collections au public d'une manière attrayante et cohérente
- ◆ Savoir coordonner des événements de mode et promouvoir l'utilisation de vêtements durables

### **Module 9. Gestion des achats de mode**

- ◆ Apprendre à gérer chacun des processus impliqués dans la commercialisation d'un vêtement
- ◆ Effectuer une analyse complète pour aider à comprendre les intentions d'achat du client
- ◆ S'approvisionner en produits les plus vendus avant l'épuisement du *stock*
- ◆ Maîtriser les outils technologiques qui sont à la base du *big data* et qui vous permettront de prendre l'avantage sur vos concurrents en réduisant les délais

### **Module 10. Atelier sur l'entrepreneuriat et la gestion créative**

- ◆ Concevoir des idées réussies avec une proposition de valeur différentielle à travers les différents modèles commerciaux qui existent dans la mode
- ◆ Développer la capacité d'analyse et de vision du marché capable de construire un écosystème de marque cohérent et durable
- ◆ Commercialiser la valeur différentielle d'une entreprise de mode, grâce au développement d'une attitude créative et innovante

- ◆ Apporter de nouvelles perspectives sur le marché international du design avec une vision de l'avenir
- ◆ Appliquer la réflexion à des actions concrètes et faire de la créativité une valeur transformatrice conduisant le changement actuel

### **Module 11. Principes fondamentaux et introduction au design**

- ◆ Connaître les fondements du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Relier et corrélérer les différents domaines de conception, champs d'application et branches professionnelles
- ◆ Choisir les méthodologies de projet appropriées pour chaque cas
- ◆ Connaître les processus d'idéation, de créativité et d'expérimentation et savoir les appliquer aux projets
- ◆ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet en les , reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage

### **Module 12. Patronage et confection**

- ◆ Connaître le développement et la représentation d'un motif
- ◆ Apprendre à créer tout type de motif de manière indépendante
- ◆ Connaître les bases de la couture
- ◆ Distinguer les types d'outils et de machines utilisés dans la fabrication de vêtements
- ◆ Identifier les matériaux textiles et leurs principales utilisations
- ◆ Développer des méthodes de recherche pratiques pour la création de vêtements

### Module 13. Photographie

- ◆ Comprendre les bases des appareils photographiques
- ◆ Connaître les logiciels de développement et d'édition de photographies
- ◆ Gérer et comprendre le vocabulaire et les concepts de base du langage visuel et audiovisuel
- ◆ Analyser de manière critique des images de différents types
- ◆ Gérer les ressources et les sources liées au sujet traité

### Module 14. Dessin de mode

- ◆ Comprendre l'anatomie humaine et ses principales caractéristiques afin de pouvoir la représenter dans la figure de mode
- ◆ Connaître le canon du corps humain pour permettre la stylisation de la silhouette de mode
- ◆ Analyser et distinguer de manière exhaustive les zones les plus importantes du corps humain dans la création d'une silhouette de mode
- ◆ Différencier les techniques de représentation graphique-plastique dans l'illustration de mode
- ◆ Rechercher le style personnel dans la figurine de mode comme signe distinctif du créateur de mode

### Module 15. Technologie textile

- ◆ Identifier les différents types de fibres textiles
- ◆ Sélectionner un matériau textile pour un design spécifique en fonction de ses propriétés
- ◆ Connaître les techniques de teinture
- ◆ Maîtriser les ligaments pour savoir comment les appliquer dans le travail quotidien
- ◆ Connaître les propriétés des différents matériaux et les techniques de manipulation et de transformation de ceux-ci
- ◆ Connaître les principales techniques d'impression textile

### Module 16. Systèmes de représentation appliqués à la mode

- ◆ Différencier les contextes professionnels d'application du dessin technique de mode et comprendre l'utilité des caractéristiques de ce type de représentation
- ◆ Savoir faire des dessins à plat de vêtements
- ◆ Comprendre comment réaliser des dessins à plat de vêtements qui communiquent les caractéristiques de chaque modèle au modéliste et au confectionneur
- ◆ Savoir représenter différents accessoires de mode
- ◆ Savoir comment créer une fiche technique hautement descriptive

### Module 17. Design de mode

- ◆ Comprendre les différentes méthodologies de travail appliquées au design de mode
- ◆ Développer des procédures créatives qui aident au travail de conception de la mode
- ◆ Initier l'étudiant aux procédures techniques nécessaires à la réalisation d'un projet de mode
- ◆ Connaître les différents moyens de diffusion et de communication du produit de mode
- ◆ Comprendre le processus de réalisation des projets de mode dans toutes ses phases
- ◆ Acquérir des ressources pour la présentation visuelle et la communication du projet de mode

### Module 18. La durabilité dans la mode

- ◆ Comprendre que le mode de vie humain actuel fait de nous des consommateurs non durables
- ◆ Acquérir et intégrer des critères environnementaux et de durabilité dans la phase de conception et de développement du design
- ◆ Connaître les mesures préventives et appropriées pour réduire l'impact environnemental
- ◆ Utiliser la durabilité comme une exigence dans la méthodologie de conception
- ◆ Fournir aux étudiants des sources d'inspiration naturelles et respectueuses de l'environnement

### Module 19. Histoire de la Mode

- ◆ Rassembler les stratégies méthodologiques et esthétiques qui permettent de fonder et de développer les processus créatifs
- ◆ Associer le langage formel et symbolique à la fonctionnalité dans le domaine de la mode
- ◆ Justifier les contradictions entre le luxe de la mode et les valeurs éthiques
- ◆ Réfléchir à l'impact de l'innovation et de la qualité dans la production de la mode, du prêt-à-porter et de la mode *low cost* sur la qualité de vie et l'environnement
- ◆ Connaître et valoriser les usages historiques et les moyens par lesquels la mode a eu recours à la construction d'imaginaires
- ◆ Savoir faire des lectures dénotatives et connotatives correctes des images de mode

### Module 20. Design de mode avancé

- ◆ Développer une pensée critique par rapport aux pratiques, tendances et résultats du design de mode, en élaborant des critères personnels éclairés
- ◆ Être capable de comprendre et de communiquer visuellement des informations, maîtriser les techniques de présentation graphique des projets de design
- ◆ Avoir une connaissance de base des processus de construction, de la technologie des matériaux et des techniques de production ainsi que des disciplines correspondantes
- ◆ Avoir la capacité de développer de manière cohérente un processus de conception en répondant de manière appropriée à un ensemble ordonné de besoins et d'exigences





### Module 21. Histoire de l'habillement

- ◆ Identifier les ressources linguistiques et expressives en relation avec les contenus
- ◆ Choisir les ressources de la recherche et de l'innovation pour résoudre les questions soulevées par les fonctions, les besoins et les matériaux des vêtements
- ◆ Distinguer les processus psychologiques dans l'évolution des pièces dans l'histoire du vêtement
- ◆ Associer le langage formel et symbolique à la fonctionnalité dans le domaine de l'habillement
- ◆ Démontrer l'interrelation entre les éléments du vêtement et les domaines humanistes
- ◆ Justifier les contradictions entre les vêtements de luxe et les valeurs éthiques
- ◆ Réfléchir à l'impact de l'innovation et de la qualité dans la production de vêtements sur la qualité de vie et l'environnement

### Module 22. Patronage pour hommes

- ◆ Connaître l'histoire de la mode masculine
- ◆ Avoir des critères propres, basés sur les connaissances, pour le développement de la mode masculine
- ◆ Comprendre la morphologie masculine et ses particularités
- ◆ Connaître les motifs les plus couramment utilisés dans la mode masculine
- ◆ Apprendre à confectionner un costume sur mesure



*Actualisez vos connaissances grâce au programme en Design de Mode Intégral"*

# 03

## Compétences

Tout au long de ce Mastère Avancé, le designer pourra développer une série de compétences axées sur le travail professionnel qui feront de lui une figure capable de travailler dans de multiples secteurs et avec différentes approches, car ce programme ne se concentre pas sur un seul aspect du design. Ce diplôme est donc une excellente option pour obtenir les meilleures opportunités professionnelles dans un secteur qui a besoin de nouveaux esprits créatifs.



“

*Apprenez toutes les techniques du design, du modélisme et de la confection grâce à ce programme, dont le programme et l'approche couvrent un large éventail de questions pertinentes dans ce domaine artistique et culturel"*



## Compétences générales

- ◆ Développer les compétences nécessaires pour réussir dans le domaine du design de mode
- ◆ Diriger des projets réussis qui sont demandés par le public
- ◆ Des collections de design qui sont présentées sur les principaux podiums internationaux
- ◆ Obtenez une vue d'ensemble du secteur qui vous permettra d'être plus compétitif
- ◆ Créez des dessins attrayants qui deviennent un *must* de la saison
- ◆ Appliquer les critères historiques de l'industrie de la mode aux créations actuelles, afin qu'elles deviennent des vêtements indispensables dans toute garde-robe
- ◆ Développer une communication efficace sur le secteur de la mode
- ◆ Utiliser des logiciels et des programmes d'édition de photos

“

*Ce programme vous permettra d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour créer les meilleurs modèles de mode féminine ou masculine”*





