

# Certificat

## Projets de Design





## Certificat Projets de Design

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/cours/projets-design](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/projets-design)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 18*

05

Diplôme

---

*page 26*

# 01 Présentation

Le défi actuel dans le secteur de la mode est de disposer de créateurs polyvalents qui connaissent les bases du design et les outils qui leur permettent d'améliorer la façon dont ils mettent leurs idées sur papier. C'est pourquoi ce programme est conçu pour former les étudiants à ces aspects, en leur permettant de comprendre les éléments de base du dessin tels que la ligne et le point, afin de créer une esquisse aussi proche que possible du résultat final. Ils pourront également découvrir les différents styles et mouvements qui ont inspiré les grands designers d'aujourd'hui.





“

*S'inspirer de l'architecture de l'Ecole de Chicago  
pour créer une collection intemporelle"*

Dans le monde de la mode, de nouveaux créateurs apparaissent constamment, créant des tendances et innovant dans leur travail. Bien que beaucoup poursuivent le succès, l'essentiel est de présenter un projet parfaitement exécuté, c'est-à-dire planifié, organisé et réalisé selon une méthodologie appropriée qui respecte le langage du design.

C'est pourquoi ce diplôme est une excellente occasion de découvrir l'évolution historique de la mode, qui a jeté les bases des défilés d'aujourd'hui. Nous entamerons ainsi un voyage à travers les styles et les mouvements du design, en commençant par la proposition moderniste et *Art Decó*, en passant par les changements survenus après la Seconde Guerre mondiale. Il fournira également une analyse des différentes méthodologies de conception qui ont aidé les grands représentants du secteur à obtenir un maximum de résultats avec un minimum d'efforts.

Ainsi, à l'issue de ce diplôme, les étudiants seront en mesure de planifier et de créer leurs propres projets, en comprenant les différentes méthodologies appliquées au secteur. Ainsi, ils deviendront polyvalents, organisés, créatifs et, surtout, capables de créer des pièces uniques pour différents publics.

Ce **Certificat en Projets de Design** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Projets de Design
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, rassemblent des informations théoriques et pratiques sur les disciplines indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'autoévaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ L'accent est mis sur les méthodologies les innovantes sur la réalisation de Projets de Design
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Planifiez et créez de nouvelles collections qui vous passionnent en maîtrisant les éléments graphiques du croquis"*

“ *L'architecture du XXe siècle peut devenir votre meilleure source d'inspiration pour votre prochain projet de design* ”

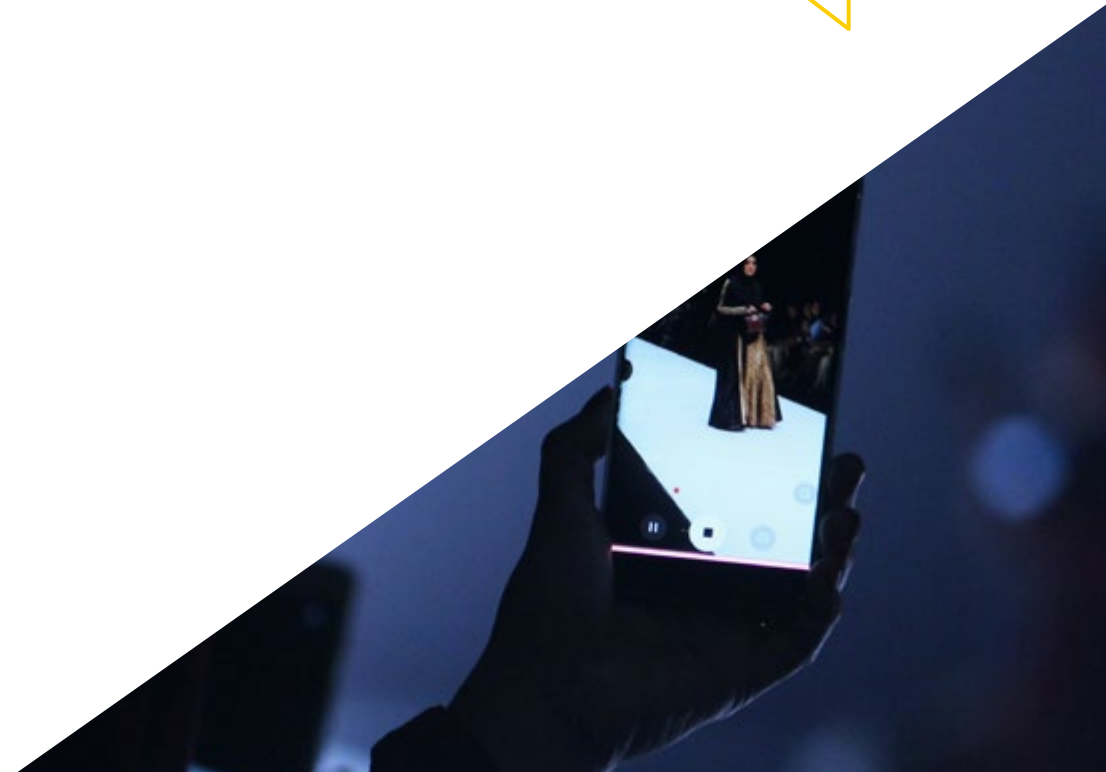
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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

