

Master

Design della Moda Femminile





Master Design della Moda Femminile

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/master/master-design-moda-femminile

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 14

04

Competenze

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 22

06

Metodologia

pag. 36

07

Titolo

pag. 44

01

Presentazione

La moda è un'ottima fonte di ispirazione. I giovani di tutte le età aspirano a diventare i designer di domani, sia lavorando con il proprio marchio che rappresentando una delle principali case di design. Ecco perché è stato ideato questo programma, specifico per la moda femminile, che copre tutti gli aspetti essenziali per imparare a identificare i diversi tipi di tessuti, creare uno schizzo, presentare un portfolio di idee e persino lavorare con gli strumenti digitali e di marketing per creare un canale di distribuzione. Tutto questo garantirà lo sviluppo professionale degli studenti, permettendo loro di accedere a diverse posizioni professionali, come direttori di moda, creativi, redattori o consulenti d'immagine, tra gli altri.





“

*Promuovi l'innovazione a partire
dai grandi classici e diventa la
prossima Coco Chanel"*

La moda è stata presente in tutte le civiltà. Dai Romani ai Francesi, fare tendenza è sempre stato sinonimo di status e ricchezza. Sebbene per molto tempo questa sia stata la norma, nel XX secolo è nata l'esigenza di valorizzare la figura femminile, per cui le collezioni di moda si sono concentrate su capi dalle linee semplici e dai tagli eleganti. In questo periodo, i grandi designer e le referenze sono riusciti a posizionarsi adattando il proprio stile alle diverse esigenze del pubblico.

Per tutti questi motivi è stato ideato questo Master in Design della Moda Femminile, che rappresenta un'eccellente opportunità per apprendere tutti gli aspetti chiave che aiuteranno lo studente a diventare uno stilista d'eccellenza. In questo senso, il programma inizierà fornendo il contesto storico del settore, permettendo agli studenti di conoscere le principali tappe che hanno portato al consolidamento del settore oggi.

Allo stesso modo, si studieranno gli aspetti fondamentali della modellistica per la figura femminile, stabilendo come eseguire i diversi tipi di cuciture per finire con una finitura ordinata. Inoltre, una sezione sarà dedicata allo sviluppo del bozzetto, che permette di mettere su carta l'idea principale del designer e di portarla poi alla realtà.

D'altra parte, con l'arrivo delle nuove tecnologie e dei social network, i designer hanno dovuto adattarsi, imparando a conoscere le nuove piattaforme per far conoscere il proprio lavoro. In questo senso, è importante conoscere le strategie di Marketing su cui si basano le grandi case di Moda e gli stilisti indipendenti per avere una presenza sul Web.

Infine, è importante conoscere e analizzare concetti come "*Fast Fashion*", che ha suscitato un grande dibattito negli ultimi anni, in quanto favorisce la creazione di grandi collezioni di abiti prodotti in modo accelerato. In conclusione, questa specializzazione rappresenta la migliore opzione per gli studenti che desiderano diventare un nuovo riferimento della moda, avviare un proprio marchio, lavorare come consulente d'immagine, tra le altre opportunità professionali che segneranno un grande progresso nella loro carriera professionale.

Questo **Master in Design della Moda Femminile** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ♦ Ultima tecnologia nel software di e-learning
- ♦ Sistema di insegnamento intensamente visivo, supportato da contenuti grafici e schematici di facile assimilazione e comprensione
- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti attivi
- ♦ Sistemi di video interattivi di ultima generazione
- ♦ Insegnamento supportato dalla pratica online
- ♦ Sistemi di aggiornamento e riqualificazione permanente
- ♦ Apprendimento autoregolato: piena compatibilità con altre occupazioni
- ♦ Esercizi pratici per l'autovalutazione e la verifica dell'apprendimento
- ♦ Gruppi di appoggio e sinergie educative: domande agli esperti, forum di discussione e conoscenza
- ♦ Comunicazione con l'insegnante e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet
- ♦ Archivi di documentazione complementare sempre disponibili, anche dopo il completamento del corso



Preparati a vedere i tuoi modelli sfilare sulle grandi passerelle del mondo, come la settimana della moda di Parigi o New York"

“

Come diceva Marc Jacobs: i vestiti non sono nulla finché qualcuno non ci vive dentro"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Sarai supportato da un innovativo sistema di video interattivi sviluppato da esperti rinomati.

Trasforma la moda nel tuo mezzo di espressione e crea pezzi che valorizzano la figura femminile.

La moda è un'arte e con questo programma imparerai a esprimerti come i grandi artisti del XIX secolo.



02

Obiettivi

La moda è molto più che tagliare e cucire pezzi di tessuto, è una forma di espressione e, in alcuni casi, rappresenta la cultura di una società. Per questo motivo, il Master in Design della Moda Femminile si propone di aiutare gli studenti a conoscere tutti gli aspetti coinvolti nella creazione, pianificazione e presentazione di una collezione. Per farlo, gli studenti impareranno le basi del design e i diversi movimenti che hanno plasmato il settore. Tutto ciò consentirà loro di accedere a diverse posizioni lavorative, come quella di designer del proprio marchio o di personal *Shopper* di importanti celebrità.