## Compétences spécifiques

---

- ◆ Avoir une connaissance approfondie de toutes les phases de la création de mode afin que le produit final soit une réussite
- ◆ Réflexion critique sur la culture de la mode actuelle
- ◆ Appliquer les techniques et les matériaux les plus durables pour créer des designs adaptés aux exigences de la société actuelle
- ◆ Utiliser les principales techniques et technologies textiles pour créer des vêtements de qualité
- ◆ Contrôler toutes les phases de la commercialisation d'un vêtement
- ◆ Coordonner et diriger les défilés de mode
- ◆ Développer une marque de mode qui réussit sur le marché
- ◆ Appliquer des techniques de marketing qui favorisent le positionnement et une plus grande notoriété de la marque
- ◆ Connaître les tendances actuelles dans le secteur de la mode et créer les collections qui deviendront un *must* de la saison
- ◆ Maîtriser le logiciel CLO Virtual Fashion, indispensable pour créer des vêtements pour l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Concevoir des bijoux et autres accessoires qui trouveront grâce aux yeux du public
- ◆ Avoir des connaissances sur l'évolution de l'histoire de la mode
- ◆ Faire un patron en fonction du corps d'une fille, d'une jeune femme ou d'une femme
- ◆ Appliquer la méthodologie conçue par les grands représentants de la mode pour résoudre les problèmes de design
- ◆ Apprendre à réaliser le patron d'une jupe, d'un pantalon et d'une robe, en les combinant pour créer de nouveaux prix de mode
- ◆ Utilisez différents matériaux pour recréer la texture du tissu dans les croquis
- ◆ Créez un portefeuille de modèles à présenter sur le podium
- ◆ Utilisez les références des grands maîtres de la mode pour les appliquer aux créations actuelles
- ◆ Appliquer les bases du stylisme à la création de vêtements pour hommes
- ◆ Faites des dessins artistiques dans lesquels chaque détail de la conception est capturé
- ◆ Réussir dans le domaine de la photographie, en appliquant les principales techniques pour réaliser des images avec beaucoup de détails qui montrent les vêtements de manière fidèle
- ◆ Réaliser tout type de patron nécessaire à la création d'un vêtement pour homme
- ◆ Connaître en profondeur l'histoire du vêtement afin d'appliquer les ressources les plus utiles et les plus innovantes dans les créations
- ◆ Confectionner des costumes pour hommes qui s'adaptent aux besoins et aux goûts de la société d'aujourd'hui
- ◆ Produire des dessins techniques qui montrent clairement les caractéristiques des vêtements et des accessoires

# 04

## Direction de la formation

Une discipline aussi passionnante et complexe exige un soin extrême dans la sélection des différents éléments qui composent le programme. C'est pourquoi TECH a veillé à ce que le corps enseignant de ce Mastère Avancé soit composé des personnalités les plus prestigieuses et les plus expérimentées du monde de la mode, garantissant à l'étudiant le meilleur apprentissage, avec une perspective éminemment pratique qui lui permettra d'appliquer directement dans son travail tout ce qu'il a appris.





“

*Les plus grands spécialistes du design  
vous attendent dans ce Mastère Avancé  
pour vous apprendre toutes les clés du  
succès dans le monde de la mode”*

## Direction



### Mme García Barriga, María

- ◆ Plus de 15 ans d'expérience dans la génération de contenu dans différents domaines: logistique et distribution, mode et littérature ou conservation du patrimoine artistique
- ◆ Elle a travaillé dans de grands médias tels que RTVE et Telemadrid
- ◆ Diplômée en Sciences de l'Information de l'UCM
- ◆ Postgraduate en marketing et communication dans les entreprises de mode et de luxe par l'UCM
- ◆ MBA de l'ISEM Fashion Business School, l'École de Commerce de la Mode de l'Université de Navarre
- ◆ Doctorant en création de tendances de mode
- ◆ Auteur de "Le motif de l'éternité: création d'une identité en spirale pour l'automatisation des tendances de la mode"

## Professeurs

### Mme García Barriga, Elisa

- ◆ Dynamiseur et community manager d'une entreprise de cosmétiques dédiée à la fabrication de savons naturels
- ◆ Responsable de la mise en œuvre des différentes campagnes menées par Cosmética Natural El Sapo
- ◆ Consultant en image et photographie pour les écoles publiques de toute l'Espagne
- ◆ Photographe spécialisé dans l'impression 3D et les médias sociaux, le langage non verbal et la création d'environnements pour la photographie scolaire
- ◆ Diplômé en enseignement

### M. Pereira Paz, Juan Carlos

- ◆ Concepteur et directeur du projet DAB (Design and Bolivian Authors)
- ◆ Responsable de l'espace créatif et de l'internationalisation de sa marque, Juan de la Paz
- ◆ Spécialisation en communication et marketing de la mode
- ◆ Des apparitions dans des magazines de mode et de culture du monde entier tels que Vogue Russie, Harpers Bazaar Russie, L' Officiel Italie, L' Officiel Arabie, Vogue Italie, Vogue Mexique, Elle Chine, L' Officiel Argentine, entre autres, tant dans les éditions numériques que dans les éditions imprimées



### **Mme Vela Covisa, Susana**

- ◆ Directeur de l'agence Polka Press Comunicación
- ◆ Fondateur et directeur du défilé de l'Atelier Couture
- ◆ Promoteur et coordinateur de l'espace Expérience Durable à MOMAD
- ◆ Conférencier et tuteur dans diverses universités, écoles de commerce et centres de formation, tels que l'IED, l'Université Francisco de Vitoria, l'école de marketing de Madrid et l'école de mode ELLE
- ◆ Plus de 30 ans d'expérience en tant que responsable de différents départements de mode, notamment la communication pour diverses marques, bureaux de presse, agences, projets de mode, salons internationaux et défilés, ainsi que dans l'organisation d'événements dans le secteur de la mode
- ◆ Technicien supérieur de la mode
- ◆ Formation complémentaire en mode durable, avec une spécialisation en écoconception, mode et communication

### **Mme Rodríguez Flomenboim, Florencia**

- ◆ Consultante en image et responsable de la gestion des salles d'exposition et de la mise en œuvre des concept stores
- ◆ Producteur et rédacteur de mode pour différents éditeurs, agences et marques
- ◆ Mise en scène créative de différentes pièces, en se concentrant sur le symbolisme de l'image
- ◆ Licence en Arts du spectacle de l'ESAD de Murcie
- ◆ Spécialisée dans la création artistique et l'analyse des tendances de la mode
- ◆ Diplôme en relations internationales de l'ITC Sraffa à Milan
- ◆ Maîtrise en production éditoriale de mode et en design de mode de l'American Modern School of Design, Buenos Aires, Argentine

### M. Holgueras, Javier

- ◆ Chef de marché et analyste au siège d'Apple en Irlande
- ◆ Professeur du système de modélisation du marketing mix, qu'il a déjà mis en œuvre chez Kellogg's en Espagne
- ◆ Diplômé en économie
- ◆ Master en *Big Data* et Business Analytics

### Mme Romero Monente, Begoña

- ◆ Directeur général de l'agence Young Promotion, créatrice du service de personal shopper dans les aéroports espagnols
- ◆ Spécialisée dans l'exécution de campagnes publicitaires dans les magasins hors taxes, avec des comptes tels que AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, etc
- ◆ Radiodiffuseur, rédacteur et responsable de la communication pour divers médias on/off, créant du contenu pour les sections sport, politique et tourisme
- ◆ Coordonne les activités de l'Airport Promotion Agencies Association, une organisation qui regroupe les principales agences européennes de marketing de terrain dans les aéroports
- ◆ Conférencière et enseignante dans divers cours de gestion du commerce de détail, de marketing numérique et de gestion des personnes
- ◆ Leader des processus de mentorat et de coaching personnalisés pour les entrepreneurs
- ◆ Licence en Journalisme de l'Université de Malaga
- ◆ Diplôme en publicité et relations publiques de l'Université ouverte de Catalogne
- ◆ MBA à l'ISEM Fashion Business School de l'Université de Navarre
- ◆ *Coach* certifiée à l'École Européenne de Coaching





### **Mme Miñana Grau, Mari Carmen**

- ◆ Designer indépendant chez Petite Antoinette
- ◆ Cofondatrice de la marque @TheIraMare, spécialisée dans la création de foulards et d'accessoires
- ◆ Designer dans différents défilés
- ◆ Diplôme universitaire en design de mode à Barreira Arte y Diseño
- ◆ Diplômée du diplôme supérieur en design de mode et stylisme de Barreira Arte y Diseño
- ◆ Diplômé en conception de chapeaux et d'accessoires à Barreira Arte y Diseño
- ◆ Cours de technologie de la couture
- ◆ Cours de modélisme, coupe et confection de costumes valenciens

### **Mme Anguiano, Daniela**

- ◆ Styliste, graphiste et créatrice de contenu
- ◆ Graphiste, gestionnaire de communauté et créateur de contenu. Partenariat entre les Femmes et Soulem Madrid
- ◆ Styliste et graphiste. Fasrev. International Team
- ◆ Styliste et graphiste pour le créateur Fernando Claro. Madrid
- ◆ Fondateur et directeur artistique. Pipper's Design. Madrid
- ◆ Designer textile. Baby Zanell
- ◆ Designer de mode et de textile. Université de Palerme, Buenos Aires, Argentine
- ◆ Cours de production de mode. EBA, Buenos Aires, Argentine
- ◆ Cours d'éducation Elle sur la création de contenu de marque. Mindway, Madrid

# 05

## Structure et contenu

Ce Mastère Avancé a été structuré en 22 modules spécialisés, grâce auxquels le professionnel pourra approfondir différentes questions pertinentes telles que le design structurel et intégral dans la mode, en se concentrant sur des aspects tels que le dessin d'expression ou la composition, les différents produits et technologies textiles, les bases du design, la recherche créative, l'histoire du vêtement ou la photographie destinée au domaine de la mode. Ce faisant, l'étudiant aura acquis des connaissances complètes qui lui permettront de progresser rapidement et en toute sécurité dans ce secteur.





