

# Curso de Especialização

## Design Virtual em Moda





## Curso de Especialização Design Virtual em Moda

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 24 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-virtual-moda](http://www.techtute.com/pt/design/curso-especializacao/curso-especializacao-design-virtual-moda)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 22*

06

Certificação

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

As novas tecnologias trouxeram vantagens notáveis ao *design* de moda. O uso de ferramentas que permitem realizar desenhos em 2D e 3D foi fundamental para transpor a ideia para a realidade de forma absolutamente fiel. Além disso, abre novas possibilidades, como o desenvolvimento de vestuário para personagens de videogames. Tudo isso torna imprescindível que os *designers* adquiram um nível de competências superior neste tipo de programas, graças aos quais poderão melhorar as suas técnicas de desenho e aceder a um mercado inovador, que vai além da tradicional criação de coleções para lojas, apostando nos videogames ou cinema de animação.





“

*Aposte na inovação e nas novas tecnologias e faça uso delas para desenhar as suas coleções. Irá notar grandes benefícios em pouco tempo”*

O *design* de moda evoluiu de forma drástica nos últimos anos. Dos tradicionais desenhos feitos com papel e lápis, passou-se a desenhos virtuais que mostram cada uma das características das peças e dos complementos. Por isso, os profissionais do sector têm de contar com um nível superior de formação que lhes permita utilizarem todas as novas ferramentas disponíveis para a digitalização das suas coleções.

Graças a isso, não só se poderá oferecer aos consumidores produtos mais personalizados e adaptados às suas necessidades, como também os mesmos poderão conhecer, através das próprias páginas de Internet das lojas, todas as características das peças ou criar *looks* completos para poderem adquirir posteriormente. Isto ajuda, além do mais, a um melhor conhecimento do consumidor antes da compra, o que é uma mais-valia para a sua fidelização.

Por outro lado, a introdução de ferramentas de digitalização na indústria da moda representou um ponto a favor na diversificação do sector, já que os *designs* não se criam apenas para serem mostrados nas passarelas e vendidos em loja, mas também podem sê-lo para serem utilizados por personagens de animação para cinema, televisão ou videojogos. Desta forma, são cada vez mais os *designers* de moda que apostam na criação de vestuário para avatares virtuais.

Sem dúvida, este programa converteu-se numa absoluta novidade no mercado e, além disso, oferece aos alunos a formação superior de que necessitam para triunfar neste campo de foram *online*, o que lhes permitirá conjugarem a aprendizagem com o resto das suas obrigações diárias.

Este **Curso de Especialização em Design Virtual em Moda** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em moda
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático do livro fornece informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras para o *design* virtual de moda
- ◆ Palestras teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



*A Adidas, a Inditex ou a Hugo Boss já incluíram a CLO Virtual Fashion como ferramenta essencial para as suas criações. Não fique para trás na digitalização das suas coleções”*

“

*As novas tecnologias favoreceram a evolução do design de moda, permitindo criações mais adaptadas às necessidades dos clientes”*

