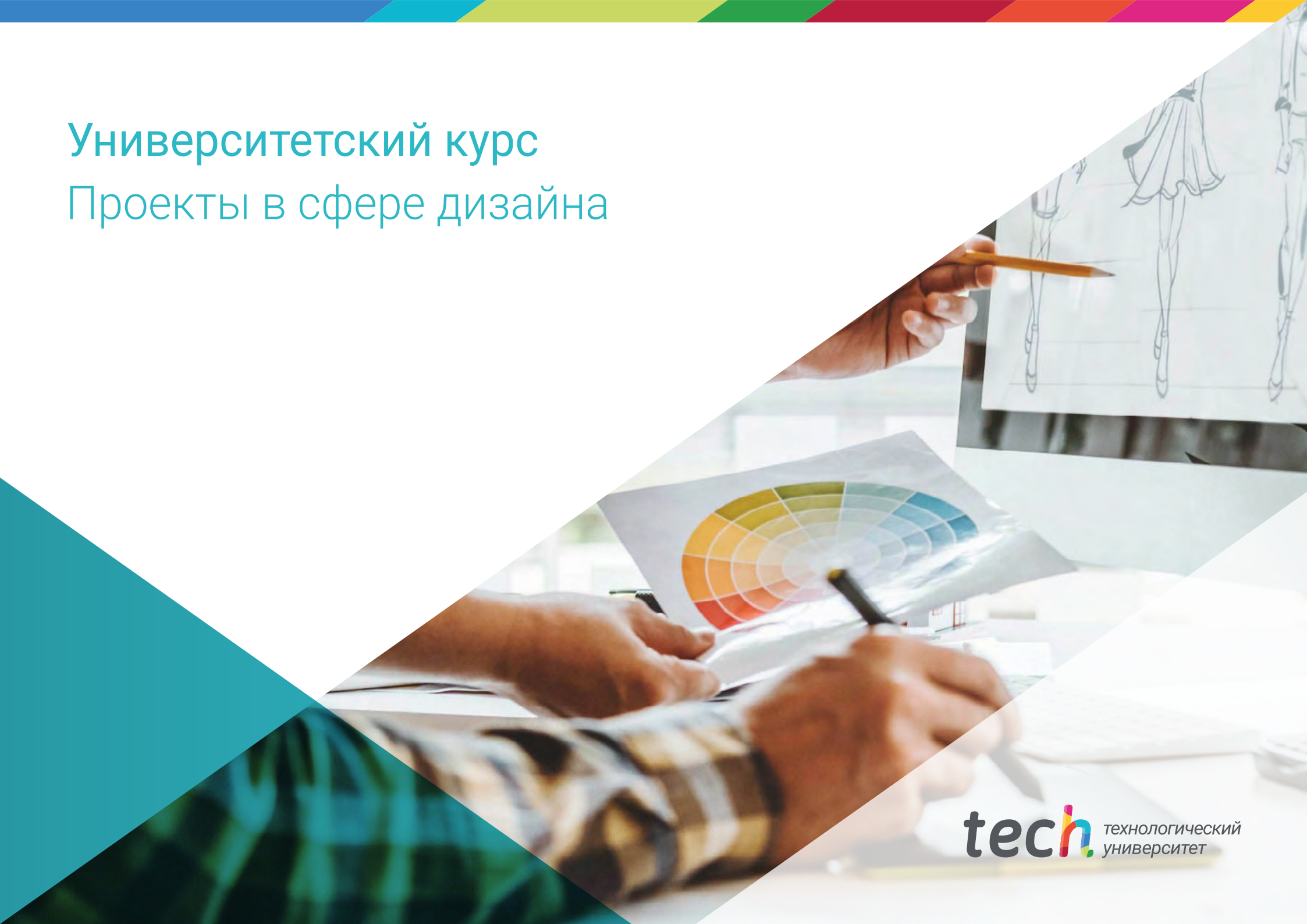
Университетский курс
Проекты в сфере дизайна



tech технологический университет

tech технологический университет

Университетский курс
Проекты в сфере дизайна

- Формат: **онлайн**
- Продолжительность: **12 недель**
- Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- Расписание: **по своему усмотрению**
- Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: **www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/design-projects**

Оглавление

01
Презентация
стр. 4

02
Цели
стр. 8

03
Руководство курса
стр. 12

04
Структура и содержание
стр. 16

05
Методология
стр. 20

06
Квалификация
стр. 30

01

Презентация

Современные тенденции в модной индустрии требуют наличия универсальных дизайнеров, которые владеют основами дизайна и инструментами, позволяющими улучшить способ воплощения идей на бумаге. Именно поэтому данная программа направлена на обучение студентов в этих аспектах, позволяя им понять основные элементы рисунка, такие как линия и точка, чтобы создать эскиз, максимально приближенный к конечному результату. Кроме того, они будут обладать знаниями о различных стилях и движениях, которые вдохновляли великих дизайнеров современности.

