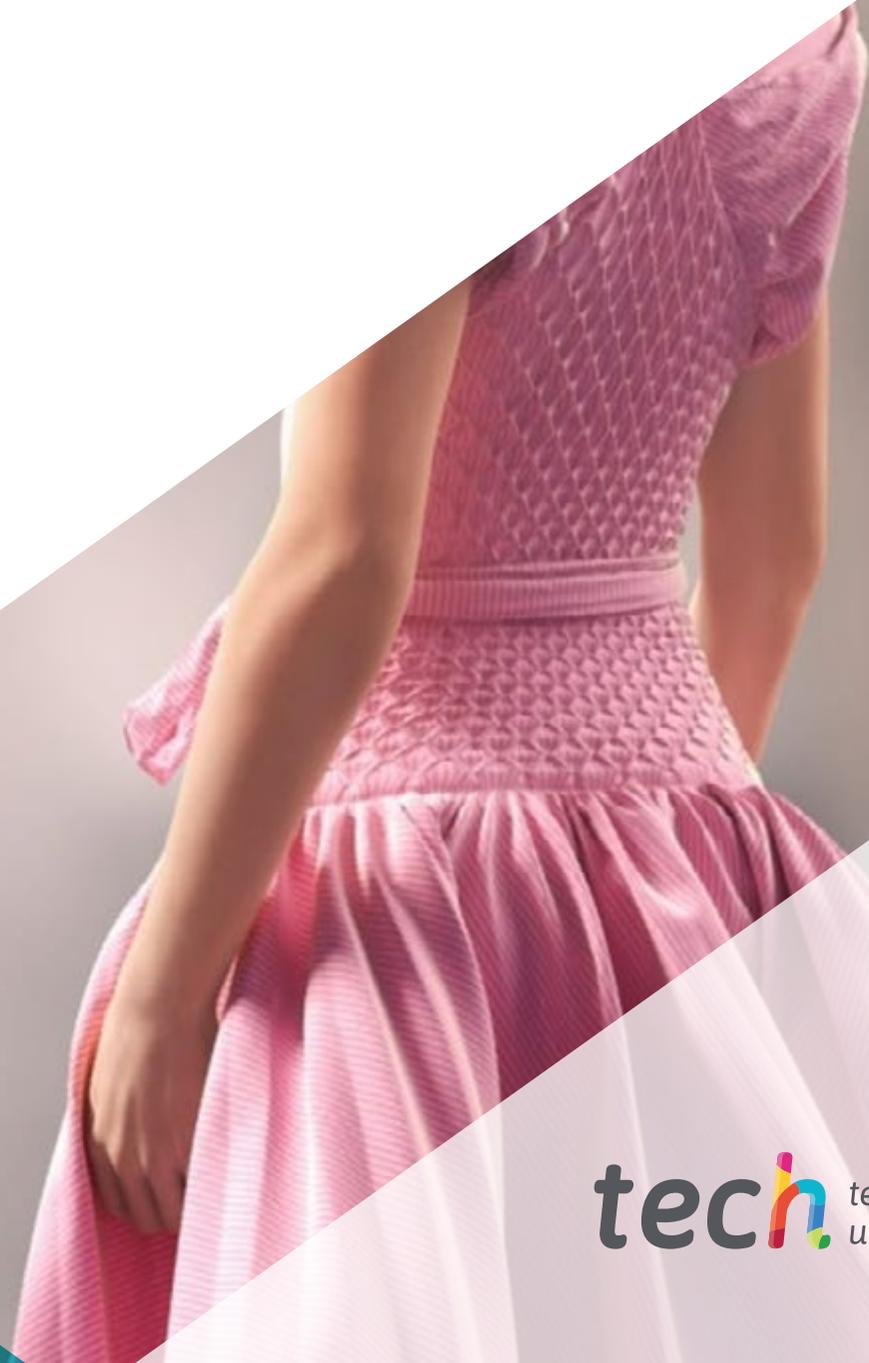


# Universitätsexperte

## Virtuelles Modedesign





**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte Virtuelles Modedesign

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-virtuelles-modedesign](http://www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-virtuelles-modedesign)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Neue Technologien haben dem Modedesign erhebliche Vorteile gebracht. Der Einsatz von Werkzeugen, die 2D- und 3D-Zeichnungen ermöglichen, war von grundlegender Bedeutung für die absolut getreue Umsetzung der Idee in die Realität. Es eröffnet auch neue Möglichkeiten, wie die Entwicklung von Kostümen für Videospelfiguren. All dies macht es für Designer unabdingbar, sich eine höhere Kompetenz in dieser Art von Programmen anzueignen, dank derer sie ihre Zeichentechniken verbessern und einen neuen Markt erschließen können, der über die traditionelle Erstellung von Kollektionen für Geschäfte hinausgeht und sich auf Videospiele oder Animationsfilme erstreckt.