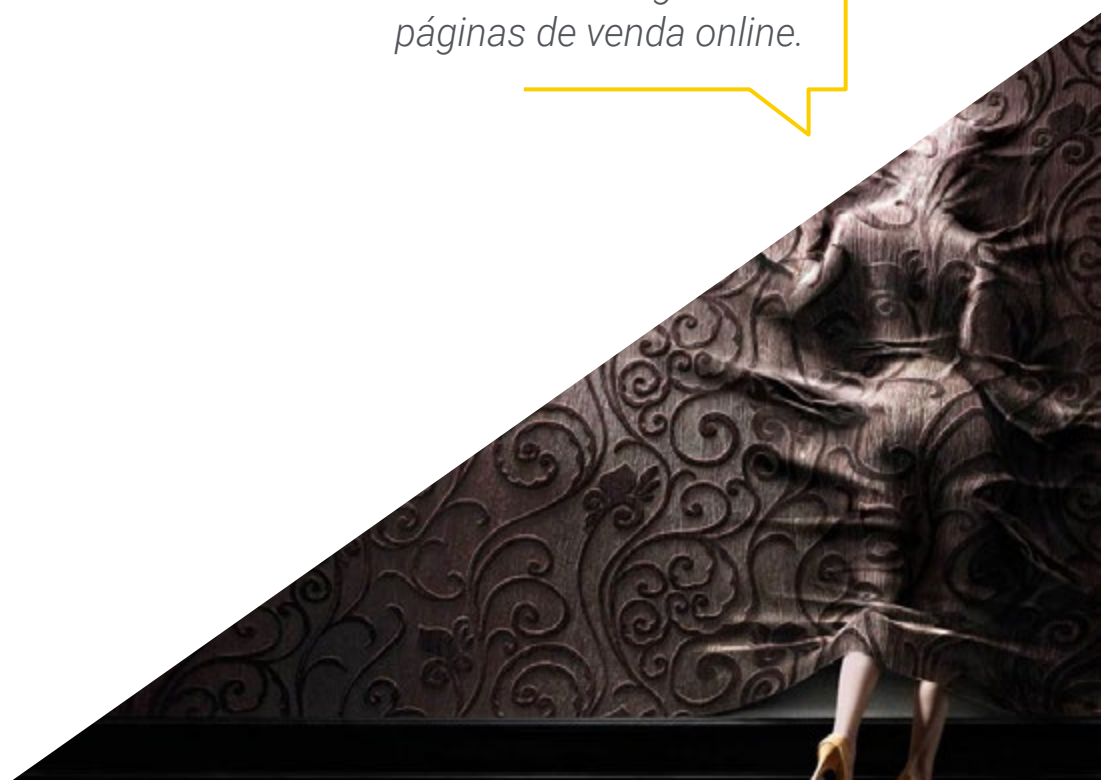
O seu corpo docente inclui profissionais da área da moda, que trazem a experiência do seu trabalho para este programa, bem como especialistas de renome de empresas líderes e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um estudo imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*A digitalização dos designs de moda foi uma revolução, ao permitir que os utilizadores obtivessem uma informação mais completa de cada peça ainda antes de a verem na loja.*

*Elaborar peças em 3D irá permitir aos consumidores conhecerem todos os detalhes através das imagens das páginas de venda online.*



# 02

## Objetivos

Os alunos que fizerem esta certificação da TECH Universidade Tecnológica irão encontrar uma oportunidade única para conhecerem as principais ferramentas para a digitalização de peças e acessórios de moda. Além disso, estarão capacitados para diversificarem o seu trabalho para a criação de vestuário para personagens de videogames, graças ao uso do programa CLO Virtual Fashion, um dos mais importantes hoje em dia para o desenvolvimento deste tipo de trabalhos.





“

*Adapte os seus desenhos em papel para desenhos digitais e consiga uma maior precisão nas gamas de tamanhos e silhuetas idealizadas”*



## Objetivos gerais

- ◆ Desenvolver competências virtuais para o novo mundo da moda, lidando com os códigos atuais e fomentando um espírito criativo e artístico
- ◆ Elaborar um projeto de *design* profissional com capacidade de repercussão global baseado nas novas oportunidades
- ◆ Conceber com consciência na utilização dos materiais, graças a um conhecimento aprofundado sobre a utilização de tecidos
- ◆ Ter agilidade e flexibilidade para enfrentar as mudanças com uma perspectiva interdisciplinar
- ◆ Concretizar a ligação entre o mundo imaginário e o mundo real

“

*A ferramenta CLO Virtual Fashion irá permitir-lhe desenhar peças para videojogos de forma simples”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. *Design* estrutural e de moda integral

- ◆ Conceber ideias e representá-las de uma forma visual
- ◆ Conhecer minuciosamente a estrutura da figura humana, de modo a transmitir a função da peça de roupa
- ◆ Saber lidar com técnicas tradicionais, juntamente com as ferramentas tecnológicas que permitem esboçar um padrão quase sem ter noções gráficas