“

*Vous avez à portée de main le meilleur contenu pour développer une carrière réussie dans le monde de la mode”*

## Module 1. Design de mode structurel et intégral

- 1.1. Dessin expressif
  - 1.1.1. Structure anatomique du corps humain
  - 1.1.2. Espace tridimensionnel
  - 1.1.3. Perspective et analyse *Matrix*
- 1.2. Sémiotique visuelle
  - 1.2.1. Couleur et lumière dans les formes tridimensionnelles
  - 1.2.2. Contour et ombrage
  - 1.2.3. Le mouvement des vêtements dans l'anatomie féminine et masculine
- 1.3. Composition I
  - 1.3.1. Volume
  - 1.3.2. Silhouette de femme et silhouette d'homme
  - 1.3.3. Forme et forme négative
- 1.4. Composition II
  - 1.4.1. Symétrie et asymétrie
  - 1.4.2. Construction et déconstruction
  - 1.4.3. Drapages et embellissements de bijoux
- 1.5. Outils de représentation
  - 1.5.1. Le croquis géométrique
  - 1.5.2. Techniques de *rapid sketching* et de *poison*
  - 1.5.3. *Canva*
- 1.6. Méthodologie de conception
  - 1.6.1. Conception assistée par ordinateur
  - 1.6.2. CAD/CAM: prototypes
  - 1.6.3. Produits finis et séries de production
- 1.7. Personnalisation et transformation des vêtements
  - 1.7.1. Découpage, assemblage et finition
  - 1.7.2. Adaptation des modèles
  - 1.7.3. Personnalisation des vêtements
- 1.8. *Packaging*
  - 1.8.1. L'emballage comme extension du *branding*
  - 1.8.2. *Packaging* durable
  - 1.8.3. Personnalisation automatisée

- 1.9. *Atomic Design*
  - 1.9.1. Composants du système
  - 1.9.2. Modèles
  - 1.9.3. Typologie des sites web des designers
- 1.10. *App Design*
  - 1.10.1. Techniques d'illustration mobile
  - 1.10.2. Outils de conception intégrés: *Procreate*
  - 1.10.3. Outils de soutien: *Pantone Studio*

## Module 2. Le produit textile

- 2.1. Anthropologie du design
  - 2.1.1. La transformation des vêtements en vêtements de sport
  - 2.1.2. La pensée visuelle: rhétorique et langage
  - 2.1.3. L'artificialisation des produits dans l'industrie de la mode
- 2.2. Le genre dans la conception des produits
  - 2.2.1. Vêtements pour femmes
  - 2.2.2. Costume d'homme
  - 2.2.3. L'hybridation du vêtement de mode
- 2.3. Le design de la accessoires
  - 2.3.1. La conception des accessoires
  - 2.3.2. Bijoux
  - 2.3.3. Chaussures
- 2.4. Design du produit
  - 2.4.1. Prototypage
  - 2.4.2. L'environnement *fashion tech* et les nouveaux tissus industriels
  - 2.4.3. Transformation des prototypes
- 2.5. La fabrication d'un vêtement de mode
  - 2.5.1. La machine à coudre
  - 2.5.2. Volume et mesures du corps
  - 2.5.3. Techniques de couture et assemblage de vêtements
- 2.6. Production industrielle de vêtements de mode I
  - 2.6.1. Techniques de modélisme et de production
  - 2.6.2. Imprimés
  - 2.6.3. *Moulage* et modélisme industriel

- 2.7. Production industrielle de vêtements de mode II
  - 2.7.1. Techniques de mise à l'échelle
  - 2.7.2. Classement par taille
  - 2.7.3. Transformation du modèle
- 2.8. Design textile
  - 2.8.1. Tissus et matériaux
  - 2.8.2. Palette corporative et saisonnière
  - 2.8.3. Techniques de développement de produits
- 2.9. Lingerie et corseterie
  - 2.9.1. Tissus spécifiques pour vêtements intimes
  - 2.9.2. Modèles spécifiques
  - 2.9.3. Assemblage de vêtements
- 2.10. Test des produits
  - 2.10.1. Établissement des compétences en matière de produits
  - 2.10.2. Évaluation du produit par rapport au marché et à son consommateur
  - 2.10.3. Reconception du produit

### Module 3. Le design de bijoux et d'accessoires

- 3.1. Anatomie et configuration des accessoires
  - 3.1.1. Chaussures
  - 3.1.2. Sacs et ceintures
  - 3.1.3. Bijoux de fantaisie et joaillerie
- 3.2. Matériaux spécifiques pour la conception d'accessoires
  - 3.2.1. Raccords et quincaillerie
  - 3.2.2. Tissus synthétiques
  - 3.2.3. Matériel technique
- 3.3. Flux de travail
  - 3.3.1. Relations avec les fournisseurs
  - 3.3.2. Fabrication industrielle sous contrat
  - 3.3.3. Prix du marché
- 3.4. Prototypage de produits
  - 3.4.1. Dessin et croquis
  - 3.4.2. Fiche technique du produit
  - 3.4.3. Production à grande échelle: INGA 3D

- 3.5. Création de bijoux
  - 3.5.1. Gemmes et pierres précieuses
  - 3.5.2. Bijoux fantaisie et matériaux alternatifs
  - 3.5.3. Prototypage de bijoux imprimés en 3D
- 3.6. *Rhinojewel*
  - 3.6.1. Outils en métal et en pierre précieuse
  - 3.6.2. Outils de modélisation
  - 3.6.3. Outils en pierre calibrés
- 3.7. Développement de produits
  - 3.7.1. Créativité et faisabilité de l'accessoire
  - 3.7.2. Développement de la collection: alignement sur la marque
  - 3.7.3. Méthodologie de présentation d'une collection d'accessoires
- 3.8. La peau
  - 3.8.1. La fourrure animale et son traitement
  - 3.8.2. Matériaux synthétiques
  - 3.8.3. Durabilité et environnement
- 3.9. Personnalisation et transformation des accessoires
  - 3.9.1. Transformation manuelle
  - 3.9.2. Perles et breloques
  - 3.9.3. Vêtements de bijouterie: ceintures, fermetures de sacs et robes de bijouterie
- 3.10. Montres et lunettes de soleil
  - 3.10.1. Bijoux et composition
  - 3.10.2. Matériaux spécifiques
  - 3.10.3. Montage

### Module 4. Habillage de vêtements spéciaux

- 4.1. Collections de *sport*
  - 4.1.1. Évolution de la mode sportive
  - 4.1.2. Design et créativité décontractés
  - 4.1.3. Vêtements *sportswear* et *activewear*
- 4.2. Patronage et conception de vêtements de sport
  - 4.2.1. Ergonomie de l'athlète
  - 4.2.2. Couture technique
  - 4.2.3. Matériaux techniques: évaporation, respirabilité et imperméabilité

- 4.3. Conception de vêtements pour les films et les séries télévisées
  - 4.3.1. Influence de la mode sur les arts du spectacle
  - 4.3.2. Le département des costumes dans un film
  - 4.3.3. Révision du scénario pour la conception de costumes de fiction
- 4.4. Flux de travail dans le film
  - 4.4.1. Documentation sur les périodes et les styles
  - 4.4.2. Mise en scène cinématographique par les costumes
  - 4.4.3. Tissus et techniques appliqués pour la finition finale
- 4.5. Costumes pour le cinéma
  - 4.5.1. Costumes de dessins animés
  - 4.5.2. Costumes Marvel
  - 4.5.3. Costumes d'époque
- 4.6. Les défilés et les galas de cinéma
  - 4.6.1. Modélisme expérimental
  - 4.6.2. Figurinisme pour les mannequins et les actrices
  - 4.6.3. La mise en scène des costumes sur le tapis rouge
- 4.7. Fiction scénique
  - 4.7.1. Costumes pour l'opéra
  - 4.7.2. Costumes pour le théâtre
  - 4.7.3. Costumes pour la danse et le cirque
- 4.8. La Haute couture
  - 4.8.1. Confection de vêtements sur mesure
  - 4.8.2. Techniques d'illustration créatives
  - 4.8.3. Collections nuptiales
- 4.9. *Tailoring* et confection
  - 4.9.1. Patrons de costumes pour hommes et femmes
  - 4.9.2. Tissus saisonniers
  - 4.9.3. Tendances futures de la confection
- 4.10. *Placement de produits*
  - 4.10.1. Collaborations avec des marques consolidées pour la garde-robe de séries télévisées
  - 4.10.2. La proposition et la présentation des besoins
  - 4.10.3. Sélection des vêtements et coût de la collaboration

## Module 5. CLO Virtual Fashion Design

- 5.1. Techniques de conception actuelles
  - 5.1.1. Conception en 2 dimensions
  - 5.1.2. Conception en 3 dimensions
  - 5.1.3. Le programme CLO *Virtual Fashion*
- 5.2. Création numérique et conception expérimentale
  - 5.2.1. Création numérique et conception expérimentale
  - 5.2.2. Interface utilisateur du CLO *Virtual Fashion*
  - 5.2.3. Animation 3D des avatars
- 5.3. La couture virtuelle
  - 5.3.1. Couture segmentaire
  - 5.3.2. Couture libre
  - 5.3.3. Structure en couches
- 5.4. Bibliothèque de tissus CLO *Virtual Fashion*
  - 5.4.1. Tissus couramment utilisés
  - 5.4.2. Revêtements
  - 5.4.3. Ajustement des vêtements
- 5.5. Processus *streamline*
  - 5.5.1. Couleurs et motifs
  - 5.5.2. Composition du design
  - 5.5.3. Echantillons 3D
- 5.6. Création de textures
  - 5.6.1. Donner et modifier des textures
  - 5.6.2. Opacité, réflexion et position
  - 5.6.3. Carte normale et carte de déplacement
- 5.7. Création de vêtements I
  - 5.7.1. Le vêtement
  - 5.7.2. Imprimés
  - 5.7.3. *Rendu*
- 5.8. Création de vêtements II
  - 5.8.1. Plis
  - 5.8.2. Fonds et lames
  - 5.8.3. *Soleil* et rembourrage

- 5.9. Environnements simulés
  - 5.9.1. Techniques de coiffure
  - 5.9.2. Visualisation des vêtements dans les environnements de vente au détail
  - 5.9.3. Promotion de la collection virtuelle
- 5.10. Marchés émergents et techniques d'entrée
  - 5.10.1. Calcul des coûts
  - 5.10.2. Enchères
  - 5.10.3. L'industrie des jeux vidéo