“

*Setzen Sie auf Innovation und neue Technologien und nutzen Sie diese für die Gestaltung Ihrer Kollektionen. Sie werden schon nach kurzer Zeit große Vorteile bemerken"*

Modedesign hat sich in den letzten Jahren dramatisch weiterentwickelt. Von traditionellen Zeichnungen mit Papier und Bleistift sind wir zu virtuellen Entwürfen übergegangen, die alle Merkmale der Kleidungsstücke und Accessoires zeigen. Daher müssen die Fachleute des Sektors über ein höheres Fortbildungsniveau verfügen, das es ihnen ermöglicht, alle neuen Tools zu nutzen, die für die Digitalisierung ihrer Sammlungen zur Verfügung stehen.

So können wir den Verbrauchern nicht nur individuellere Produkte anbieten, die auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind, sondern sie können sich auch auf den Websites der Geschäfte über alle Eigenschaften der Kleidungsstücke informieren oder komplette Looks für den späteren Kauf zusammenstellen. Dies trägt auch dazu bei, den Verbraucher vor dem Kauf besser kennen zu lernen, was ein zusätzliches Plus für seine Loyalität ist.

Andererseits hat die Einführung von Digitalisierungswerkzeugen in der Modeindustrie die Diversifizierung des Sektors begünstigt, da die Entwürfe nicht nur für die Präsentation auf den Laufstegen und den Verkauf in den Geschäften erstellt werden, sondern auch für animierte Figuren in Film, Fernsehen oder Videospielen. Auf diese Weise setzen immer mehr Modedesigner darauf, Kostüme für virtuelle Avatare zu entwerfen.

Zweifellos ist dieses Programm eine absolute Neuheit auf dem Markt und bietet den Studenten darüber hinaus die hervorragende Weiterbildung, die sie brauchen, um in diesem Bereich online erfolgreich zu sein, was es ihnen ermöglicht, ihr Studium mit dem Rest ihrer täglichen Verpflichtungen zu verbinden.

Dieser **Universitätsexperte in Virtuelles Modedesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Modeexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden im virtuellen Modedesign
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Adidas, Inditex oder Hugo Boss haben das CLO Virtual Fashion bereits als wesentliches Werkzeug für ihre Kreationen eingesetzt. Bleiben Sie bei der Digitalisierung Ihrer Sammlungen nicht auf der Strecke"*

“

*Die neuen Technologien haben die Entwicklung des Modedesigns begünstigt und zu Kreationen geführt, die besser an die Bedürfnisse der Kunden angepasst sind“*

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus der Modebranche, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d.h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Fortbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Jahres auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Die Digitalisierung von Modedesigns ist eine Revolution, die es den Nutzern ermöglicht, umfassendere Informationen über jedes Kleidungsstück zu erhalten, noch bevor sie es im Geschäft sehen.*

*Die Herstellung von Kleidungsstücken in 3D ermöglicht es den Verbrauchern, jedes Detail anhand der Bilder auf den Verkaufswebseiten zu erkennen.*



# 02 Ziele

Studenten, die diese Qualifizierung an der TECH Technologischen Universität belegen, haben die einmalige Gelegenheit, die wichtigsten Werkzeuge für die Digitalisierung von Kleidungsstücken und Accessoires kennenzulernen. Außerdem werden sie darin geschult, ihre Arbeit auf die Erstellung von Kostümen für Videospielecharaktere auszuweiten, und zwar dank des Programms CLO Virtual Fashion, eines der wichtigsten Programme, die derzeit für die Entwicklung dieser Art von Arbeit eingesetzt werden.