“

*Ispirati ai grandi della moda come
Coco Chanel o Christian Dior per
creare la tua nuova collezione"*



Obiettivi generali

- ♦ Ottenere una conoscenza dettagliata del design della moda e della sua evoluzione, che sarà rilevante per il lavoro dei professionisti che desiderano svilupparsi in questo settore
- ♦ Produrre disegni su carta e con tecniche digitali che riflettano il progetto ideato
- ♦ Utilizzare le tecniche di modellistica e sartoria per creare capi di abbigliamento e accessori
- ♦ Ottenere una conoscenza dettagliata della storia della moda, che sarà rilevante per il lavoro dei professionisti che desiderano svilupparsi in questo settore oggi
- ♦ Disegnare progetti di moda di successo
- ♦ Imparare a fotografare la moda per sfruttare al meglio le collezioni create

“

Vieni a seguire questo programma e sfrutta al meglio il tuo talento nel campo del design e dell'abbigliamento"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Design

- ◆ Conoscere le basi del Design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che gli hanno dato forma dalla sua nascita fino ai giorni nostri
- ◆ Connettere e relazionare le varie aree del design, i campi di applicazione e le branche professionali
- ◆ Scegliere le metodologie di progetto appropriate per ogni caso
- ◆ Conoscere i processi di ideazione, creatività e sperimentazione e saperli applicare ai progetti
- ◆ Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, relazionandoli con i suoi obiettivi e valori d'utilizzo

Modulo 2. Modellistica e sartoria

- ◆ Conoscere lo sviluppo e la rappresentazione di un modello
- ◆ Imparare a creare qualsiasi tipo di modello in modo indipendente
- ◆ Conoscere le basi del cucito
- ◆ Distinguere i tipi di strumenti e macchinari utilizzati nella produzione di capi di abbigliamento
- ◆ Identificare i materiali tessili e i loro principali utilizzi
- ◆ Sviluppare metodi di ricerca pratici per la creazione di capi d'abbigliamento

Modulo 3. Fotografia

- ♦ Ottenere una conoscenza básica delle macchine fotografiche
- ♦ Conoscere il software per lo sviluppo e l'editing delle fotografie
- ♦ Conoscere e comprendere il vocabolario e i concetti di base del linguaggio visivo e audiovisivo
- ♦ Analizzare criticamente immagini di diverso tipo
- ♦ Gestire le risorse e le fonti relative all'argomento trattato

Modulo 4. Disegno di moda

- ♦ Comprendere l'anatomia umana e le sue caratteristiche principali per poterla rappresentare nel figurino di moda
- ♦ Conoscere il canone del corpo umano per consentire la stilizzazione della figura del corpo per il modellino
- ♦ Analizzare e distinguere in modo esaustivo le aree più importanti del corpo umano nella realizzazione di un figurino di moda
- ♦ Differenziare le tecniche di rappresentazione grafico-plastica nell'illustrazione di moda
- ♦ Ricercare lo stile personale nella figurina di moda come segno distintivo dell'identità dello stilista

Modulo 5. Tecnologia tessile

- ♦ Identificare i diversi tipi di fibre tessili
- ♦ Selezionare il materiale tessile per un progetto specifico in base alle sue proprietà
- ♦ Conoscere le tecniche di tintura
- ♦ Padroneggiare la trama dei tessuti
- ♦ Conoscere le proprietà dei diversi materiali e le tecniche per la loro manipolazione e fabbricazione
- ♦ Conoscere le principali tecniche di stampa tessile

Modulo 6. Sistemi di rappresentazione applicati alla moda

- ♦ Differenziare i contesti professionali di applicazione del disegno tecnico di moda e comprendere l'utilità delle caratteristiche di questo tipo di rappresentazione
- ♦ Saper realizzare disegni in piano dei capi di abbigliamento
- ♦ Capire come realizzare disegni in piano dei capi d'abbigliamento che comunichino le caratteristiche di ciascun modello al modellista e al confezionista
- ♦ Saper rappresentare i diversi accessori di moda
- ♦ Sapere come realizzare una scheda tecnica altamente descrittiva

Modulo 7. Design della moda

- ♦ Comprendere le diverse metodologie di lavoro applicate al design della moda
- ♦ Sviluppare procedure creative che aiutino il lavoro del fashion designer
- ♦ Introdurre lo studente alle procedure tecniche necessarie per la realizzazione di un progetto di moda
- ♦ Conoscere i diversi mezzi di diffusione e comunicazione del prodotto moda
- ♦ Comprendere il processo di realizzazione dei progetti di moda in tutte le sue fasi
- ♦ Acquisire risorse per la presentazione e la comunicazione visiva del progetto di moda

Modulo 8. Sostenibilità nella moda

- ♦ Comprendere che l'attuale stile di vita umano ci rende consumatori insostenibili
- ♦ Acquisire e incorporare criteri ambientali e di sostenibilità nella fase di ideazione e sviluppo del progetto
- ♦ Imparare a conoscere le misure preventive e appropriate per ridurre l'impatto ambientale
- ♦ Utilizzare la sostenibilità come requisito nella metodologia di progettazione
- ♦ Fornire agli studenti fonti di ispirazione naturali ed ecologiche