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

*Apprenez les techniques et les stratégies d'observation pour représenter vos idées sur papier.*

*La mode peut vous aider à vous exprimer et à atteindre le sommet de la réussite.*



# 02 Objectifs

Le Certificat en Projets de Design est conçu pour aider les étudiants à acquérir et à apprendre les principales nouveautés dans ce domaine, ce qui leur permettra de réaliser leur travail quotidien avec la plus grande qualité et le plus grand professionnalisme. C'est pourquoi, dans le programme, vous apprendrez à relier différents domaines du design et des branches professionnelles, devenant ainsi une référence pour les nouvelles générations. En outre, vous recevrez des connaissances techniques en dessin artistique afin de créer des croquis soignés et harmonieux.







“

*Imaginer de nouvelles propositions  
de design en suivant la méthodologie  
proposée par Guillermo González Ruiz”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ 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
- ◆ Obtenir une connaissance détaillée de l'histoire de la mode, qui sera pertinente pour le travail des professionnels qui souhaitent évoluer dans ce secteur aujourd'hui
- ◆ Concevoir des projets de mode réussis
- ◆ Apprenez la photographie de mode pour tirer le meilleur parti des collections que vous créez

“

*La couleur et la texture jouent un rôle fondamental dans l'élaboration de votre proposition de design"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Principes fondamentaux du design

- ◆ Connaître les fondements du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné de ses débuts à nos jours
- ◆ Relier et corrélér les différents domaines de design, 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 2. Dessin artistique

- ◆ Apprendre des stratégies pour observer et représenter les formes
- ◆ Comprendre la vision plane et tridimensionnelle
- ◆ Apprendre les différentes techniques et outils graphiques selon des critères d'analyse et de synthèse
- ◆ Différencier et identifier les supports, matériaux et outils qui distinguent chacune de ces techniques, ainsi que le vocabulaire de base utilisé
- ◆ Connaître et maîtriser les éléments graphiques du dessin, ainsi que les supports les plus appropriés à l'expression graphique

# 03

## Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat couvre de manière structurée tous les domaines de connaissance que le professionnel de la mode doit connaître en profondeur, y compris les nouvelles et les mises à jour les plus intéressantes du secteur. Le cours commencera donc par la révolution industrielle, qui a permis à la mode de se développer très rapidement. Les élèves apprendront également à connaître les différentes tendances, comme l'Art déco, et les bases techniques du dessin afin de créer un croquis parfait.