Вдохновляйтесь архитектурой Чикагской школы для создания бессрочной коллекции”

В мире моды постоянно появляются новые дизайнеры, задающие тенденции и внедряющие инновации в своей работе. Хотя многие стремятся к успеху, главное — представить проект, который будет безупречно выполнен, то есть спланирован, организован и осуществлен в соответствии с подходящей методологией, которая уважает язык дизайна.

Поэтому данный Университетский курс представляет отличную возможность познакомиться с исторической эволюцией моды, которая заложила основы современных подиумов. Таким образом, будет проведен обзор стилей и движений дизайна, начиная с модернизма и *ар-деко*, и продолжая изменениями после Второй мировой войны. Также будет проведен анализ различных проектных методологий, которые помогли великим представителям отрасли достичь максимального результата с минимальными усилиями.

После завершения данной программы подготовки студент сможет планировать и создавать собственные проекты, освоив различные методологии, применяемые в отрасли. Таким образом, студент станет многосторонним, организованным, креативным дизайнером, который, прежде всего, сможет создавать уникальные изделия для разных аудиторий.

Данный **Университетский курс в области проектов в сфере дизайна** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна в индустрии моды
- Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области управления проектами в сфере дизайна
- Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет

“Планируйте и создавайте новые коллекции, которые вас вдохновляют, овладевая графическими элементами скетчинга”

Архитектура XX века может стать вашим лучшим источником вдохновения для вашего следующего дизайн-проекта”

Узнайте техники и стратегии наблюдения, чтобы воплотить свои идеи на бумаге.

Мода может помочь вам выразить себя и достичь высоких вершин успеха.

В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

02

Цели

Университетский курс в области проектов в сфере дизайна призван помочь специалистам приобрести и ознакомиться с основными новинками в этой области и позволить им выполнять свою работу с максимальным качеством и профессионализмом. Поэтому в рамках программы вы научитесь соединять различные области дизайна и профессиональные области, становясь примером для нового поколения.

Кроме того, вам будет предоставлено техническое знание в области художественного рисунка для создания аккуратных и гармоничных эскизов.

Формируйте новые дизайнерские предложения, следуя методологии, предложенной Гильермо Гонсалесом Руисом”

Общие цели

- Получить подробные знания о дизайне одежды и его эволюции, которые будут актуальны для работы профессионалов, желающих развиваться в этом секторе
- Создавать эскизы на бумаге и при помощи цифровых методов, отражающих задуманный дизайн
- Использовать выкройки и методы пошива для создания одежды и аксессуаров
- Получить подробные знания в области истории моды, актуальные для профессионалов, желающих развиваться в этом секторе
- Разрабатывать успешные проекты в области моды
- Научиться фотографировать модную одежду, чтобы получить максимальную выгоду от созданных коллекций

Цвет и текстура играют фундаментальную роль в разработке вашего дизайнерского предложения"

Конкретные цели

Модуль 1. Основы дизайна

- Изучить основы дизайна, а также примеры, стили и направления, которые сформировали его с момента зарождения и до сегодняшнего дня
- Связывать и сопоставлять различные области дизайна, сферы применения и профессиональные отрасли
- Выбрать правильные проектные методологии для каждого конкретного случая
- Изучить процессы создания идей, креативности и экспериментирования и уметь применять их в проектах
- Интегрировать язык и семантику в процессы формирования идей проекта, соотнося их с целями проекта и ценностями использования