“

*Passen Sie Ihre Papierentwürfe an digitale Zeichnungen an und erreichen Sie eine größere Genauigkeit bei den erarbeiteten Größen und Silhouetten"*

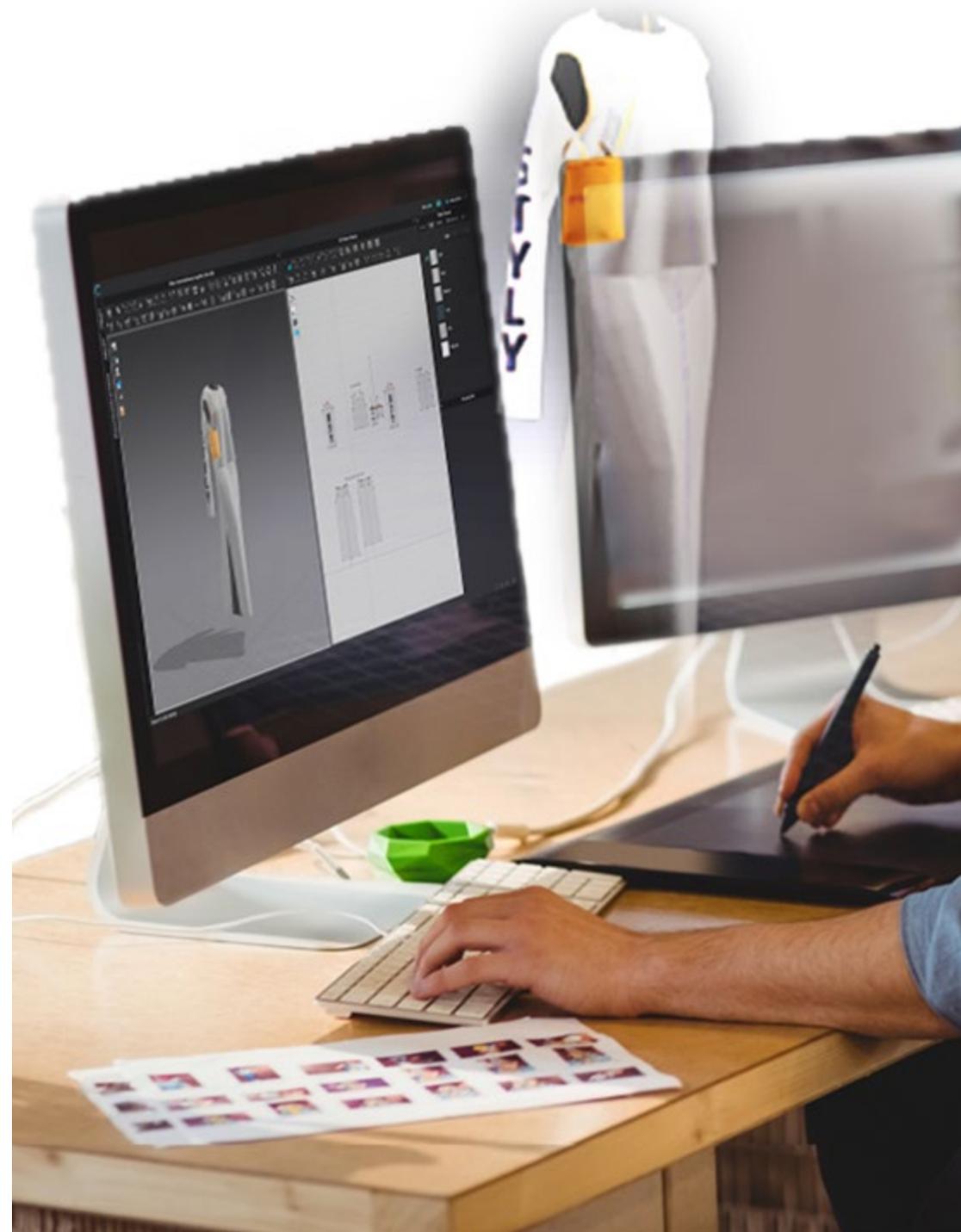


## Allgemeine Ziele

- ◆ Entwicklung virtueller Fähigkeiten für das neue Modeumfeld, Verwaltung aktueller Codes und Förderung eines kreativen und künstlerischen Geistes
- ◆ Ausarbeitung eines professionellen Designprojekts mit der Fähigkeit zur globalen Wirkung auf der Grundlage neuer Möglichkeiten
- ◆ Design mit Bewusstsein für den Einsatz von Materialien, dank eines umfassenden Wissens über die Verwendung von Stoffen
- ◆ Beweglichkeit und Flexibilität, um Veränderungen mit einer interdisziplinären Perspektive zu begegnen
- ◆ Die Verbindung zwischen der imaginären Welt und der realen Welt verwirklichen

“

*Mit dem CLO Virtual Fashion Tool können Sie auf einfache Art und Weise Kleidung für Videospiele entwerfen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Strukturelles und ganzheitliches Modedesign