### Módulo 2. O *design* de joias e acessórios

- ◆ Conceptualizar e conceber uma coleção de acessórios a nível profissional, assegurando a sua viabilidade
- ◆ Desenvolver uma padronização técnica e artesanal, prestando especial atenção à escolha de materiais
- ◆ Obter conhecimentos especializados sobre gemas e pedras preciosas, mas também sobre ferramentas digitais específicas ao sector

### Módulo 3. Indumentária de vestuário especial

- ◆ Aprender a desenhar vestuário para cinema, teatro e televisão
- ◆ Ser capaz de criar coleções desportivas que atraiam o público
- ◆ Especializar-se em vestuário de alta-costura

### Módulo 4. *Design* CLO Virtual Fashion

- ◆ Utilizar diferentes ferramentas de design 2D e 3D
- ◆ Conhecer em profundidade e conseguir trabalhar no programa CLO Virtual Fashion
- ◆ Saber desenhar vestuário digital para videojogos



# 03

## Direção do curso

A TECH Universidade Tecnológica escolheu os maiores especialistas em *design* virtual de moda para elaborar esta certificação inovadora. Desta forma, os alunos terão acesso aos conteúdos mais atualizados do momento, graças aos quais serão capazes de utilizar as ferramentas mais atuais para *design* 2D e 3D de peças e acessórios que serão fundamentais, por exemplo, para a criação dos vestuários de personagens de videogames.





“

*Os professores deste programa irão ensinar-lhe as chaves para realizar designs virtuais adaptados aos novos mercados”*



## Direção



### Dra. María García Barriga

- Mais de 15 anos de experiência em criação de conteúdos de diversos tipos: logística e distribuição, moda e literatura ou conservação do património artístico
- Trabalhou nos principais meios de comunicação social, como a RTVE e a Telemadrid
- Licenciatura em Ciências da Informação pela UCM
- Pós-graduação em Marketing e Comunicação em Empresas de Moda e Luxo pela UCM
- MBA do ISEM Fashion Business School, a Escola de Negócios da Moda da Universidade de Navarra
- Candidata ao Doutoramento em Criação de Tendências de Moda
- Autora de *El patrón de la eternidad: creación de una identidad en espiral para la automatización de tendencias de moda* (O padrão da eternidade: criação de uma identidade em espiral para a automatização de tendências de moda)

## Professores

### Dra. Mari Carmen Miñana Grau

- ◆ *Designer* freelancer na Petite Antoinette
- ◆ Cofundadora da marca @TheIraMare, especializada na conceção de cachecóis e acessórios
- ◆ *Designer* em diferentes passarelas
- ◆ Licenciatura em Design de Moda na Barreira Arte y Design
- ◆ Licenciatura em Design de Moda e Estilismo de Indumentária na Barreira Arte y Design
- ◆ Licenciatura em Design de chapéus e acessórios na Barreira Arte y Design
- ◆ Curso de Tecnologia de Confeção
- ◆ Curso de padronização, corte e corte de indumentária valenciana

### Dra. Begoña Romero Monente

- ◆ Diretora-geral da agência Young Promotion, criadora do serviço de *Personal Shopper* nos aeroportos espanhóis
- ◆ Especializada na execução de campanhas publicitárias em lojas *duty free*, com contas tais como AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, etc
- ◆ Locutora, redatora e gestora de comunicações para vários meios de comunicação *online* e *offline*, criando conteúdos para as secções de desporto, política e turismo
- ◆ Coordenadora das atividades da Airport Promotion Agencies Association, uma organização que reúne as agências líderes da Europa em *field marketing* aeroportuário
- ◆ Palestrante e docente em vários cursos de *Retail Management*, Marketing Digital e Gestão de Pessoas
- ◆ Líder de mentorias personalizadas e processos de formação para empreendedores
- ◆ Licenciatura em Jornalismo pela Universidade de Málaga
- ◆ Licenciatura em Publicidade e Relações Públicas pela Universidade Aberta da Catalunha
- ◆ Mestrado pela ISEM Fashion Business School da Universidade de Navarra
- ◆ Formadora certificada na Escola Europeia de Coaching