“ *En vous familiarisant avec le mouvement et la danse, vous serez en mesure de donner vie à vos croquis*”

## Module 1. Principes fondamentaux du design

- 1.1. Histoire du design
  - 1.1.1. La révolution industrielle
  - 1.1.2. Les étapes du design
  - 1.1.3. Architecture
  - 1.1.4. L'école de Chicago
- 1.2. Styles et mouvements de design
  - 1.2.1. Design décoratif
  - 1.2.2. Mouvement moderniste
  - 1.2.3. *Art déco*
  - 1.2.4. Design industriel
  - 1.2.5. *La Bauhaus*
  - 1.2.6. La deuxième guerre mondiale
  - 1.2.7. Trans-avant-garde
  - 1.2.8. Design contemporain
- 1.3. Designers et tendances
  - 1.3.1. Architectes d'intérieur
  - 1.3.2. Graphistes
  - 1.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
  - 1.3.4. Créateurs de mode
- 1.4. Méthodologie du Design
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Chaves





- 1.5. Le langage dans le design
  - 1.5.1. Les objets et le sujet
  - 1.5.2. Sémiotique des objets
  - 1.5.3. La disposition objectale et sa connotation
  - 1.5.4. La Globalisation des signes
  - 1.5.5. Proposition
- 1.6. Le design et sa dimension esthétique et formelle
  - 1.6.1. Éléments visuels
    - 1.6.1.1. La forme
    - 1.6.1.2. La mesure
    - 1.6.1.3. Couleur
    - 1.6.1.4. Texture
  - 1.6.2. Éléments relationnels
    - 1.6.2.1. Direction
    - 1.6.2.2. Position
    - 1.6.2.3. Espace
    - 1.6.2.4. Gravité
  - 1.6.3. Éléments pratiques
    - 1.6.3.1. Représentation
    - 1.6.3.2. Signification
    - 1.6.3.3. Fonction
  - 1.6.4. Cadre de référence
- 1.7. Concevoir des méthodes d'analyse
  - 1.7.1. Design pragmatique
  - 1.7.2. Design analogique
  - 1.7.3. Un design iconique
  - 1.7.4. Design canonique
  - 1.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie

- 1.8. Design et sémantique
  - 1.8.1. La sémantique
  - 1.8.2. La signification
  - 1.8.3. Sens dénotatif et sens connotatif
  - 1.8.4. Le lexique
  - 1.8.5. Champ lexical et famille lexicale
  - 1.8.6. Relations sémantiques
  - 1.8.7. Changement sémantique
  - 1.8.8. Causes du changement sémantique
- 1.9. Design et pragmatique
  - 1.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
  - 1.9.2. Médiation, corps et émotions
  - 1.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
  - 1.9.4. Identité, relations sociales et objets
- 1.10. Contexte actuel du design
  - 1.10.1. Problèmes de design actuels
  - 1.10.2. Problèmes de design actuels
  - 1.10.3. Contributions sur la méthodologie

## Module 2. Dessin artistique

- 2.1. Histoire du dessin
  - 2.1.1. L'Origine du dessin
  - 2.1.2. Les premiers dessins
  - 2.1.3. L'ère égyptienne
  - 2.1.4. La culture grecque
  - 2.1.5. Moyen Âge
  - 2.1.6. La Renaissance
  - 2.1.7. L'ère moderne
    - 2.1.7.1. Futurisme
    - 2.1.7.2. Cubisme
    - 2.1.7.3. Expressionnisme
    - 2.1.7.4. Surréalisme
  - 2.1.8. Art digitale

- 2.2. Matériaux et supports
  - 2.2.1. Matériaux traditionnels
  - 2.2.2. Matériaux non traditionnels
  - 2.2.3. Matériel de dessin
  - 2.2.4. Matériaux industriels
  - 2.2.5. Matériaux alternatifs
  - 2.2.6. Supports de dessin
- 2.3. Relations entre l'art et le dessin
  - 2.3.1. Peinture
  - 2.3.2. Sculpture
  - 2.3.4. Musique
  - 2.3.5. Danse
  - 2.3.5. Littérature
  - 2.3.6. Cinéma
- 2.4. Éléments de base du dessin
  - 2.4.1. La ligne et le point
  - 2.4.2. La forme
  - 2.4.3. Ombre et lumière
  - 2.4.4. Volume
  - 2.4.5. Proportion
  - 2.4.6. Perspective
  - 2.4.7. Texture
  - 2.4.8. Couleur
- 2.5. Classification du dessin
  - 2.5.1. Dessin artistique
  - 2.5.2. Dessin technique
  - 2.5.3. Dessin géométrique
  - 2.5.4. Dessin mécanique
  - 2.5.5. Dessin d'architecture
  - 2.5.6. Dessin animé
  - 2.5.7. Dessin à main levée