- ◆ Konzepte entwerfen und sie visuell darstellen
- ◆ Die Struktur der menschlichen Figur genau zu kennen, um die Funktion des Kleidungsstücks zu vermitteln
- ◆ Das Wissen, wie man mit traditionellen Techniken umgeht, zusammen mit den technologischen Werkzeugen, die es Ihnen ermöglichen, ein Muster zu skizzieren, fast ohne eine grafische Vorstellung zu haben

### Modul 2. Das Design von Schmuck und Accessoires

- ◆ Konzeption und Design einer Accessoire-Kollektion auf professionellem Niveau und Sicherstellung ihrer Realisierbarkeit
- ◆ Entwicklung eines technischen und handwerklichen Musters mit besonderem Augenmerk auf die Auswahl der Materialien
- ◆ Erwerb von Fachkenntnissen über Edelsteine und Schmucksteine, aber auch über branchenspezifische digitale Tools

### Modul 3. Kleidung für besondere Anlässe

- ◆ Erfahren, wie man Kostüme für Kino, Theater und Fernsehen entwirft
- ◆ In der Lage sein, Sportkollektionen zu erstellen, die die Öffentlichkeit ansprechen
- ◆ Spezialisierung auf Haute Couture-Kleidung

### Modul 4. CLO Virtual Fashion Design

- ◆ Verschiedene 2D- und 3D-Design-Tools verwenden
- ◆ Das Programm CLO Virtual Fashion in allen Einzelheiten kennen und handhaben können
- ◆ Wissen, wie man digitale Kostüme für Videospiele entwirft

# 03

## Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat die besten Spezialisten für virtuelles Modedesign ausgewählt, um diese innovative Qualifizierung zu entwickeln. Auf diese Weise haben die Studenten Zugang zu den aktuellsten Inhalten, dank derer sie in der Lage sind, die modernsten Tools für das 2D- und 3D-Design von Kleidungsstücken und Accessoires zu nutzen, die zum Beispiel für die Erstellung von Kostümen für Videospelfiguren unerlässlich sind.





“

*Die Dozenten dieses Programms werden Ihnen die Schlüssel zur Erstellung virtueller Designs vermitteln, die an die neuen Märkte angepasst sind"*

## Leitung



### Fr. García Barriga, María

- Mehr als 15 Jahre Erfahrung in der Erstellung von Inhalten verschiedener Art: Logistik und Vertrieb, Mode und Literatur oder Erhaltung des künstlerischen Erbes
- Sie hat für große Medien wie RTVE und Telemadrid gearbeitet
- Hochschulabschluss in Informationswissenschaften an der UCM
- Aufbaustudium in Marketing und Kommunikation in Mode- und Luxusunternehmen an der UCM
- MBA von der ISEM Fashion Business School, der Modefachschule der Universität von Navarra
- Doktorandin in Modetrendgestaltung
- Autorin von *Das Muster der Ewigkeit: Die Schaffung einer spiralförmigen Identität für die Automatisierung von Modetrends*

## Professoren

### Fr. Miñana Grau, Mari Carmen

- ◆ Freiberufliche Designerin bei Petite Antoinette
- ◆ Mitbegründung der Marke @TheIraMare, die sich auf das Design von Schals und Accessoires spezialisiert hat
- ◆ Designerin auf verschiedenen Laufstegen
- ◆ Hochschulabschluss in Modedesign bei Barreira Arte y Diseño
- ◆ Fortgeschrittener Hochschulabschluss in Modedesign und Styling bei Barreira Arte y Diseño
- ◆ Hochschulabschluss in Hut- und Accessoire-Design bei Barreira Arte y Diseño
- ◆ Kurs in Schneidertechnik
- ◆ Kurs zur Herstellung von Schnittmustern, Zuschneiden und Schneiden von Indumentaria Valenciana

### Fr. Romero Monente, Begoña

- ◆ Geschäftsführung der Agentur Young Promotion, Erfinderin des *Personal Shopper Service* auf spanischen Flughäfen
- ◆ Spezialisiert auf die Durchführung von Werbekampagnen in *Duty-Free-Shops*, mit Kunden wie AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, etc.
- ◆ Moderatorin, Redakteurin und Kommunikationsmanagerin für verschiedene *On- und Offline-Medien*, die Inhalte für die Bereiche Sport, Politik und Tourismus erstellen
- ◆ Koordination der Aktivitäten der Airport Promotion Agencies Association, einer Organisation, die Europas führende Agenturen im Bereich Flughafen *Field Marketing* zusammenbringt
- ◆ Referentin und Dozentin in verschiedenen Kursen für *Retail Management*, digitales Marketing und Personalmanagement
- ◆ Leitung von personalisierten Mentoring- und Coachingprozessen für Unternehmer
- ◆ Hochschulabschluss in Journalismus an der Universität von Malaga
- ◆ Hochschulabschluss in Werbung und Öffentlichkeitsarbeit an der Offenen Universität von Katalonien