### Dra. Florencia Rodríguez Flomenboim

- ◆ Consultora de imagem e responsável pela gestão de *showrooms* e pela implementação de *Concept Stores*
- ◆ Produtora e editora de moda em diferentes editoriais, agências e marcas
- ◆ Criativa cénica de diferentes obras teatrais, centrando-se no simbolismo da imagem
- ◆ Licenciatura em Artes Cénicas pela ESAD em Múrcia
- ◆ Especializada em criação artística e análise de tendências de moda
- ◆ Licenciatura em Relações Internacionais pelo ITC Sraffa em Milão
- ◆ Mestre em Produção de Moda Editorial e *Design* de Moda pela American Modern School of Design em Buenos Aires, Argentina

### Sra. Daniela Anguiano

- ◆ *Designer* e gráfica e de moda, e criadora de conteúdos
- ◆ *Designer* gráfica, gestora de comunidade e criadora de conteúdos Associação entre Mulheres e Soulem Madrid
- ◆ *Designer* e gráfica. Fasrev. Equipa Internacional
- ◆ *Designer* e gráfica para o *designer* Fernando Claro Madrid
- ◆ Fundadora e diretora artística. Pipper's Design. Madrid
- ◆ *Designer* têxtil. Baby Zanell
- ◆ *Designer* Têxtil e de moda. Universidade de Palermo, Buenos Aires, Argentina
- ◆ Curso de Produção de Moda. EBA, Buenos Aires, Argentina
- ◆ Curso Elle Education na Branded Content Creator. Mindway, Madrid

# 04

## Estrutura e conteúdo

As novas tecnologias permitem digitalizar os *designs* de peças e complementos para alcançar uma maior precisão nos desenhos e, por tanto, um resultado final o mais fiel possível à ideia apresentada. Graças à certificação da TECH Universidade Tecnológica, o aluno irá adquirir todo o conhecimento específico que lhe permitirá realizar *designs* virtuais de coleções de roupa e acessórios, com o uso da tecnologia mais inovadora do momento.





“

*Graças a este programa, poderá pôr em prática as principais técnicas de 3D para a criação de peças e complementos”*

## Módulo 1. *Design* Estrutural e Integral de Moda

- 1.1. Desenho expressivo
  - 1.1.1. Estrutura anatômica do corpo humano
  - 1.1.2. Espaço tridimensional
  - 1.1.3. Perspetiva e análise Matriz
- 1.2. Semiótica visual
  - 1.2.1. Cor e luz em formas tridimensionais
  - 1.2.2. Contorno e sombreado
  - 1.2.3. O movimento das peças de vestuário na anatomia feminina e masculina
- 1.3. Composição I
  - 1.3.1. Volume
  - 1.3.2. Silhueta feminina e silhueta masculina
  - 1.3.3. Forma e forma negativa
- 1.4. Composição II
  - 1.4.1. Simetria e assimetria
  - 1.4.2. Construção e desconstrução
  - 1.4.3. Drapeados e enfeites de joias
- 1.5. Ferramentas de representação
  - 1.5.1. Esboço geométrico
  - 1.5.2. Técnicas de *Rapid Sketching* e veneno
  - 1.5.3. Canva
- 1.6. Metodologia do desenho
  - 1.6.1. *Design* assistido por computador
  - 1.6.2. CAD/CAM: protótipos
  - 1.6.3. Produtos acabados e tiragens de produção
- 1.7. Personalização e transformação do vestuário
  - 1.7.1. Corte, montagem e acabamento
  - 1.7.2. Adaptações de padrões
  - 1.7.3. Personalizações de peças de vestuário