- 2.6. Ajustement, Proportion, Chiaroscuro, Composition et Couleur
  - 2.6.1. Montage
  - 2.6.2. Proportion
  - 2.6.3. Clair Obscur
  - 2.6.4. Composition
  - 2.6.5. Couleur
- 2.7. Analyse de la forme I: vision plate
  - 2.7.1. Perspective
  - 2.7.2. Perspective hiérarchique
  - 2.7.3. Perspective militaire
  - 2.7.4. Le point de vue d'un chevalier
  - 2.7.5. Perspective axonométrique
  - 2.7.6. Perspective conique
- 2.8. Analyse de la forme II. La vision en trois dimensions
  - 2.8.1. La tridimensionnalité monoculaire: l'image plate
  - 2.8.2. Efficacité de la monocularité
  - 2.8.3. La stéréopsie
  - 2.8.4. Simulation et mesure de la stéréopsie
- 2.9. Techniques d'expression et de représentation dans le processus de conception
  - 2.9.1. Cartographie mentale
  - 2.9.2. Rapports graphiques
  - 2.9.3. L'illumination
  - 2.9.4. Bandes dessinées
  - 2.9.5. Les Storyboards
- 2.10. L'importance du dessin pour l'être humain
  - 2.10.1. Liberté de pensée et d'expression
  - 2.10.2. Capacité de communication
  - 2.10.3. Sensibilité artistique
  - 2.10.4. Invention, imagination et créativité

# 04

# 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.



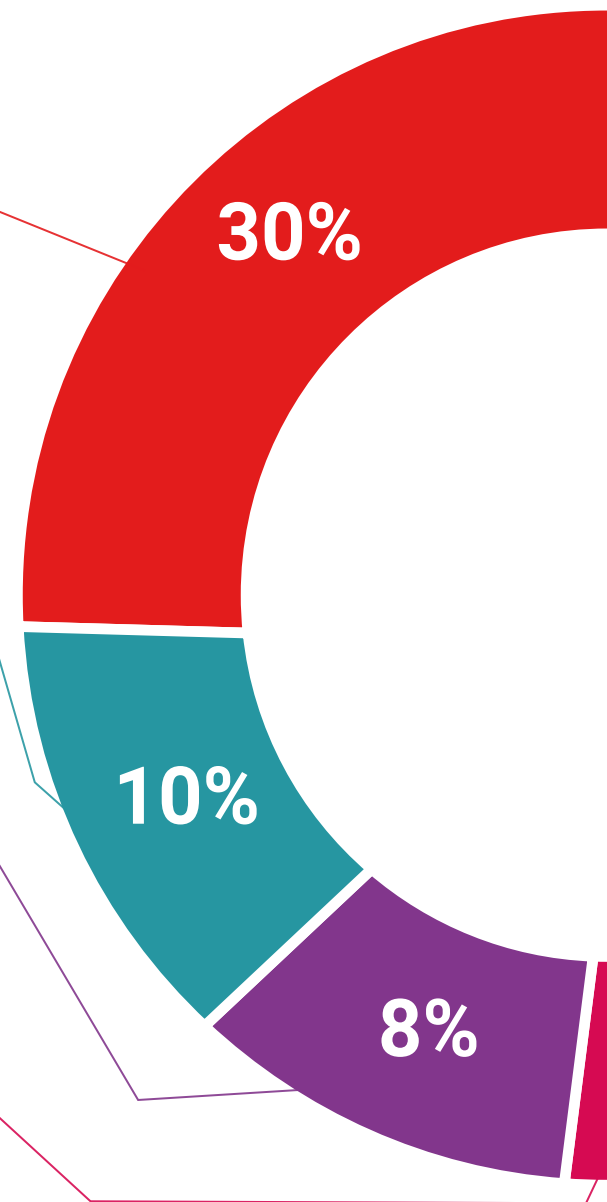
#### Pratiques en compétences et aptitudes

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.



# 05 Diplôme

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



“

*Finalisez cette formation avec succès  
et recevez votre Certificat sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Projets de Design** 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 **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Projets de Design**

N.º d'heures officielles: **300 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

## Certificat Projets de Design

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

## Projets de Design