- ◆ MBA an der ISEM Fashion Business School der Universität von Navarra
- ◆ Zertifizierte Coach an der Europäischen Schule für Coaching

### Fr. Rodríguez Flomenboim, Florencia

- ◆ Imageberatung und verantwortlich für das Management von *Showrooms* und die Implementierung von *Concept Stores*
- ◆ Modeproduktion und -redaktion in verschiedenen Redaktionen, Agenturen und Firmen
- ◆ Kreative Inszenierung verschiedener Theaterstücke mit Schwerpunkt auf der Symbolik des Bildes
- ◆ Hochschulabschluss in Darstellenden Künsten von der ESAD in Murcia
- ◆ Spezialisiert auf künstlerische Kreation und Modetrendanalyse
- ◆ Universitätskurs in Internationalen Beziehungen für Marketing von ITC Sraffa in Mailand
- ◆ Masterstudiengang in Modeproduktion, Redaktion und Modedesign an der American Modern School of Design in Buenos Aires, Argentinien

### Fr. Anguiano, Daniela

- ◆ Mode- und Grafikdesignerin und Autorin von Inhalten
- ◆ Grafikdesign, Community Manager und Autorin von Inhalten Asociación entre Mujeres y Soulem Madrid
- ◆ Mode- und Grafikdesignerin Fasrev International Team
- ◆ Mode- und Grafikdesignerin für den Designer Fernando Claro Madrid
- ◆ Gründerin und künstlerische Leiterin Pipper's Design Madrid
- ◆ Textildesignerin Baby Zanell
- ◆ Mode- und Textildesignerin Universität von Palermo, Buenos Aires, Argentinien
- ◆ Kurs in Modeproduktion EBA, Buenos Aires, Argentinien
- ◆ Elle Education Kurs in Branded Content Creator Mindway, Madrid

# 04

## Struktur und Inhalt

Die neuen Technologien ermöglichen es, die Entwürfe von Kleidungsstücken und Accessoires zu digitalisieren, um eine größere Präzision bei den Zeichnungen zu erreichen und damit das Endergebnis so genau wie möglich an die vorgeschlagene Idee anzupassen. Dank dieser Qualifikation der TECH Technologischen Universität erwerben die Studenten alle spezifischen Kenntnisse, die es ihnen ermöglichen, virtuelle Entwürfe für Bekleidungs- und Accessoire-Kollektionen zu erstellen und dabei die innovativste heute verfügbare Technologie zu nutzen.





“

*Dank dieses Programms werden Sie in der Lage sein, die wichtigsten 3D-Techniken für die Herstellung von Kleidungsstücken und Accessoires in die Praxis umzusetzen"*

## Modul 1. Strukturelles und ganzheitliches Modedesign

- 1.1. Ausdrucksstarke Zeichnung
  - 1.1.1. Anatomischer Aufbau des menschlichen Körpers
  - 1.1.2. Dreidimensionaler Raum
  - 1.1.3. Perspektive und Matrixanalyse
- 1.2. Visuelle Semiotik
  - 1.2.1. Farbe und Licht in dreidimensionalen Formen
  - 1.2.2. Kontur und Schattierung
  - 1.2.3. Die Bewegung von Kleidungsstücken in der weiblichen und männlichen Anatomie
- 1.3. Komposition I
  - 1.3.1. Menge
  - 1.3.2. Weibliche Silhouette und männliche Silhouette
  - 1.3.3. Form und negative Form
- 1.4. Komposition II
  - 1.4.1. Symmetrie und Asymmetrie
  - 1.4.2. Aufbau und Abbau
  - 1.4.3. Drapierungen und Schmuckverzierungen
- 1.5. Tools zur Repräsentation
  - 1.5.1. Die geometrische Skizze
  - 1.5.2. *Rapid Sketching* und Giftechniken
  - 1.5.3. Canva
- 1.6. Design-Methodik
  - 1.6.1. Computergestütztes Design
  - 1.6.2. CAD/CAM: Prototypen
  - 1.6.3. Fertige Produkte und Produktionsläufe
- 1.7. Maßanfertigung und Umwandlung von Kleidungsstücken
  - 1.7.1. Schneiden, Montage und Endbearbeitung
  - 1.7.2. Muster-Anpassungen
  - 1.7.3. Maßanfertigungen für Kleidungsstücke