## Module 6. Stylisme et tendances de la mode

- 6.1. Le consommateur mondial: Est et Ouest
  - 6.1.1. La mode dans le contexte de la *mondialisation*
  - 6.1.2. Le clinquant asiatique
  - 6.1.3. L'héritage occidental
- 6.2. Les besoins du consommateur d'aujourd'hui
  - 6.2.1. Profils des nouveaux consommateurs
  - 6.2.2. Le prosommateur
  - 6.2.3. Prise de décision pendant le processus d'achat
- 6.3. L'expression visuelle de la couleur
  - 6.3.1. L'importance de la couleur dans les décisions d'achat
  - 6.3.2. Les émotions chromatiques
  - 6.3.3. La couleur dans l'écosystème de la mode
- 6.4. Analyse et recherche sur les tendances
  - 6.4.1. Le chasseur de tendances
  - 6.4.2. De la *Trendsetters* à la consommation de masse
  - 6.4.3. Agences spécialisées
- 6.5. Lancement stratégique
  - 6.5.1. Macro-tendances et micro-tendances
  - 6.5.2. Nouveauté, tendance et "*hype*"
  - 6.5.3. Le cycle de diffusion du produit
- 6.6. Méthodologie pour l'analyse des tendances
  - 6.6.1. L'art et la science de l'analyse prédictive
  - 6.6.2. Les sources d'information sur le marché de la mode
  - 6.6.3. Extraire des *insights*

- 6.7. Le mode de vie du consommateur de mode
  - 6.7.1. Valeurs et priorités
  - 6.7.2. Le nouveau luxe et sa place sur le marché de la mode
  - 6.7.3. Entre le magasin physique et le *e-Commerce*
- 6.8. La conceptualisation du marché de la mode
  - 6.8.1. L'expérience d'achat
  - 6.8.2. "*Hotspots*"
  - 6.8.3. Digital *concept stores*
- 6.9. Le rapport sur les tendances
  - 6.9.1. Structure et composition
  - 6.9.2. Présentation
  - 6.9.3. Évaluation et prise de décision
- 6.10. Tendances de consommation post-pandémique
  - 6.10.1. Changements permanents des habitudes de consommation
  - 6.10.2. Des achats pour l'avenir
  - 6.10.3. Technologie et durabilité: les axes du changement

## Module 7. L'identité visuelle = UX + *branding*

- 7.1. L'utilisation technologique de la mode
  - 7.1.1. Intelligence artificielle
  - 7.1.2. Matérialiser l'avantage concurrentiel
  - 7.1.3. *Chatbot* et *personal shopper* virtuel
- 7.2. Gestion des identités et du changement
  - 7.2.1. Conception de l'identité de la marque
  - 7.2.2. Construire l'identité de la marque
  - 7.2.3. Impacts économiques
- 7.3. *Google Analytics* et *Google Ads*
  - 7.3.1. Positionnement stratégique d'une marque de mode
  - 7.3.2. *Google Ads*
  - 7.3.3. *Google Analytics*
- 7.4. *Data driven* marketing
  - 7.4.1. Le processus axé sur les données
  - 7.4.2. Collecte et sélection des données
  - 7.4.3. Tabulation: statistiques des données

- 7.5. Création de séquences de motifs
  - 7.5.1. Gestion des indicateurs clés
  - 7.5.2. Paramètres spécifiques à la mode
  - 7.5.3. Séquences de motifs
- 7.6. Simulation de scénarios d'innovation
  - 7.6.1. Innovation et créativité
  - 7.6.2. Simulation et prédiction
  - 7.6.3. *Microsoft Power Bi*
- 7.7. Segmentation et gestion des bases de données
  - 7.7.1. Segmentation du marché
  - 7.7.2. Segmentation de l'audience
  - 7.7.3. SQL pour les grands volumes de données
- 7.8. Fidelisation & *salesforce*
  - 7.8.1. Le profil émotionnel du consommateur de mode
  - 7.8.2. Acquisition d'utilisateurs, fidélisation des consommateurs et ambassadeurs de la clientèle
  - 7.8.3. CRM: *Salesforce*
- 7.9. Marketing de contenu
  - 7.9.1. Créer une expérience utilisateur dans l'environnement numérique
  - 7.9.2. *Customer engagement behaviour*
  - 7.9.3. Contenu sur et hors de mon site web
- 7.10. Créativité avec *Python*
  - 7.10.1. Structure et éléments de la langue
  - 7.10.2. Fonctionnalités de *Python*
  - 7.10.3. Créativité à partir de l'utilisation des données

## Module 8. Commercialisation de la collection

- 8.1. La dynamique actuelle de la mode
  - 8.1.1. *Fashion weeks* et la haute couture
  - 8.1.2. La concrétisation des idées et le carnet de croquis *sketchbook*
  - 8.1.3. La conceptualisation de la collection





- 8.2. Création d'une collection
  - 8.2.1. *Moodboards* et inspiration internationale
  - 8.2.2. Usines et fournisseurs dans le monde
  - 8.2.3. Étiquetage et *packaging*
- 8.3. Alliances et partenariats stratégiques
  - 8.3.1. Les *partners* stratégiques
  - 8.3.2. Entre designers, entrepreneurs et artistes
  - 8.3.3. Collections capsules
- 8.4. Stylisme
  - 8.4.1. *Visual merchandising*
  - 8.4.2. Décoration des vitrines
  - 8.4.3. *Shooting* numérique: la vitrine du mobile
- 8.5. Défilés et capitales de la mode
  - 8.5.1. Le défilé de mode
  - 8.5.2. Paris, Londres et New York
  - 8.5.3. Défilés virtuels
- 8.6. Salons et événements de design
  - 8.6.1. Gestion d'événements sur le marché de la mode
  - 8.6.2. L'environnement B2B
- 8.7. Ecoconception et impact environnemental
  - 8.7.1. L'artisanat
  - 8.7.2. Le nouveau luxe
  - 8.7.3. La mode durable en chiffres
- 8.8. Commercialisation de la collection
  - 8.8.1. L'orchestre omnicanal
  - 8.8.2. Optimiser le canal en ligne
  - 8.8.3. Les avantages résiduels du hors-ligne
- 8.9. Événements sur mesure
  - 8.9.1. Alignement de l'audience
  - 8.9.2. Stratégie de communication
  - 8.9.3. Mise en scène

- 8.10. Évaluation finale de la collection
  - 8.10.1. Imprimés en chiffres
  - 8.10.2. Analyse et indicateurs avancés
  - 8.10.3. La reformulation du vêtement

## Module 9. Gestion des achats pour la mode

- 9.1. La dynamique d'un acheteur de mode
  - 9.1.1. Le cycle de vie des produits de mode
  - 9.1.2. La saisonnalité dans l'industrie de la mode
  - 9.1.3. Les leviers qui activent le capital de la marque
- 9.2. Formulation avec Microsoft Excel
  - 9.2.1. Opérations
  - 9.2.2. Calculs
  - 9.2.3. Formules
- 9.3. Applications Excel
  - 9.3.1. Graphiques
  - 9.3.2. Tableaux croisés dynamiques
  - 9.3.3. Formulaire
- 9.4. Traitement des erreurs
  - 9.4.1. Format
  - 9.4.2. Numéro
  - 9.4.3. Texte
- 9.5. Création de bases de données avec *Microsoft Access*
  - 9.5.1. La programmation avec *Access*
  - 9.5.2. Types de données et propriétés des champs
  - 9.5.3. Requêtes et macros
- 9.6. Rapports sur les bases de données
  - 9.6.1. Stockage des données
  - 9.6.2. Modèles de base de données avec *Access*
  - 9.6.3. Mise à jour des requêtes
- 9.7. *Big data* avec *Tableau*
  - 9.7.1. Organisation des données
  - 9.7.2. Représentation des valeurs numériques
  - 9.7.3. Utilisation de diverses sources de données

- 9.8. Personnalisation des données avec *Tableau*
  - 9.8.1. Utilisation des calculs
  - 9.8.2. Calculs rapides de *Tableau*
  - 9.8.3. Lignes de référence
- 9.9. *Dashboard*: visualisation des données
  - 9.9.1. Cartographie géographique
  - 9.9.2. Visualisation et comparaison des mesures
  - 9.9.3. Statistiques et prévisions
- 9.10. Gestion de projet
  - 9.10.1. *Propriétaire du produit*
  - 9.10.2. Méthodologie *lean*
  - 9.10.3. Méthodologie *agile*

## Module 10. Atelier sur l'entrepreneuriat et la gestion créative

- 10.1. Innovation et créativité sur les marchés de la mode
  - 10.1.1. Réinventer ce qui existe déjà dans le domaine de la mode
  - 10.1.2. Créer de nouveaux motifs à partir de zéro
  - 10.1.3. Brevets sur les tissus
- 10.2. Pensée disruptive et *design thinking*
  - 10.2.1. La pensée disruptive et son impact mondial
  - 10.2.2. Le schéma visuel du *design thinking*
  - 10.2.3. Résolution de problèmes
- 10.3. Leadership et esprit d'entreprise
  - 10.3.1. L'équipe
  - 10.3.2. La marque personnelle
  - 10.3.3. Gérer l'évolution et la croissance de l'entreprise
- 10.4. La chaîne de valeur dans l'industrie de la mode et du luxe
  - 10.4.1. Structure du marché mondial de la mode
  - 10.4.2. La chaîne de valeur traditionnelle
  - 10.4.3. Évolution des maillons de la chaîne de valeur de la mode

- 10.5. La *start up* de mode
  - 10.5.1. Le saut vers l'internationalisation
- 10.6. Direction créative pour des entreprises de mode
  - 10.6.1. La dynamique de la créativité
  - 10.6.2. Profils professionnels
  - 10.6.3. Rôles du directeur de la création
- 10.7. Neurobiologie de la créativité
  - 10.7.1. Intelligence
  - 10.7.2. Quantification créative
  - 10.7.3. Médias sociaux
- 10.8. Techniques de créativité
  - 10.8.1. Blocage
  - 10.8.2. Techniques pour générer des idées
  - 10.8.3. CRE-IN
- 10.9. Les sources d'inspiration
  - 10.9.1. Maîtriser le passé de la mode
  - 10.9.2. Aspirations: l'avenir
  - 10.9.3. L'équilibre compositionnel entre le passé et le futur
- 10.10. La mise en scène
  - 10.10.1. Le cadre compositionnel dans une collection de mode
  - 10.10.2. La perception du spectateur
  - 10.10.3. L'imaginaire des marques de mode