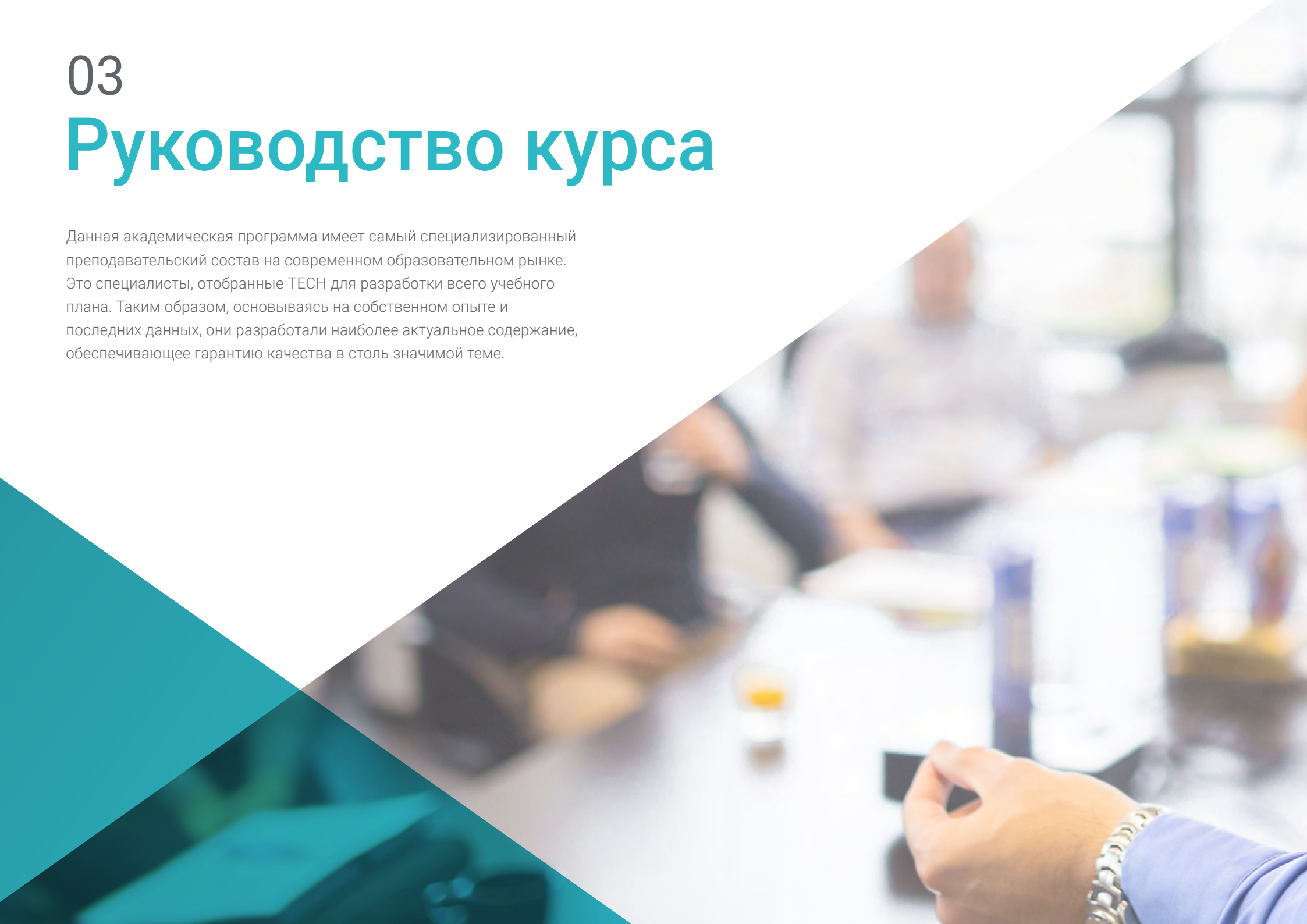
Модуль 2. Художественный рисунок

- Знать стратегии изучения и воспроизведения формы
- Понимать плоское и трехмерное видение
- Овладеть различными графическими техниками и инструментами в соответствии с критериями анализа и синтеза
- Различать и определять опоры, материалы и инструменты, которые отличают каждую из этих техник, а также базовую лексику, связанную с ними
- Освоить графические элементы рисунка, а также наиболее подходящие средства для графического изображения

03

Руководство курса

Данная академическая программа имеет самый специализированный преподавательский состав на современном образовательном рынке. Это специалисты, отобранные TECH для разработки всего учебного плана. Таким образом, основываясь на собственном опыте и последних данных, они разработали наиболее актуальное содержание, обеспечивающее гарантию качества в столь значимой теме.



TECH предлагает вам самый специализированный преподавательский состав в области обучения. Поступайте прямо сейчас и наслаждайтесь качеством, которого вы заслуживаете"

Приглашенный международный руководитель

За свою долгую карьеру в индустрии женской и мужской моды Сюзанна Мойер работала в таких люксовых брендах, как Christian Dior Paris, Liz Claiborne и Hickey Freeman. Она также руководила и разрабатывала бизнес-стратегии, обеспечивая эффективность работы дизайнерских команд. Кроме того, она создала свой собственный бренд и в течение 10 лет разрабатывала, финансировала и контролировала все операции по созданию своей одноименной коллекции, которая продается в Neiman Marcus, Nordstrom и более чем 250 специализированных магазинах.

Одна из сфер ее интересов - обучение дизайну, поэтому большую часть своей профессиональной карьеры она посвятила передаче своих знаний в этой области моды. Сотрудничает с такими всемирно известными учебными заведениями, как Школа дизайна Парсонс и Технологический институт моды. Преподает курсы в разных странах, в том числе в Американском университете Парижа, где разработала модули по устойчивому развитию и этике в этом секторе. Ее цель - учить собственному видению и продвигать все более специализированные проекты.

Она также является креативным директором Совета азиатских дизайнеров Америки, где консультирует профессионалов в области моды. В этом качестве она также является членом Fashion Consort, агентства экспертов моды, которые создают и распространяют контент, вдохновляющий и обучающий бизнес, студентов и потребителей, уделяя особое внимание актуальным вопросам и инновациям.

На протяжении всей своей карьеры она много читала лекций в институтах моды, посвященных предпринимательству, теории дизайна и профессиональному развитию. За свою работу в этой области Сюзанна получила премию IAF World Designer Award, а ее работы были опубликованы в таких изданиях, как Vogue Italia, Vogue France, Men's Health, Forbes и GQ.