- 1.8. *Packaging*
  - 1.8.1. Embalagem como extensão do *Branding*
  - 1.8.2. *Empacotamento* sustentável
  - 1.8.3. Personalização automatizada
- 1.9. *Design atômico*
  - 1.9.1. Componentes do sistema
  - 1.9.2. Modelos
  - 1.9.3. Tipologia de *websites* de *designers*
- 1.10. *Design de aplicação*
  - 1.10.1. Técnicas de ilustração móvel
  - 1.10.2. Ferramentas de *design* integral: procriar
  - 1.10.3. Ferramentas de apoio: Pantone Studio

## Módulo 2. O *Design* de Joias e Acessórios

- 2.1. Anatomia e padronização de acessórios
  - 2.1.1. Calçado
  - 2.1.2. Malas e cintos
  - 2.1.3. Bijuteria e joalheria
- 2.2. Materiais específicos para *design* de acessórios
  - 2.2.1. Adereços e ornamentos
  - 2.2.2. Tecidos sintéticos
  - 2.2.3. Materiais técnicos
- 2.3. Fluxo de trabalho
  - 2.3.1. Relação com fornecedores
  - 2.3.2. Fabrico industrial por contrato
  - 2.3.3. Preços de mercado
- 2.4. Prototipagem de produtos
  - 2.4.1. Desenho e esboço
  - 2.4.2. Ficha técnica do produto
  - 2.4.3. Produção em grande escala: INGA 3D



- 2.5. *Design* de joias
  - 2.5.1. Gemas e pedras preciosas
  - 2.5.2. Bijuteria e materiais alternativos
  - 2.5.3. Prototipagem de joias com impressão 3D
- 2.6. *Rhinojewel*
  - 2.6.1. Ferramentas de metal e pedras preciosas
  - 2.6.2. Ferramentas de modelação
  - 2.6.3. Ferramentas de pedras calibradas
- 2.7. Desenvolvimento do produto
  - 2.7.1. Criatividade e viabilidade do acessório
  - 2.7.2. Desenvolvimento da coleção: alinhamento com a marca
  - 2.7.3. Metodologia para a apresentação de uma coleção de acessórios
- 2.8. O couro
  - 2.8.1. A pele do animal e o seu tratamento
  - 2.8.2. Materiais sintéticos
  - 2.8.3. Sustentabilidade e meio ambiente
- 2.9. Personalização e transformação de acessórios
  - 2.9.1. Processamento manual
  - 2.9.2. Contas e missangas
  - 2.9.3. Vestuário de joalheria: cintos, fechos de malas e vestuário de joalheria
- 2.10. Relógios e óculos de sol
  - 2.10.1. Ourivesaria e composição
  - 2.10.2. Materiais específicos
  - 2.10.3. Montagem

### Módulo 3. Indumentária de Vestuário Especial

- 3.1. Coleções *de desporto*
  - 3.1.1. Evolução da moda desportiva
  - 3.1.2. Design de estilo casual e a criatividade
  - 3.1.3. Vestuário *Desportivo* e *Vestuário Casual*
- 3.2. Padronização e *design* de vestuário de desporto
  - 3.2.1. Ergonomia do atleta
  - 3.2.2. Padronização técnica
  - 3.2.3. Materiais técnicos: transpiração, respirabilidade e impermeabilização
- 3.3. *Design* de vestuário para filmes e séries de televisão
  - 3.3.1. Influência da moda nas artes do espetáculo
  - 3.3.2. O departamento de vestuário num filme
  - 3.3.3. Revisão do guião para o *design* de indumentária de ficção
- 3.4. Fluxo de trabalho no cinema
  - 3.4.1. Documentação de época e estilos
  - 3.4.2. Cenário cinematográfico através do vestuário
  - 3.4.3. Tecidos e técnicas aplicadas no acabamento final
- 3.5. Vestuário para cinema
  - 3.5.1. Vestuário para desenhos animados
  - 3.5.2. Vestuário “Marvel”
  - 3.5.3. Vestuário de época
- 3.6. A passarela e as galas de filmes
  - 3.6.1. Padronização experimental
  - 3.6.2. Figurinismo para modelos e atrizes
  - 3.6.3. Colocação em cena dos trajes na passarela vermelha
- 3.7. Ficção cénica
  - 3.7.1. Vestuário para ópera
  - 3.7.2. Vestuário para teatro
  - 3.7.3. Vestuário para dança e circo