- 1.8. *Packaging*
  - 1.8.1. Verpackung als Erweiterung des *Brandings*
  - 1.8.2. Nachhaltiges *Packaging*
  - 1.8.3. Automatisierte Personalisierung
- 1.9. *Atomic Design*
  - 1.9.1. Systemkomponenten
  - 1.9.2. Vorlagen
  - 1.9.3. Typologie der Websites von Designern
- 1.10. *App Design*
  - 1.10.1. Mobile Illustrationstechniken
  - 1.10.2. Integrierte Design-Tools: Procreate
  - 1.10.3. Hilfsmittel: Pantone Studio

## Modul 2. Das Design von Schmuck und Accessoires

- 2.1. Anatomie und Musterung von Zubehör
  - 2.1.1. Schuhe
  - 2.1.2. Taschen und Gürtel
  - 2.1.3. Modeschmuck und Schmuck
- 2.2. Spezifische Materialien für die Gestaltung von Zubehör
  - 2.2.1. Beschläge und Hardware
  - 2.2.2. Synthetische Stoffe
  - 2.2.3. Technische Materialien
- 2.3. Arbeitsablauf
  - 2.3.1. Beziehung zu Lieferanten
  - 2.3.2. Industrielle Auftragsfertigung
  - 2.3.3. Marktpreise
- 2.4. Produkt-Prototyping
  - 2.4.1. Zeichnen und Skizzieren
  - 2.4.2. Produktdatenblatt
  - 2.4.3. Produktion im großen Stil: INGA 3D

- 2.5. Schmuckdesign
  - 2.5.1. Edelsteine und Schmucksteine
  - 2.5.2. Modeschmuck und alternative Materialien
  - 2.5.3. 3D-gedruckter Schmuck-Prototyping
- 2.6. *Rhinojewel*
  - 2.6.1. Tools aus Metall und Edelsteinen
  - 2.6.2. Tools zur Modellierung
  - 2.6.3. Kalibrierte Steinwerkzeuge
- 2.7. Produktentwicklung
  - 2.7.1. Kreativität und Machbarkeit des Zubehörs
  - 2.7.2. Entwicklung der Kollektion: Ausrichtung auf die Marke
  - 2.7.3. Methodik für die Präsentation einer Accessoire-Kollektion
- 2.8. Leder
  - 2.8.1. Tierfelle und ihre Behandlung
  - 2.8.2. Synthetische Materialien
  - 2.8.3. Nachhaltigkeit und die Umwelt
- 2.9. Anpassung und Umgestaltung von Zubehör
  - 2.9.1. Manuelle Umwandlung
  - 2.9.2. Perlen und Charms
  - 2.9.3. Schmuckbekleidung: Gürtel, Taschenverschlüsse und Schmuckkleider
- 2.10. Uhren und Sonnenbrillen
  - 2.10.1. Schmuck und Komposition
  - 2.10.2. Besondere Materialien
  - 2.10.3. Montage

### Modul 3. Kleidung für besondere Anlässe

- 3.1. *Sport* Kollektionen
  - 3.1.1. Entwicklung der Sportmode
  - 3.1.2. Lässiges Design und Kreativität
  - 3.1.3. *Sportswear* und *Activewear*
- 3.2. Schnittmuster und Design von Sportbekleidung
  - 3.2.1. Ergonomie des Athleten
  - 3.2.2. Technische Schneiderei
  - 3.2.3. Technische Materialien: Verdunstung, Atmungsaktivität und Wasserdichtigkeit
- 3.3. Design von Kleidungsstücken für Film- und Fernsehserien
  - 3.3.1. Einfluss der Mode auf die darstellenden Künste
  - 3.3.2. Die Kostümabteilung in einem Film
  - 3.3.3. Überarbeitung des Drehbuchs für die Gestaltung der fiktiven Kostüme
- 3.4. Arbeitsablauf beim Film
  - 3.4.1. Dokumentation von Zeitraum und Stil
  - 3.4.2. Kinematografische Kulisse durch Kostüme
  - 3.4.3. Stoffe und Techniken, die für das endgültige Finish verwendet werden
- 3.5. Kostüme für das Kino
  - 3.5.1. Kostüme für Zeichentrickfilme
  - 3.5.2. Marvel Kostüme
  - 3.5.3. Periodenkostüme
- 3.6. Der Laufsteg und die Filmgalas
  - 3.6.1. Experimentelle Musterherstellung
  - 3.6.2. Figurinismus für Models und Schauspielerinnen
  - 3.6.3. Die Inszenierung der Kostüme auf dem roten Teppich
- 3.7. Bühnenfiktion
  - 3.7.1. Kostüme für die Oper
  - 3.7.2. Kostüme für das Theater
  - 3.7.3. Kostüme für Tanz und Zirkus