## Module 11. Fondamentaux et introduction au design

- 11.1. Histoire du design
  - 11.1.1. La révolution industrielle
  - 11.1.2. Les étapes du design
  - 11.1.3. Architecture
  - 11.1.4. L'école de Chicago
- 11.2. Styles et mouvements de design
  - 11.2.1. Design décoratif
  - 11.2.2. Mouvement moderniste
  - 11.2.3. *Art déco*
  - 11.2.4. Design industriel
  - 11.2.5. *La Bauhaus*
  - 11.2.6. La deuxième guerre mondiale
  - 11.2.7. Trans-avant-garde
  - 11.2.8. Design contemporain
- 11.3. Designers et tendances
  - 11.3.1. Architectes d'intérieur
  - 11.3.2. Graphistes
  - 11.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
  - 11.3.4. Créateurs de mode
- 11.4. Méthodologie du Design
  - 11.4.1. *Bruno Munari*
  - 11.4.2. *Gui Bonsiepe*
  - 11.4.3. *J. Christopher Jones*
  - 11.4.4. *L. Bruce Archer*
  - 11.4.5. *Guillermo González Ruiz*
  - 11.4.6. *Jorge Frascara*
  - 11.4.7. *Bernd Löbach*
  - 11.4.8. *Joan Costa*
  - 11.4.9. *Norberto Cháves*
- 11.5. Le langage dans le design
  - 11.5.1. Les objets et le sujet
  - 11.5.2. Sémiotique des objets
  - 11.5.3. La disposition objectale et sa connotation
  - 11.5.4. La *Globalisation* des signes
  - 11.5.5. Proposition

- 11.6. Le design et sa dimension esthétique et formelle
  - 11.6.1. Éléments visuels
    - 11.6.1.1 La forme
    - 11.6.1.2 La mesure
    - 11.6.1.3 Couleur
    - 11.6.1.4 Texture
  - 11.6.2. Éléments relationnels
    - 11.6.2.1 Direction
    - 11.6.2.2 Position
    - 11.6.2.3 Espace
    - 11.6.2.4 Gravité
  - 11.6.3. Éléments pratiques
    - 11.6.3.1 Représentation
    - 11.6.3.2 Signification
    - 11.6.3.3 Fonction
  - 11.6.4. Cadre de référence
- 11.7. Concevoir des méthodes d'analyse
  - 11.7.1. Design pragmatique
  - 11.7.2. Design analogique
  - 11.7.3. Un design iconique
  - 11.7.4. Design canonique
  - 11.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie
- 11.8. Design et sémantique
  - 11.8.1. La sémantique
  - 11.8.2. La signification
  - 11.8.3. Sens dénotatif et sens connotatif
  - 11.8.4. Le lexique
  - 11.8.5. Champ lexical et famille lexicale
  - 11.8.6. Relations sémantiques
  - 11.8.7. Changement sémantique
  - 11.8.8. Causes du changement sémantique

- 11.9. Design et pragmatique
  - 11.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
  - 11.9.2. Médiation, corps et émotions
  - 11.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
  - 11.9.4. Identité, relations sociales et objets
- 11.10. Contexte actuel du design
  - 11.10.1. Problèmes de design actuels
  - 11.10.2. Problèmes de design actuels
  - 11.10.3. Contributions sur la méthodologie

## Module 12. Patronage et confection

- 12.1. Introduction aumodélisme
  - 12.1.1. Concepts de base du modélisme
  - 12.1.2. Outils et matériaux pour le modélisme
  - 12.1.3. Obtention de mesures anatomiques
  - 12.1.4. Tableaux de mesures
  - 12.1.5. Typologie des modèles
  - 12.1.6. Industrialisation des modèles
  - 12.1.7. Informations devant être contenues dans un modèle
- 12.2. Modèle féminin
  - 12.2.1. Patron de jupe de base
  - 12.2.2. Modèle de corps de base
  - 12.2.3. Motif de base du pantalon
  - 12.2.4. Modèle de base de la robe
  - 12.2.5. Cols
  - 12.2.6. Manches
  - 12.2.7. Détails
- 12.3. Modèle masculin
  - 12.3.1. Modèle de corps de base
  - 12.3.2. Motif de base du pantalon
  - 12.3.3. Motif de la base du manteau
  - 12.3.4. Cols
  - 12.3.5. Manches
  - 12.3.6. Détails

- 12.4. Motif pour les enfants
  - 12.4.1. Modèle de corps de base
  - 12.4.2. Motif de base du pantalon
  - 12.4.3. Motif de base du justaucorps
  - 12.4.4. Schéma général de la base
  - 12.4.5. Manches
  - 12.4.6. Cols
  - 12.4.7. Détails
- 12.5. Transformation, développement et mise à l'échelle des modèles
  - 12.5.1. Transformations de motifs
  - 12.5.2. Développement de modèles
  - 12.5.3. Patrons à l'échelle et à taille réelle
- 12.6. Introduction à la coupe et à la couture
  - 12.6.1. Introduction à la couture
  - 12.6.2. Outils et matériaux de couture
  - 12.6.3. Découpage
  - 12.6.4. Coudre à la main
  - 12.6.5. Couture à la machine plate
  - 12.6.6. Types de machines à coudre
- 12.7. Identification des textiles
  - 12.7.1. Tissus plats
  - 12.7.2. Tissus complexes
  - 12.7.3. Tissus techniques
  - 12.7.4. Tissus à mailles
  - 12.7.5. Matériaux
- 12.8. Types de couture et de transformation des vêtements
  - 12.8.1. Joint plat
  - 12.8.2. Entrejambe
  - 12.8.3. Couture courbée
  - 12.8.4. Couture française
  - 12.8.5. Couture textile
  - 12.8.6. Couture Overlock
  - 12.8.7. Coutures côtelées

- 12.9. Fermetures, finitions et finitions textiles
  - 12.9.1. Teinture des tissus
  - 12.9.2. Boutons
  - 12.9.3. Zips
  - 12.9.4. Appliqués
  - 12.9.5. Doublure de la pièce
  - 12.9.6. Finition
  - 12.9.7. Repassage
- 12.10. *Moulage*
  - 12.10.1. Préparation du mannequin
  - 12.10.2. Enquête sur le mannequin
  - 12.10.3. Du mannequin au modèle
  - 12.10.4. Modélisation d'un vêtement

## Module 13. Photographie

- 13.1. Histoire de la photographie
  - 13.1.1. Antécédent de la photographie
  - 13.1.2. Photographie en couleur
  - 13.1.3. Film photographique
  - 13.1.4. Appareil photo numérique
- 13.2. Formation de l'image
  - 13.2.1. L'appareil photographique
  - 13.2.2. Paramètres de base en photographie
  - 13.2.3. Photométrie
  - 13.2.4. Objectifs et longueur focale
- 13.3. Langage photographique
  - 13.3.1. Types de prises de vue
  - 13.3.2. Éléments formels, compositionnels et interprétatifs de l'image photographique
  - 13.3.3. Encadrement
  - 13.3.4. Représentation du temps et du mouvement dans la photographie
  - 13.3.5. Le rapport de la photographie à la réalité et à la vérité

- 13.4. L'appareil photographique
  - 13.4.1. Appareils photo analogiques et numériques
  - 13.4.2. Caméras simples
  - 13.4.3. Les caméras *réflex*
  - 13.4.4. Techniques photographiques de base
  - 13.4.5. Exposition et posemètres
  - 13.4.6. La caméra *réflex* numérique. Le capteur
  - 13.4.7. La manipulation de l'appareil photo numérique par rapport à l'appareil photo analogique
  - 13.4.8. Aspects spécifiques d'intérêt
  - 13.4.9. Méthodes de travail avec l'appareil photo numérique
- 13.5. L'image numérique
  - 13.5.1. Formats de fichiers
  - 13.5.2. Balance des blancs
  - 13.5.3. Température de couleur
  - 13.5.4. Histogramme. L'exposition en photographie numérique
  - 13.5.5. Gamme dynamique
- 13.6. Le comportement de la lumière
  - 13.6.1. Le photon
  - 13.6.2. Réflexion et absorption
  - 13.6.3. Quantité et qualité de la lumière
    - 13.6.3.1. Lumière dure et lumière douce
    - 13.6.3.2. Lumière directe et diffuse
- 13.7. Expressivité et esthétique de l'éclairage
  - 13.7.1. Ombres, modificateurs et profondeur
  - 13.7.2. Angles d'éclairage
  - 13.7.3. Plans d'éclairage
  - 13.7.4. Mesure de la lumière
    - 13.7.4.1. Le photomètre
    - 13.7.4.2. Lumière incidente
    - 13.7.4.3. Lumière réfléchie
    - 13.7.4.4. Mesure sur plusieurs points
    - 13.7.4.5. Contraste
    - 13.7.4.6. Gris moyen





- 13.7.5. Éclairage de la lumière du jour
  - 13.7.5.1. Diffuseurs
  - 13.7.5.2. Réflecteurs
- 13.7.6. Éclairage artificiel
  - 13.7.6.1. Le studio photographique
  - 13.7.6.2. Sources d'éclairage
  - 13.7.6.3. Lumière froide
  - 13.7.6.4. Flashes de studio et flashes compacts
  - 13.7.6.5. Accessoires
- 13.8. Logiciel d'édition
  - 13.8.1. *Adobe Lightroom*
  - 13.8.2. *Adobe Photoshop*
  - 13.8.3. *Plugins*
- 13.9. Montage et développement de photos
  - 13.9.1. Développement en *Camera RAW*
  - 13.9.2. Bruit et mise au point
  - 13.9.3. Ajustements de l'exposition, du contraste et de la saturation. Niveaux et courbes
- 13.10. Références et applications
  - 13.10.1. Les photographes les plus importants de l'histoire
  - 13.10.2. La photographie dans la décoration intérieure
  - 13.10.3. La photographie dans la conception de produits
  - 13.10.4. La photographie dans la création de mode
  - 13.10.5. La photographie dans la conception graphique