Г-жа Мойер, Сюзанна

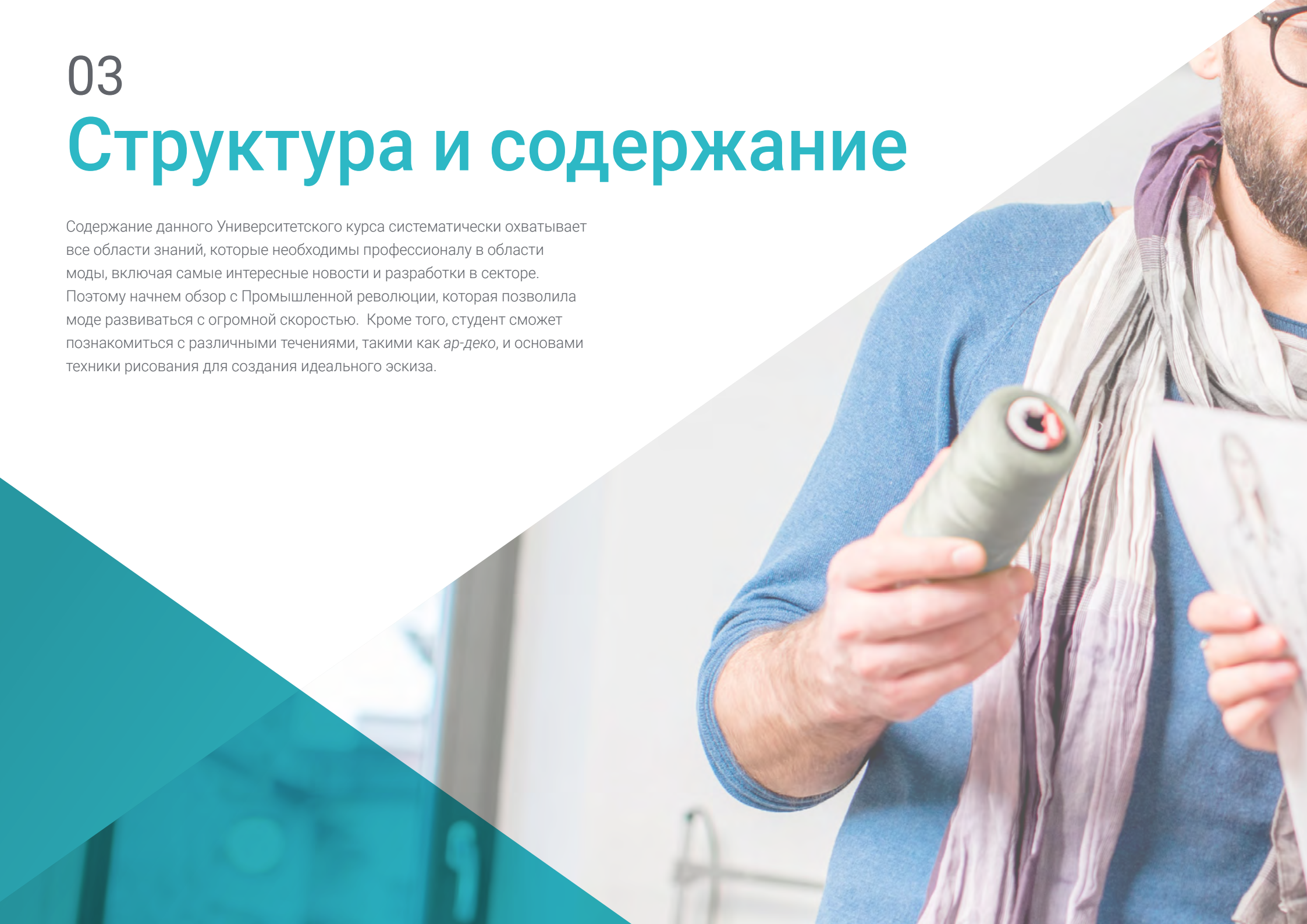
- Креативный директор, Совет азиатских дизайнеров Америки, Нью-Йорк, США
- Профессор в Parsons The New School of Design
- Академический сотрудник Института технологии моды
- Креативный директор Центра бизнес-исследований Issachar
- Креативный директор компании Career Gear
- Степень магистра в области бизнеса и моды в Технологическом институте моды
- Степень магистра изящных искусств в Parsons The New School of Design

“Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”

03

Структура и содержание

Содержание данного Университетского курса систематически охватывает все области знаний, которые необходимы профессионалу в области моды, включая самые интересные новости и разработки в секторе. Поэтому начнем обзор с Промышленной революции, которая позволила моде развиваться с огромной скоростью. Кроме того, студент сможет познакомиться с различными течениями, такими как *ар-деко*, и основами техники рисования для создания идеального эскиза.