- 3.8. Haute Couture
  - 3.8.1. Schneidern von Kleidungsstücken nach Maß
  - 3.8.2. Kreative Illustrationstechniken
  - 3.8.3. Brautmoden-Kollektionen
- 3.9. Tailoring und Schneidern
  - 3.9.1. Schnittmuster für Anzüge für Männer und Frauen
  - 3.9.2. Saisonale Stoffe
  - 3.9.3. Zukünftige Trends in der Schneiderei
- 3.10. Product Placement
  - 3.10.1. Kollaborationen mit konsolidierten Marken für die Garderobe von Fernsehserien
  - 3.10.2. Der Vorschlag und die Darstellung der Bedürfnisse
  - 3.10.3. Auswahl der Kleidungsstücke und Kosten der Zusammenarbeit

#### Modul 4. CLO Virtual Fashion Design

- 4.1. Aktuelle Designtechniken
  - 4.1.1. Design in 2 Dimensionen
  - 4.1.2. Design in 3 Dimensionen
  - 4.1.3. Das CLO Virtual Fashion Programm
- 4.2. Digitale Erstellung und Versuchsplanung
  - 4.2.1. Digitale Erstellung und Versuchsplanung
  - 4.2.2. Benutzeroberfläche CLO Virtual Fashion
  - 4.2.3. 3D-Avatar-Animation
- 4.3. Virtuelle Schneiderei
  - 4.3.1. Segment-Nähen
  - 4.3.2. Freihandnähen
  - 4.3.3. Struktur der Schichten
- 4.4. CLO Virtual Fashion Stoffbibliothek
  - 4.4.1. Häufig verwendete Stoffe
  - 4.4.2. Verkleidungen
  - 4.4.3. Anprobe von Kleidungsstücken

- 4.5. Streamline-Prozess
  - 4.5.1. Farben und Motive
  - 4.5.2. Design Komposition
  - 4.5.3. 3D Muster
- 4.6. Erstellung von Texturen
  - 4.6.1. Vergeben und Bearbeiten von Texturen
  - 4.6.2. Deckkraft, Reflexion und Position
  - 4.6.3. Normale Karte und Verschiebungskarte
- 4.7. Erstellung von Kleidungsstücken I
  - 4.7.1. Das Kleidungsstück
  - 4.7.2. Drucke
  - 4.7.3. Renders
- 4.8. Erstellung von Kleidungsstücken II
  - 4.8.1. Falten
  - 4.8.2. Unterteile und Klappen
  - 4.8.3. *Soleil* und Polsterung
- 4.9. Simulierte Umgebungen
  - 4.9.1. Styling-Techniken
  - 4.9.2. Präsentation von Kleidungsstücken in Einzelhandelsumgebungen
  - 4.9.3. Werbung für die virtuelle Sammlung
- 4.10. Aufstrebende Märkte und Markteintrittstechniken
  - 4.10.1. Kostenkalkulation
  - 4.10.2. Auktionen
  - 4.10.3. Die Videospelindustrie



*Entdecken Sie die Tools, mit denen Sie virtuelle Modedesigns erstellen und Ihren Kunden mehr Personalisierung bieten können"*



05

# Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein*”