## Module 14. Dessin de mode

- 14.1. Histoire de l'illustration
  - 14.1.1. Histoire de l'illustration
  - 14.1.2. Typologies
  - 14.1.3. L'affiche
  - 14.1.4. Illustrateurs
- 14.2. Matériaux et médias dans l'illustration
  - 14.2.1. Matériaux
  - 14.2.2. Supports
  - 14.2.3. Nouvelles technologies

- 14.3. Anatomie artistique
  - 14.3.1. Introduction à l'anatomie artistique
  - 14.3.2. La tête et le cou
  - 14.3.3. Le tronc
  - 14.3.4. Le membre supérieur
  - 14.3.5. Le membre inférieur
  - 14.3.6. Le mouvement
- 14.4. Proportion du corps humain
  - 14.4.1. Anthropométrie
  - 14.4.2. Proportion
  - 14.4.3. Canons
  - 14.4.4. Morphologie
  - 14.4.5. Proportion
- 14.5. Composition de base
  - 14.5.1. Avant
  - 14.5.2. Dos
  - 14.5.3. Profil
  - 14.5.4. Raccourcissement des délais
  - 14.5.5. Mouvement
- 14.6. Le visage humain
  - 14.6.1. La tête
  - 14.6.2. Les yeux
  - 14.6.3. Nez
  - 14.6.4. La bouche
  - 14.6.5. Les sourcils
  - 14.6.6. Les oreilles
  - 14.6.7. Les cheveux
- 14.7. La figure humaine
  - 14.7.1. L'équilibre du corps
  - 14.7.2. Le bras
  - 14.7.3. La main
  - 14.7.4. Le pied
  - 14.7.5. La jambe
  - 14.7.6. Le buste
  - 14.7.7. La figure humaine

- 14.8. Techniques d'illustration dans la mode
  - 14.8.1. Technique traditionnelle
  - 14.8.2. Technique numérique
  - 14.8.3. Techniques mixtes
  - 14.8.4. Technique de collage
- 14.9. Illustration des matériaux
  - 14.9.1. *Tweed*
  - 14.9.2. Cuir verni
  - 14.9.3. Laine
  - 14.9.4. Paillettes
  - 14.9.5. Transparence
  - 14.9.6. Soie
  - 14.9.7. Denim
  - 14.9.8. Cuir
  - 14.9.9. Poils d'animaux
  - 14.9.10. Autres matériaux
- 14.10. Rechercher un style personnel
  - 14.10.1. La figurine de mode
  - 14.10.2. Styling
  - 14.10.3. Poses de mode
  - 14.10.4. Coiffures
  - 14.10.5. Le design

## Module 15. Technologie textile

- 15.1. Introduction aux textiles
  - 15.1.1. Histoire des textiles
  - 15.1.2. Les textiles au fil du temps
  - 15.1.3. Machines textiles traditionnelles
  - 15.1.4. L'importance des textiles dans la mode
  - 15.1.5. Symbologie utilisée dans les matériaux textiles
  - 15.1.6. Spécifications techniques des tissus

- 15.2. Matériaux textiles
  - 15.2.1. Classification des fibres textiles
    - 15.2.1.1. Fibres naturelles
    - 15.2.1.2. Fibres artificielles
    - 15.2.1.3. Fibres synthétiques
  - 15.2.2. Propriétés des fibres
  - 15.2.3. Reconnaissance des fibres textiles
- 15.3. Les fils
  - 15.3.1. Liaisons de base
  - 15.3.2. Caractéristiques générales des fils
  - 15.3.3. Classification des fils
  - 15.3.4. Étapes de filage
  - 15.3.5. Machines utilisées
  - 15.3.6. Systèmes de numérotation des fils
- 15.4. Textiles ajourés
  - 15.4.1. Tissus ajourés
  - 15.4.2. La trame de la trame
  - 15.4.3. Ligaments dans les tissus ajourés
  - 15.4.4. Classification des ligaments
  - 15.4.5. Types de ligaments
  - 15.4.6. Types de tissus
  - 15.4.7. Le métier à tisser ajouré
  - 15.4.8. Métiers à tisser spéciaux
- 15.5. Tissus à mailles
  - 15.5.1. Histoire du tricot
  - 15.5.2. Classification
  - 15.5.3. Typologie
  - 15.5.4. Comparaison entre une armure unie et un tissu tricoté
  - 15.5.5. Caractéristiques et comportement en fonction de sa construction
  - 15.5.6. Technologie et machines pour sa production
- 15.6. Finitions textiles
  - 15.6.1. Finition physique
  - 15.6.2. Finition chimique
  - 15.6.3. Résistance du tissu
  - 15.6.4. Le *pilling*
  - 15.6.5. Changement dimensionnel des tissus
- 15.7. Teinture
  - 15.7.1. Prétraitements
  - 15.7.2. Teinture
  - 15.7.3. Machines
  - 15.7.4. Entrées
  - 15.7.5. Blanchiment optique
  - 15.7.6. Couleur
- 15.8. Estampage
  - 15.8.1. Impression directe
    - 15.8.1.1. Impression en bloc
    - 15.8.1.2. Emboutissage de rouleaux
    - 15.8.1.3. Impression par thermo-transfert
    - 15.8.1.4. Sérigraphie
    - 15.8.1.5. Impression en chaîne
    - 15.8.1.6. Impression de la corrosion
  - 15.8.2. Impression de réserve
    - 15.8.2.1. *Batik*
    - 15.8.2.2. Tie-dyeing
  - 15.8.3. Autres types d'impression
    - 15.8.3.1. Impression différentielle
    - 15.8.3.2. Électrostatique polychromatique
- 15.9. Tissus techniques et intelligents
  - 15.9.1. Définition et analyse
  - 15.9.2. Applications des textiles
  - 15.9.3. Nouveaux matériaux et technologies

- 15.10. Cuir, fourrure et autres
  - 15.10.1. Fourrure et cuir
  - 15.10.2. Classification du cuir
  - 15.10.3. Processus de tannage
  - 15.10.4. Traitement post-tannage
  - 15.10.5. Procédé technologique de tannage
  - 15.10.6. Méthodes de conservation
  - 15.10.7. Cuir synthétique
  - 15.10.8. Discussion: cuir naturel ou synthétique

## Module 16. Systèmes de représentation appliqués à la mode

- 16.1. Introduction au dessin technique dans le domaine de la mode
  - 16.1.1. Comment et quand les dessins techniques sont-ils utilisés ?
  - 16.1.2. Comment créer un dessin technique pour la mode ?
  - 16.1.3. Dessiner à partir d'un vêtement physique
  - 16.1.4. Les normes du technicien de la mode
- 16.2. Préparation des documents
  - 16.2.1. Préparation du document pour le dessin technique
  - 16.2.2. Mannequin anatomique de base
  - 16.2.3. Couleur, texture et motifs
- 16.3. Vêtements inférieurs
  - 16.3.1. Jupes
  - 16.3.2. Pantalon
  - 16.3.3. Collants
- 16.4. Vêtements de dessus
  - 16.4.1. Chemises
  - 16.4.2. T-shirts
  - 16.4.3. Gilets de sauvetage
  - 16.4.4. Vestes
  - 16.4.5. Manteaux
- 16.5. Sous-vêtements
  - 16.5.1. Soutien-gorge
  - 16.5.2. Sous-vêtements
  - 16.5.3. Caleçons
- 16.6. Détails du modèle
  - 16.6.1. Encolures
  - 16.6.2. Cols
  - 16.6.3. Manches
  - 16.6.4. Menottes
  - 16.6.5. Poches
- 16.7. Détails de la conception
  - 16.7.1. Détails de la construction
  - 16.7.2. Détails décoratifs du design
  - 16.7.3. Plis
  - 16.7.4. Coutures
  - 16.7.5. Points de suture
  - 16.7.6. Nervures
- 16.8. Attaches et fermetures
  - 16.8.1. Zips
  - 16.8.2. Boutons
  - 16.8.3. Agrafes
  - 16.8.4. Rubans
  - 16.8.5. Nœuds
  - 16.8.6. Œillets
  - 16.8.7. Velcro
  - 16.8.8. Œillets
  - 16.8.9. Boucles
  - 16.8.10. Goujons
  - 16.8.11. Rivets
  - 16.8.12. Bagues
  - 16.8.13. Boucles
- 16.9. Accessoires
  - 16.9.1. Sacs à main
  - 16.9.2. Lunettes
  - 16.9.3. Chaussures
  - 16.9.4. Bijoux

- 16.10. Le dossier technique
  - 16.10.1. Exportation du dessin technique
  - 16.10.2. Informations sur le dessin technique
  - 16.10.3. Modèles et types de fiches de données
  - 16.10.4. Remplir le document d'information