Изучая движение и танец, вы сможете оживить свои эскизы"

Модуль 1. Основы дизайна

1.1. История дизайна
- 1.1.1. Промышленная революция
- 1.1.2. Этапы дизайна
- 1.1.3. Архитектура
- 1.1.4. Чикагская школа

1.2. Стили и направления дизайна
- 1.2.1. Декоративный дизайн
- 1.2.2. Движение модернизма
- 1.2.3. *Ар-деко*
- 1.2.4. Промышленный дизайн
- 1.2.5. *Баухаус*
- 1.2.6. Вторая мировая война
- 1.2.7. Трансавангард
- 1.2.8. Современный дизайн

1.3. Дизайнеры и тенденции
- 1.3.1. Дизайнеры интерьера
- 1.3.2. Графические дизайнеры
- 1.3.3. Промышленные дизайнеры или дизайнеры продукции
- 1.3.4. Дизайнеры одежды

1.4. Методология дизайн-проектирования
- 1.4.1. Бруно Мунари
- 1.4.2. Гуй Бонзипе
- 1.4.3. Джон Кристофер Джонс
- 1.4.4. Л. Брюс Арчер
- 1.4.5. Гильермо Гонсалес Руис
- 1.4.6. Хорхе Фраскара
- 1.4.7. Бернд Лёбах
- 1.4.8. Джоан Коста
- 1.4.9. Норберто Чавес

1.5. Язык в дизайне
- 1.5.1. Объекты и субъект
- 1.5.2. Семиотика объектов
- 1.5.3. Расположение объекта и его коннотация
- 1.5.4. Глобализация знаков
- 1.5.5. Предложение

1.6. Дизайн и его эстетико-формальное измерение
- 1.6.1. Визуальные элементы
  - 1.6.1.1. Форма
  - 1.6.1.2. Мера
  - 1.6.1.3. Цвет
  - 1.6.1.4. Текстура
- 1.6.2. Элементы взаимоотношений
  - 1.6.2.1. Направление
  - 1.6.2.2. Позиция
  - 1.6.2.3. Пространство
  - 1.6.2.4. Притяжение
- 1.6.3. Практические элементы
  - 1.6.3.1. Представление
  - 1.6.3.2. Значение
  - 1.6.3.3. Функция
- 1.6.4. Система координат

1.7. Аналитические методы дизайна
- 1.7.1. Прагматичный дизайн
- 1.7.2. Аналоговый дизайн
- 1.7.3. Иконический дизайн
- 1.7.4. Канонический дизайн
- 1.7.5. Основные авторы и их методология

1.8. Дизайн и семантика
- 1.8.1. Семантика
- 1.8.2. Значение
- 1.8.3. Денотативное значение и коннотативное значение
- 1.8.4. Лексика
- 1.8.5. Лексическое поле и лексическое семейство
- 1.8.6. Семантические связи
- 1.8.7. Семантический сдвиг
- 1.8.8. Причины семантических сдвигов

1.9. Дизайн и прагматика
- 1.9.1. Практические последствия, абдукция и семиотика
- 1.9.2. Медитация, тело и эмоции
- 1.9.3. Обучение, опыт и завершение
- 1.9.4. Идентичность, социальные отношения и объекты

1.10. Текущая ситуация в сфере дизайна
- 1.10.1. Текущие проблемы в сфере дизайна
- 1.10.2. Актуальные вопросы дизайна
- 1.10.3. Методологические материалы

Модуль 2. Художественный рисунок

2.1. История рисунка
- 2.1.1. Происхождение рисунка
- 2.1.2. Первые рисунки
- 2.1.3. Египет
- 2.1.4. Греческая культура
- 2.1.5. Средневековье
- 2.1.6. Ренессанс
- 2.1.7. Модерн
  - 2.1.7.1. Футуризм
  - 2.1.7.2. Кубизм
  - 2.1.7.3. Экспрессионизм
  - 2.1.7.4. Сюрреализм
- 2.1.8. Цифровое искусство

2.2. Материалы и опоры
- 2.2.1. Традиционные материалы
- 2.2.2. Нетрадиционные материалы
- 2.2.3. Материалы для рисования
- 2.2.4. Промышленные материалы
- 2.2.5. Альтернативные материалы
- 2.2.6. Подставки для рисования

2.3. Взаимосвязь между искусством и рисованием
- 2.3.1. Живопись
- 2.3.2. Скульптура
- 2.3.4. Музыка
- 2.3.5. Танцы
- 2.3.5. Литература
- 2.3.6. Кинематограф

2.4. Основные элементы рисунка
- 2.4.1. Линия и точка
- 2.4.2. Форма
- 2.4.3. Светотень
- 2.4.4. Объем
- 2.4.5. Пропорция
- 2.4.6. Перспектива
- 2.4.7. Текстура
- 2.4.8. Цвет

2.5. Классификация рисунка
- 2.5.1. Художественный рисунок
- 2.5.2. Технический рисунок
- 2.5.3. Черчение
- 2.5.4. Механический рисунок
- 2.5.5. Архитектурный рисунок
- 2.5.6. Анимация
- 2.5.7. Рисунок от руки

2.6. Подгонка, пропорции, светотень, композиция и цвет
- 2.6.1. Кружево
- 2.6.2. Пропорции
- 2.6.3. Светотень
- 2.6.4. Композиция
- 2.6.5. Цвет