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



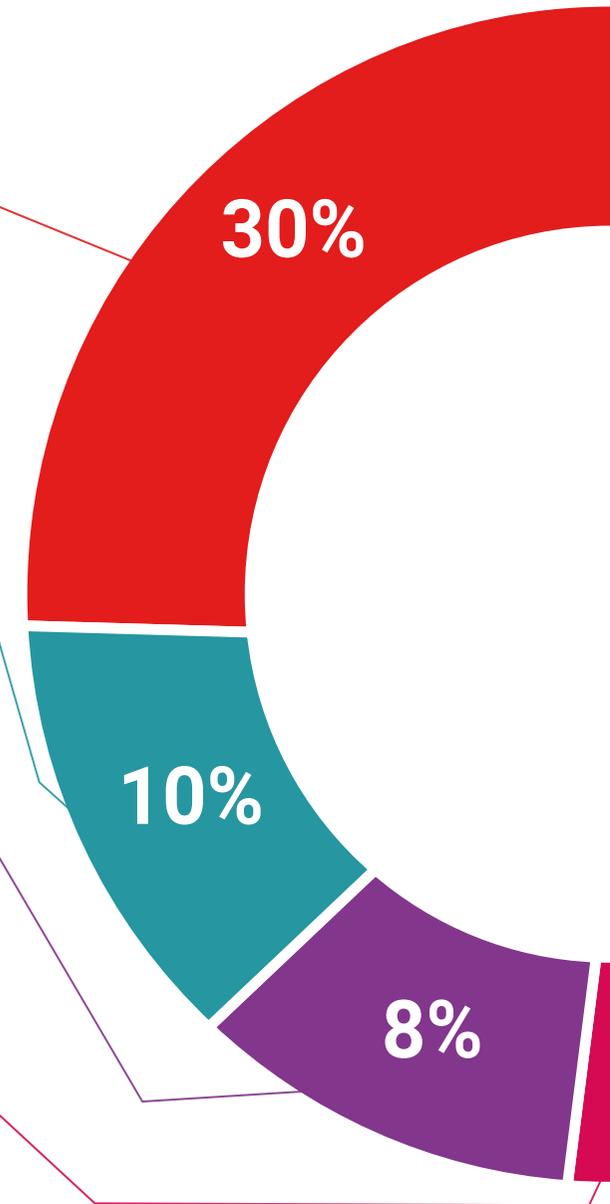
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

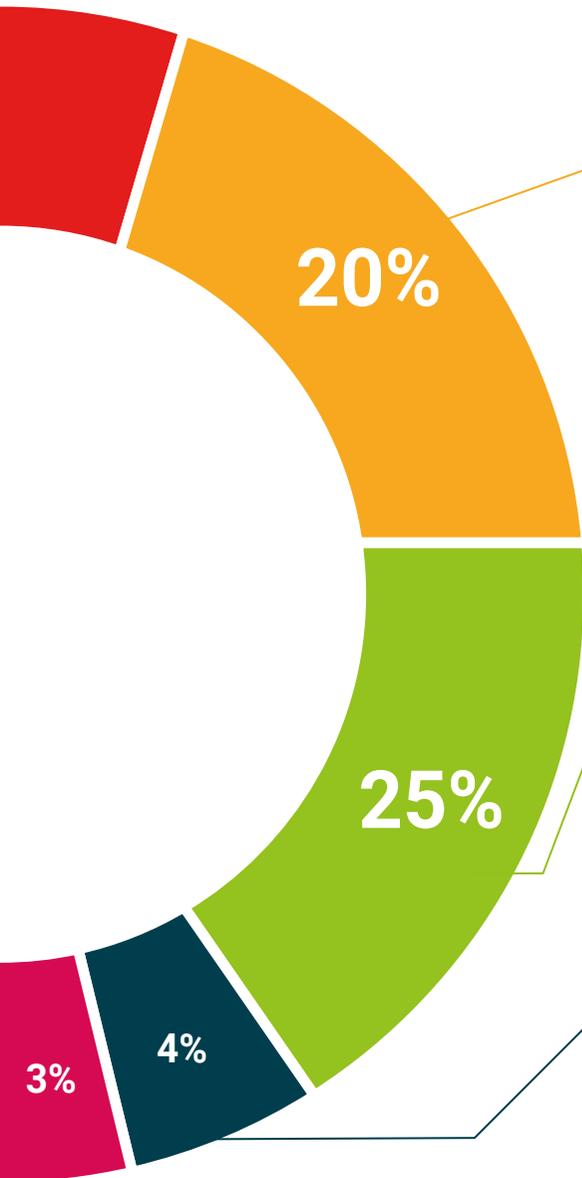
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Virtuelles Modedesign garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab  
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss  
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Virtuelles Modedesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Virtuelles Modedesign**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **600 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovationen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer spielen

**tech** technologische universität

Universitätsexperte  
Virtuelles Modedesign

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

# Universitätsexperte

## Virtuelles Modedesign