## Module 17. Design de mode

- 17.1. Méthodologie du stylisme de mode
  - 17.1.1. Le concept d'un projet de mode
  - 17.1.2. Méthodologie du design appliquée à la mode
  - 17.1.3. Méthodes de recherche dans le domaine du design de mode
  - 17.1.4. Le *briefing* ou le cahier des charges
  - 17.1.5. Documentation
  - 17.1.6. Analyse de la mode actuelle
  - 17.1.7. Formalisation des idées
- 17.2. Procédures créatives appliquées au design de mode
  - 17.2.1. Le carnet de terrain
  - 17.2.2. Le *moodboard*
  - 17.2.3. Recherche graphique
  - 17.2.4. Techniques de création
- 17.3. Références
  - 17.3.1. La mode commerciale
  - 17.3.2. Mode créative
  - 17.3.3. La mode de la scène
  - 17.3.4. Mode d'entreprise
- 17.4. Concept de la collection
  - 17.4.1. Fonctionnalité du vêtement
  - 17.4.2. Le vêtement comme message
  - 17.4.3. Concepts ergonomiques
- 17.5. Codes stylistiques
  - 17.5.1. Codes stylistiques permanents
  - 17.5.2. Codes stylistiques stationnaires
  - 17.5.3. Recherche du cachet personnel
- 17.6. Développement de la collection
  - 17.6.1. Cadre théorique
  - 17.6.2. Contexte
  - 17.6.3. Recherche
  - 17.6.4. Références
  - 17.6.5. Conclusion
  - 17.6.6. Représentation de la collection
- 17.7. Étude technique
  - 17.7.1. Carte des textiles
  - 17.7.2. Charte de couleurs
  - 17.7.3. La glaçure
  - 17.7.4. Le dossier technique
  - 17.7.5. Le prototype
  - 17.7.6. Scandale
- 17.8. Projets interdisciplinaires
  - 17.8.1. Dessin
  - 17.8.2. Modélisme
  - 17.8.3. Couture
- 17.9. Production d'une collection
  - 17.9.1. De l'esquisse au dessin technique
  - 17.9.2. Ateliers d'artisanat
  - 17.9.3. Nouvelles technologies
- 17.10. Stratégies de communication et de présentation
  - 17.10.1. Photographie de mode: *lookbook*, éditorial et campagne
  - 17.10.2. Le portefeuille
  - 17.10.3. Le podium
  - 17.10.4. Autres moyens d'exposer la collection

## Module 18. La durabilité dans la mode

- 18.1. Repenser le design de la mode
  - 18.1.1. La chaîne d'approvisionnement
  - 18.1.2. Principaux aspects
  - 18.1.3. Développement de la mode durable
  - 18.1.4. L'avenir de la mode
- 18.2. Le cycle de vie d'un vêtement
  - 18.2.1. Réflexion sur le cycle de vie
  - 18.2.2. Activités et impact
  - 18.2.3. Outils et modèles d'évaluation
  - 18.2.4. Stratégies de conception durable
- 18.3. Réglementations en matière de qualité et de sécurité dans le secteur textile
  - 18.3.1. Qualité
  - 18.3.2. Étiquetage
  - 18.3.3. Sécurité des vêtements
  - 18.3.4. Inspections des consommateurs
- 18.4. Obsolescence planifiée
  - 18.4.1. L'obsolescence programmée et les déchets d'équipements électriques et électroniques et électronique
  - 18.4.2. Extraction des ressources
  - 18.4.3. Production de déchets
  - 18.4.4. Recyclage et réutilisation des déchets électroniques
  - 18.4.5. Consommation responsable
- 18.5. Conception durable
  - 18.5.1. Conception du vêtement
  - 18.5.2. Concevoir avec empathie
  - 18.5.3. Sélection des tissus, des matériaux et des techniques
  - 18.5.4. Utilisation de mono-matériaux





- 18.6. Production durable
  - 18.6.1. Modélisme et modélisation
  - 18.6.2. Techniques de zéro déchet
  - 18.6.3. Construction
  - 18.6.4. Conception pour la durabilité
- 18.7. Distribution durable
  - 18.7.1. Fournisseurs et producteurs
  - 18.7.2. Engagement avec les communautés locales
  - 18.7.3. Ventes
  - 18.7.4. Conception selon les besoins
  - 18.7.5. Le design de la mode inclusive
- 18.8. Utilisation durable du vêtement
  - 18.8.1. Modèles d'utilisation
  - 18.8.2. Comment réduire le lavage ?
  - 18.8.3. Réparations et entretien
  - 18.8.4. Conception pour les corrections
  - 18.8.5. Conception modulaire des vêtements
- 18.9. Recyclage
  - 18.9.1. Réutilisation et refabrication
  - 18.9.2. Revalorisation
  - 18.9.3. Recyclage des matériaux
  - 18.9.4. Production en circuit fermé
- 18.10. Créateurs de mode durable
  - 18.10.1. *Katharine Hamnett*
  - 18.10.2. *Stella McCartney*
  - 18.10.3. *Annika Matilda Wendelboe*
  - 18.10.4. *Susan Dimasi*
  - 18.10.5. *Isabell de Hillerin*

## Module 19. Histoire de la Mode

- 19.1. De l'habillement à la mode
  - 19.1.1. Nouveau contexte et changement social
  - 19.1.2. La libération des femmes
  - 19.1.3. Nouveau concept du créateur de mode
  - 19.1.4. Début du 20e siècle
- 19.2. Vêtements modernes
  - 19.2.1. Vêtements modernes
  - 19.2.2. La montée en puissance des designers américains
  - 19.2.3. La scène londonienne
  - 19.2.4. New York dans les années 1970
  - 19.2.5. La mode des années 80
  - 19.2.6. Groupes de luxe multimarques
  - 19.2.7. La mode fonctionnelle
  - 19.2.8. *Vêtements de sport*
  - 19.2.9. Mode, art et culture pop
  - 19.2.10. *Célébrités*
  - 19.2.11. La photographie et l'internet
- 19.3. Les grands maîtres de la mode
  - 19.3.1. *Jeanne Lanvin*
  - 19.3.2. *Jeanne Paquin*
  - 19.3.3. *Emilie Flöge*
  - 19.3.4. *Madeleine Vionnet*
  - 19.3.5. *Gabrielle Chanel*
  - 19.3.6. *Elsa Schiaparelli*
  - 19.3.7. *Carolina Herrera*
- 19.4. Les grands maîtres de la mode
  - 19.4.1. *Charles Frederick Worth*
  - 19.4.2. *Jacques Doucet*
  - 19.4.3. *Paul Poiret*
  - 19.4.4. *Cristóbal Balenciaga*
  - 19.4.5. *Christian Dior*
  - 19.4.6. *Karl Lagerfeld*
  - 19.4.7. *Alexander McQueen*
- 19.5. *Haute Couture*
  - 19.5.1. Histoire de la *Haute Couture*
  - 19.5.2. Fédération de la Haute Couture et de la Mode
  - 19.5.3. Membres de la fédération
  - 19.5.4. De la *Haute Couture* au *Prêt-à-porter*
- 19.6. Artisanat
  - 19.6.1. Le textile en tant qu'art
  - 19.6.2. Des travaux manuels qui complètent les vêtements
  - 19.6.3. Artistes et artisans liés à la mode
- 19.7. *Mode rapide*
  - 19.7.1. Histoire et origine de la *fast-fashion*
  - 19.7.2. Modèle économique de la *fast-fashion*
  - 19.7.3. Repercution de la *fast-fashion* dans le monde
- 19.8. Publicité et photographie dans la mode
  - 19.8.1. Archétypes et stéréotypes
  - 19.8.2. L'image de la mode
  - 19.8.3. Communication visuelle de la mode
  - 19.8.4. Les grands photographes de mode
- 19.9. Impact de la mode
  - 19.9.1. L'industrie textile
  - 19.9.2. Relations entre l'art et la mode
  - 19.9.3. Mode et société
- 19.10. Théorie et critique de la mode
  - 19.10.1. Les designers actuels et leur influence
  - 19.10.2. Tendances actuelles
  - 19.10.3. La banalisation de la mode

**Module 20. Design de mode avancé**

- 20.1. Marchés de la mode
  - 20.1.1. Mode féminine
  - 20.1.2. Marchés de la mode
  - 20.1.3. Marchés spécialisés
- 20.2. Marchés saisonniers
  - 20.2.1. Marchés saisonniers
  - 20.2.2. Le cycle de la mode
  - 20.2.3. Tendances de la mode
  - 20.2.4. Analyse des tendances
  - 20.2.5. Développement du projet
- 20.3. Recherche créative
  - 20.3.1. Inspiration
  - 20.3.2. Le carnet de terrain
  - 20.3.3. Les matériaux
  - 20.3.4. Le *Moodboard*
- 20.4. Développement et techniques
  - 20.4.1. Stratégies de développement
  - 20.4.2. Éléments de conception
  - 20.4.3. Techniques de construction
  - 20.4.4. Techniques de développement
  - 20.4.5. Argumentaire sur les collections
- 20.5. Design de mode
  - 20.5.1. À quoi ressemble le design de la mode ?
  - 20.5.2. Couture
  - 20.5.3. L'industrie de la mode
  - 20.5.4. La collection de mode
  - 20.5.5. Coupe, couture et finition
- 20.6. Accessoires de mode
  - 20.6.1. Définition de l'accessoire
  - 20.6.2. Accessoires les plus couramment utilisés dans les collections
  - 20.6.3. L'industrie et l'accessoire

- 20.7. Comment présenter le projet
  - 20.7.1. Présentation de la mode
  - 20.7.2. Présentation d'une collection
  - 20.7.3. Stylisme de mode
- 20.8. Où et quand présenter le projet ?
  - 20.8.1. Le calendrier de la mode
  - 20.8.2. La presse mode
  - 20.8.3. Éditoriaux de mode
  - 20.8.4. Foires et événements
- 20.9. Stratégies de communication du projet
  - 20.9.1. Deuxième ligne
  - 20.9.2. Élargissement de la collection
  - 20.9.3. Praticité
- 20.10. Conception et affaires
  - 20.10.1. Entrepreneurat dans le secteur de la mode
  - 20.10.2. Le *branding*
  - 20.10.3. Le marketing en tant que promotion
  - 20.10.4. Les droits d'auteur

**Module 21. Histoire de l'habillement**

- 21.1. Préhistoire
  - 21.1.1. Introduction
  - 21.1.2. Civilisations préhistoriques
  - 21.1.3. Le commerce à l'époque préhistorique
  - 21.1.4. Costume préhistorique
  - 21.1.5. Fourrures et magasins de fourrures
  - 21.1.6. Textiles et techniques
  - 21.1.7. Concordance chronologique et similitudes dans le costume préhistorique
- 21.2. Ancienne époque: Égypte et Mésopotamie
  - 21.2.1. Égypte
  - 21.2.2. Le peuple assyrien
  - 21.2.3. Le peuple perse