2.7. Анализ формы I: вид на плане
- 2.7.1. Перспектива
- 2.7.2. Иерархическая перспектива
- 2.7.3. Военная перспектива
- 2.7.4. Кавалерская перспектива
- 2.7.5. Аксонометрия
- 2.7.6. Коническая перспектива

2.8. Анализ формы II. Видение в трех измерениях
- 2.8.1. Трехмерные монокулярные изображения: плоскость
- 2.8.2. Эффективность монокулярного зрения
- 2.8.3. Стереоскопическое зрение
- 2.8.4. Симуляция и измерение стереоскопического зрения

2.9. Техники экспрессии и изображения в процессе дизайна
- 2.9.1. Ментальная карта
- 2.9.2. Графический рассказ
- 2.9.3. Иллюстрация
- 2.9.4. Комиксы
- 2.9.5. Раскадровки

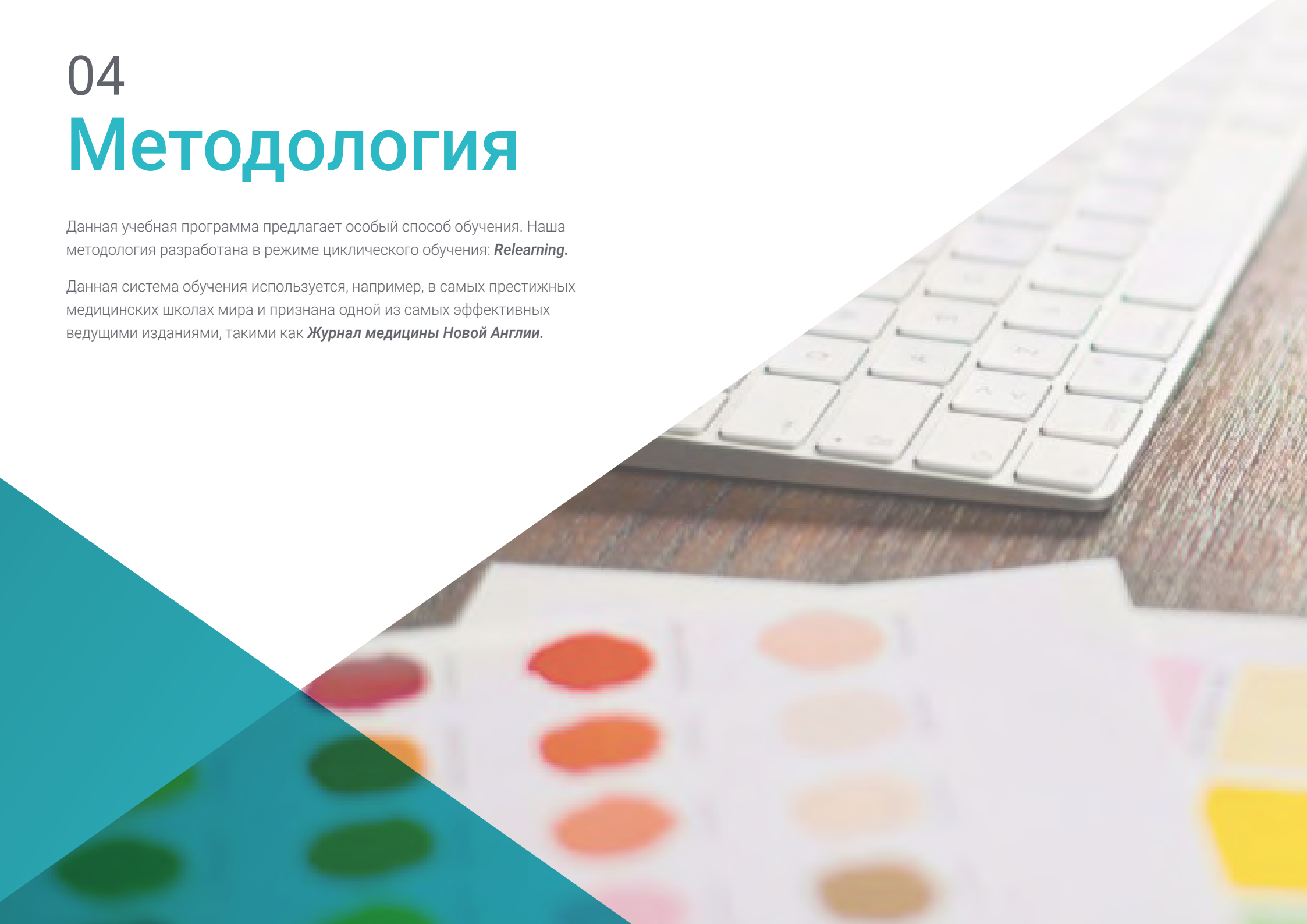
2.10. Важность рисунка для человека
- 2.10.1. Свобода мысли и выражения
- 2.10.2. Коммуникативные навыки
- 2.10.3. Художественная чувствительность
- 2.10.4. Изобретение, воображение и креативность

04

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: ***Relearning.***

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как ***Журнал медицины Новой Англии.***



Откройте для себя методику Relearning, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру"

Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.