- 3.8. Alta costura
  - 3.8.1. Confeção de vestuário feito à medida
  - 3.8.2. Técnicas de ilustração criativa
  - 3.8.3. Coleções nupciais
- 3.9. Costura e alfaiataria
  - 3.9.1. Padrões de fatos de homem e de mulher
  - 3.9.2. Tecidos sazonais
  - 3.9.3. Tendências futuras na confeção feita à medida
- 3.10. Colocação de produto
  - 3.10.1. Colaborações com marcas consolidadas para o guarda-roupa das séries de televisão
  - 3.10.2. Proposta e apresentação de necessidades
  - 3.10.3. Seleção de peças de vestuário e custo de colaboração

#### Módulo 4. Design CLO Virtual Fashion

- 4.1. Técnicas atuais de *design*
  - 4.1.1. O *design* em 2 dimensões
  - 4.1.2. O *design* em 3 dimensões
  - 4.1.3. O programa CLO Virtual Fashion
- 4.2. Criação digital e *design* experimental
  - 4.2.1. Criação digital e *design* experimental
  - 4.2.2. Interface de utilizador CLO Virtual Fashion
  - 4.2.3. Animação de avatares 3D
- 4.3. Confeção virtual
  - 4.3.1. Costura por segmentos
  - 4.3.2. Costura livre
  - 4.3.3. Estrutura em camadas
- 4.4. Biblioteca de tecidos na CLO Virtual Fashion
  - 4.4.1. Tecidos comumente utilizados
  - 4.4.2. Revestimentos
  - 4.4.3. Ajuste do vestuário





- 4.5. Processo *streamline*
  - 4.5.1. Cores e estampados
  - 4.5.2. Composição do *design*
  - 4.5.3. Amostras 3D
- 4.6. Criação de texturas
  - 4.6.1. Dar e editar texturas
  - 4.6.2. Opacidade, reflexão e posição
  - 4.6.3. Mapa normal e mapa de *displacement*
- 4.7. Criação de peças de vestuário I
  - 4.7.1. Roupas
  - 4.7.2. Estampados
  - 4.7.3. *Renderização*
- 4.8. Criação do vestuário II
  - 4.8.1. Pregas
  - 4.8.2. Fundos e lâminas
  - 4.8.3. *Soleil* e acolchoados
- 4.9. Ambientes simulados
  - 4.9.1. Técnicas de estilização
  - 4.9.2. Visualização de vestuário em ambientes minimalistas
  - 4.9.3. Promoção da coleção virtual
- 4.10. Mercados emergentes e técnicas de entrada
  - 4.10.1. Cálculo de custos
  - 4.10.2. Licitações
  - 4.10.3. A indústria dos videogames