- 21.3. Ancienne époque: La Grèce classique
  - 21.3.1. Costume crétois
  - 21.3.2. Tissus utilisés dans la Grèce antique
  - 21.3.3. Vêtements de la Grèce antique
  - 21.3.4. Sous-vêtements de la Grèce antique
  - 21.3.5. Chaussures de la Grèce antique
  - 21.3.6. Chapeaux et coiffes de la Grèce antique
  - 21.3.7. Couleurs et ornements de la Grèce antique
  - 21.3.8. Accessoires de la Grèce antique
- 21.4. Ancienne époque: L'Empire romain
  - 21.4.1. Textiles de la Rome antique
  - 21.4.2. Vêtements de la Rome antique
  - 21.4.3. Sous-vêtements romains antiques
  - 21.4.4. Chaussures de la Rome antique
  - 21.4.5. Chapeaux et coiffures de la Rome antique
  - 21.4.6. Relation entre le statut social et l'habillement dans la Rome antique
  - 21.4.7. Style byzantin
- 21.5. Haut Moyen Âge et Moyen Âge tardif
  - 21.5.1. Caractéristiques historiques générales de la période médiévale
  - 21.5.2. Le costume au début de la période médiévale
  - 21.5.3. Le costume à l'époque carolingienne
  - 21.5.4. Le costume à l'époque romane
  - 21.5.5. Costume gothique
- 21.6. L'âge moderne: Renaissance, baroque et rococo
  - 21.6.1. 15ème et 16ème siècle: Renaissance
  - 21.6.2. 17ème siècle: Baroque
  - 21.6.3. 18ème siècle: Rococo
- 21.7. Âge contemporain: Néoclassicisme et romantisme
  - 21.7.1. L'industrie de l'habillement
  - 21.7.2. *Charles Frederick Worth*
  - 21.7.3. *Jacquet Doucet*
  - 21.7.4. Vêtements pour femmes
  - 21.7.5. Joséphine Bonaparte: le style Empire

- 21.8. Âge contemporain: L'ère victorienne et la Belle Époque
  - 21.8.1. La Reine *Victoria*
  - 21.8.2. Vêtements pour hommes
  - 21.8.3. *Dandy*
  - 21.8.4. *Paul Poiret*
  - 21.8.5. Madeleine Vionnet
- 21.9. L'âge contemporain: du costume à la mode
  - 21.9.1. Nouveau contexte et changement social
  - 21.9.2. Créateurs de mode
  - 21.9.3. *Coco Chanel*
  - 21.9.4. *Le nouveau look*
- 21.10. L'époque contemporaine: le siècle des créateurs et de la mode
  - 21.10.1. Vêtements modernes
  - 21.10.2. La montée en puissance des designers américains
  - 21.10.3. La scène londonienne

## Module 22. Modèle masculin

- 22.1. Évolution de la mode masculine
  - 22.1.1. Contexte social et historique de la mode masculine
  - 22.1.2. Le renoncement à l'ornementation et la reconquête du droit à la mode
  - 22.1.3. Histoire de la confection
- 22.2. Vêtements pour hommes
  - 22.2.1. Types de vêtements et variations
  - 22.2.2. Accessoires pour hommes
  - 22.2.3. Analyse et communication de la marque
  - 22.2.4. Tendances actuelles
- 22.3. Étude des morphologies masculines
  - 22.3.1. Évolution du corps masculin
  - 22.3.2. Étude du corps masculin
  - 22.3.3. Typologie du corps masculin
- 22.4. Motif de la chemise
  - 22.4.1. Mesures
  - 22.4.2. Mise en page
  - 22.4.3. Variations



- 22.5. Modèle de pantalon
  - 22.5.1. Mesures
  - 22.5.2. Mise en page
  - 22.5.3. Variations
- 22.6. Cheminement de la veste
  - 22.6.1. Mesures
  - 22.6.2. Mise en page
  - 22.6.3. Variations
- 22.7. Motifs de revers de veste
  - 22.7.1. Mesures
  - 22.7.2. Mise en page
  - 22.7.3. Variations
- 22.8. Modèle de gilet
  - 22.8.1. Mesures
  - 22.8.2. Mise en page
  - 22.8.3. Variations
- 22.9. Le manteau masculin
  - 22.9.1. Mesures
  - 22.9.2. Mise en page
  - 22.9.3. Variations
- 22.10. Couture traditionnelle
  - 22.10.1. Matériaux
  - 22.10.2. Doublure
  - 22.10.3. Montage
  - 22.10.4. Couture



*Saisissez l'occasion de vous informer sur les derniers développements dans ce domaine pour les appliquer à votre pratique quotidienne”*

# 06

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

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

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant 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.



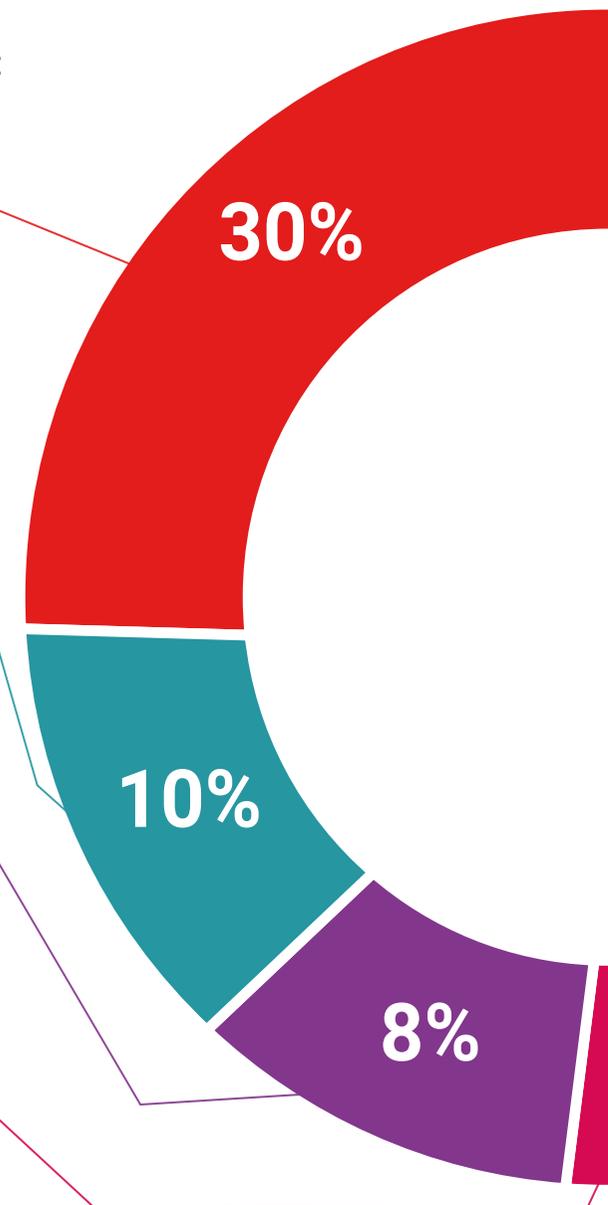
#### Pratiques en compétences et aptitudes

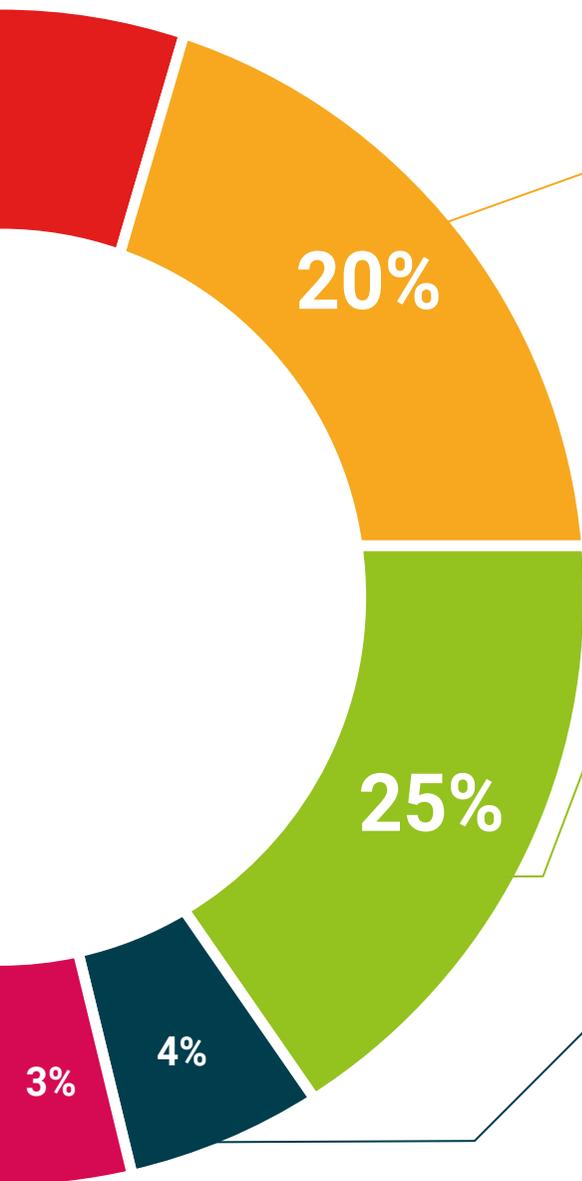
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





**Case studies**

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



**Résumés interactifs**

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



**Testing & Retesting**

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 07 Diplôme

Le Mastère Avancé en Design de Mode Intégral vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Réussissez ce programme et recevez votre diplôme universitaire sans les tracas du voyage ou de la paperasse”*

Ce **Mastère Avancé en Design de Mode Intégral** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Avancé en Design de Mode Intégral**

N.º d'Heures Officielles: **3.000 h.**



\*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

**Mastère Avancé**

**Design de Mode Intégral**

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Mastère Avancé

## Design de Mode Intégral