В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

> *Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере"*

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

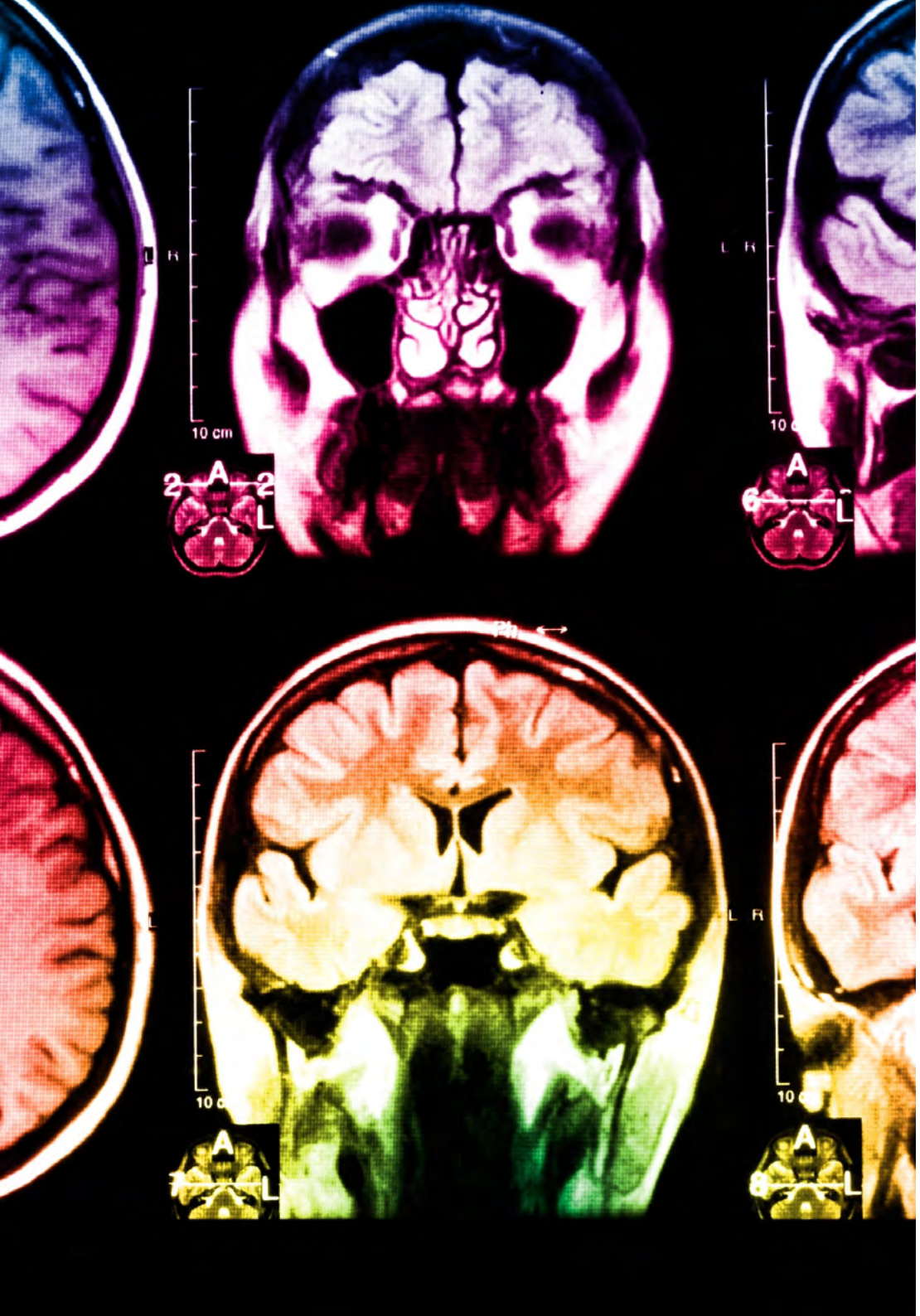
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:

Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.

Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

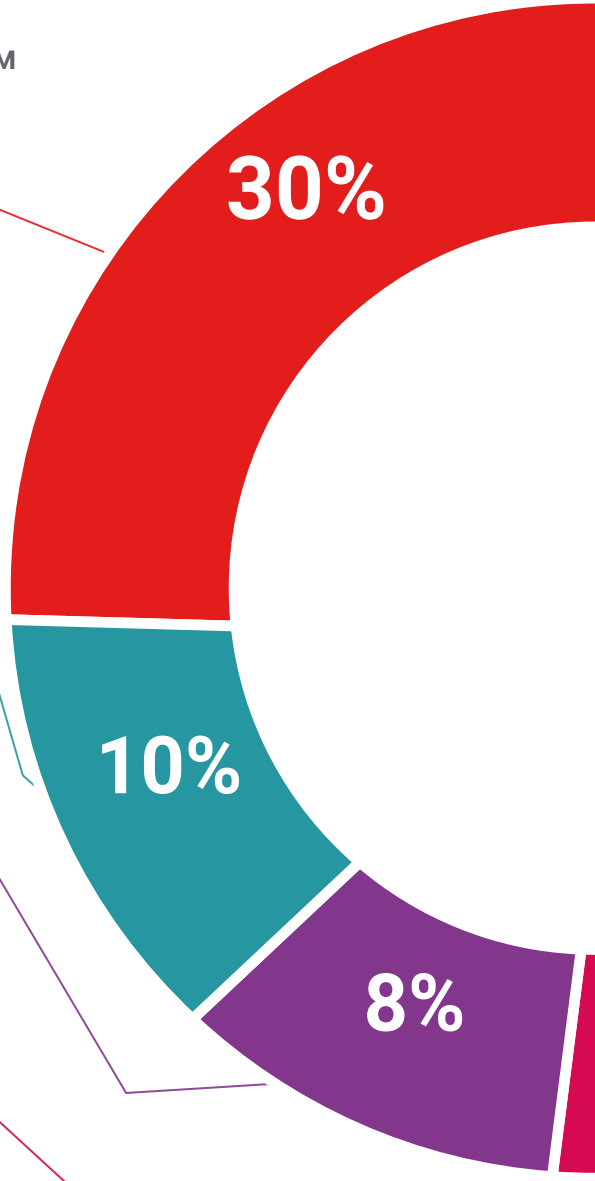
Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.

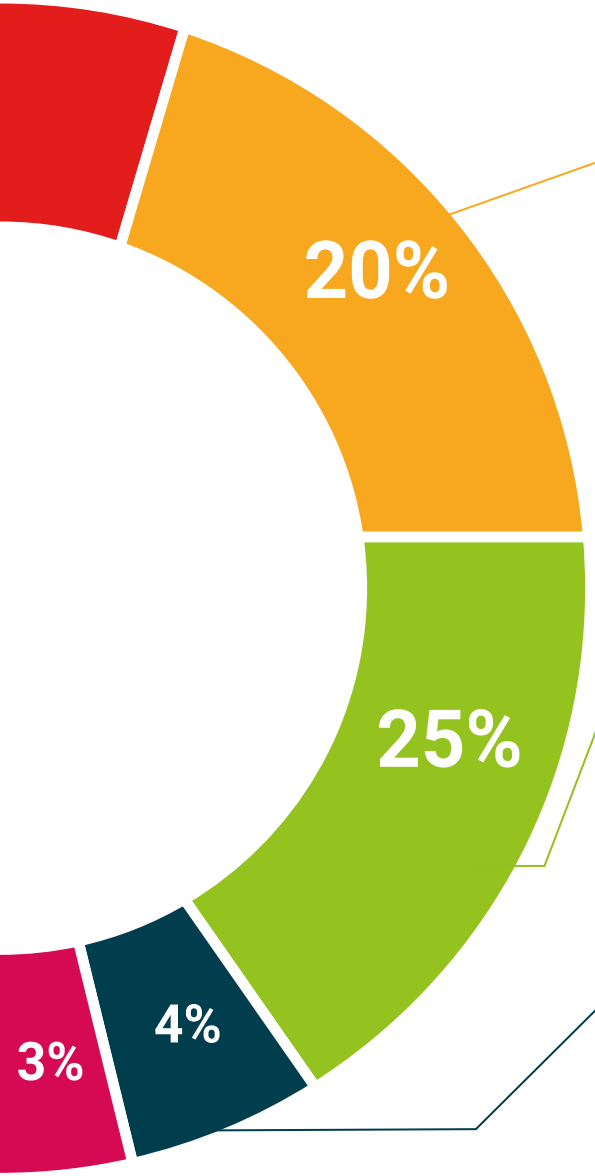
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.

Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.

Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".

Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.

05

Квалификация

Университетский курс в области проектов в сфере дизайна гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов"

Данный **Университетский курс в области проектов в сфере дизайна** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом.**

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетского курса в области проектов в сфере дизайна**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 недель**

tech технологический университет

Настоящий

ДИПЛОМ

свидетельствует о том, что

Г-н/Г-жа _____, с документом, удостоверяющий личность_____

Освоил(а) и успешно прошел(ла) аккредитацию программы

УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КУРС

в области

проектов в сфере дизайна

Данный диплом специализированной программы, присуждаемый Университетом, соответствует 300 учебным часам, с датой начала дд/мм/гггг и датой окончания дд/мм/гггг.

TECH является частным высшим учебным заведением, признанным Министерством народного образования Мексики с 28 июня 2018 года.

17 июня 2020 г.

Д-р Tere Guevara Navarro
Ректор

unique TECH code: AFWOR235 techtitute.com/certificates

*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

tech технологический университет

Университетский курс
Проекты в сфере дизайна

- Формат: **онлайн**
- Продолжительность: **12 недель**
- Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- Расписание: **по своему усмотрению**
- Экзамены: **онлайн**

Университетский курс
Проекты в сфере дизайна

tech технологический университет