05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*



## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“

*O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



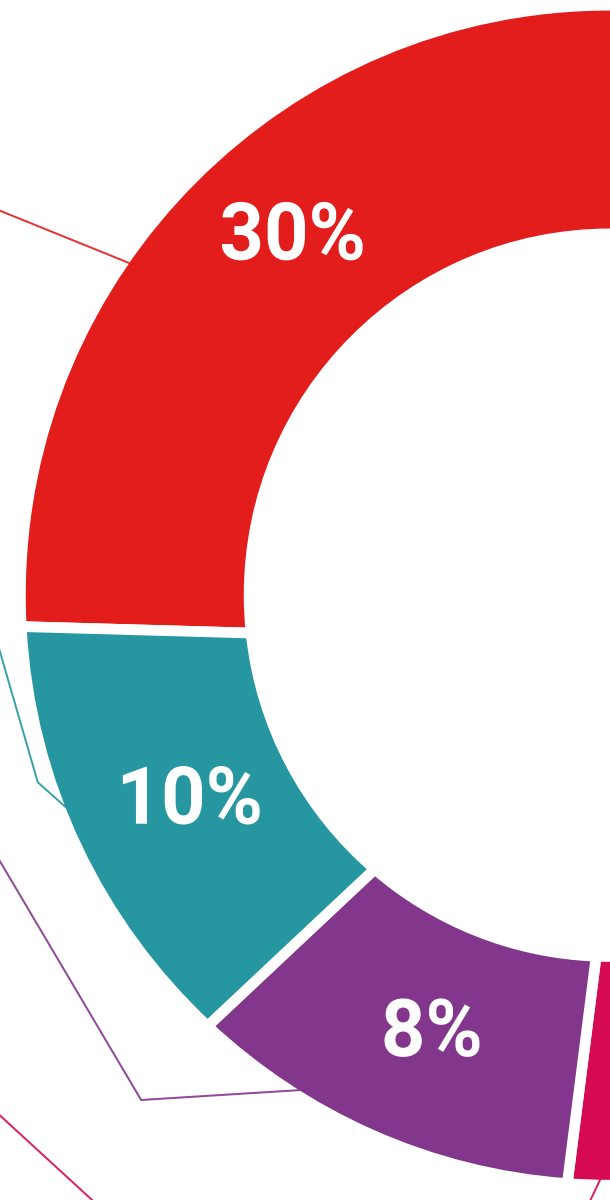
#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.

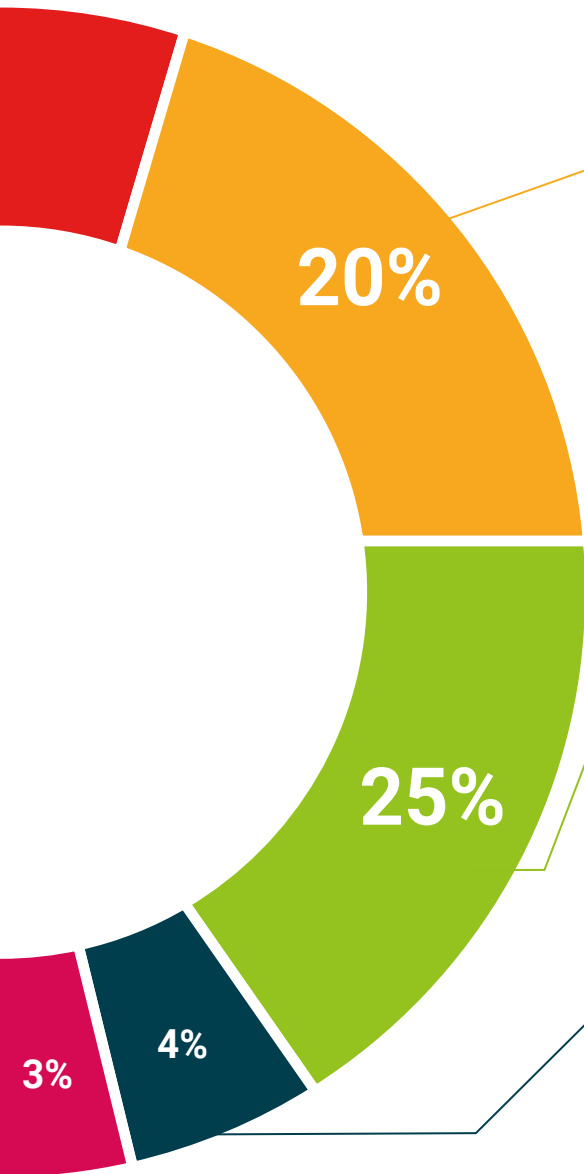


#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.







#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Curso de Especialização em Design Virtual em Moda garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um Curso de Especialização emitida pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Especialização em Design Virtual em Moda** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso de Especialização** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso de Especialização, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Especialização em Design Virtual em Moda**

ECTS: **24**

Carga horária: **600 horas**



\*Apostila da Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.



futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentável

**tech** universidade  
tecnológica

## Curso de Especialização Design Virtual em Moda

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 24 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Curso de Especialização

Design Virtual em Moda