Modulo 9. Storia della moda

- ◆ Riunire strategie metodologiche ed estetiche che aiutino a fondare e sviluppare i processi creativi
- ◆ Associare il linguaggio formale e simbolico alla funzionalità nel campo della moda
- ◆ Giustificare le contraddizioni tra il lusso della moda e i valori etici
- ◆ Riflettere sull'impatto dell'innovazione e della qualità nella produzione della moda, del prêt-à-porter e della moda a basso costo sulla qualità della vita e sull'ambiente
- ◆ Conoscere e valorizzare gli usi storici e i modi in cui la moda ha fatto ricorso alla costruzione di immaginari
- ◆ Saper effettuare una corretta lettura denotativa e connotativa delle immagini di moda

Modulo 10. Design di moda avanzato

- ◆ Sviluppare il pensiero critico in relazione alle pratiche, alle tendenze e ai risultati del fashion design, sviluppando criteri personali informati
- ◆ Essere in grado di comprendere e comunicare visivamente le informazioni, padroneggiare le tecniche di presentazione grafica dei progetti di design
- ◆ Avere una conoscenza di base dei processi di costruzione, della tecnologia dei materiali e delle tecniche di produzione e delle relative discipline
- ◆ Essere in grado di sviluppare coerentemente un processo di progettazione che risponda adeguatamente a un insieme ordinato di esigenze e requisiti

03

Direzione del corso

Questo programma accademico dispone del personale docente più specializzato dell'attuale mercato educativo. Si tratta di specialisti selezionati da TECH per sviluppare l'intero percorso educativo. In questo modo, basandosi sulla propria esperienza e sulle ultime evidenze, hanno progettato i contenuti più aggiornati che offrono garanzia di qualità in una materia così rilevante.



“

TECH mette a tua disposizione il personale docente più specializzato nell'area di studio. Iscriviti subito e approfitta della qualità che ti meriti”

Direttrice ospite internazionale

Con una lunga storia nel settore della moda femminile e maschile, Susanna Moyer ha lavorato per marchi di lusso come Christian Dior Paris, Liz Claiborne e Hickey Freeman. Inoltre, ha gestito e sviluppato strategie aziendali, guidando i risultati dei team di progettazione. Inoltre, ha creato il proprio marchio e per 10 anni ha progettato, finanziato e supervisionato tutte le operazioni della sua collezione omonima, venduta in Neiman Marcus, Nordstrom e oltre 250 negozi specializzati.

Una delle sue aree di interesse è l'educazione al design, quindi ha concentrato gran parte della sua carriera professionale a trasmettere le sue conoscenze in questo settore della moda. Collabora con istituzioni di fama mondiale come la Parsons School of Design e il Fashion Institute of Technology. Ha anche tenuto corsi in diversi paesi, uno di questi è l'Università Americana di Parigi, dove ha creato moduli sulla sostenibilità e l'etica nel settore. Il suo obiettivo è insegnare la propria visione e promuovere progetti sempre più specializzati.

Inoltre, è Direttrice Creativa del Consiglio dei Designer Asiatici d'America, dove fornisce consulenza ai professionisti della moda. In questa linea, è anche membro della Fashion Consort, un'agenzia di esperti in questo campo che creano e diffondono contenuti che ispirano ed educano aziende, studenti e consumatori, concentrandosi su temi di attualità e innovazioni.

Nel corso della sua carriera, ha offerto numerose conferenze in centri di moda incentrati sull'imprenditorialità, la teoria del design e lo sviluppo professionale. Inoltre, per il suo lavoro in questa disciplina, ha ricevuto il premio IAF World Designer e il suo lavoro è apparso su media come Vogue Italia, Vogue Francia, Men's Health, Forbes e GQ.



Dña. Moyer, Susanna

- Direttrice Creativa del Consiglio dei Designer asiatici d'America, New York, Stati Uniti
- Professoressa alla Parsons The New School of Design
- Assistente accademico presso il Fashion Institute of Technology
- Direttrice creativa del Centro Issachar per gli studi aziendali
- Direttrice creativa di Career Gear
- Master in Business e Moda presso il Fashion Institute of Technology
- Laurea in Belle Arti di Parsons The New School of Design

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

04

Competenze

Al termine di questo percorso di studio, lo studente sarà in grado di diventare un punto di riferimento per la moda, in quanto avrà analizzato, scomposto e interiorizzato la tecnica e la teoria per avviare un proprio marchio o partecipare alla progettazione di pezzi unici per una collezione di lusso. Tutte le competenze apprese durante il programma saranno indispensabili per ricoprire diversi ruoli all'interno di un marchio di moda o nella propria azienda.



“

*La moda diventerà il tuo
mezzo di espressione grazie
a questa specializzazione"*



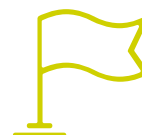
Competenze generali

- ♦ Creare design accattivanti che diventeranno un *Must* della stagione
- ♦ Applicare i criteri storici dell'industria della moda ai modelli attuali, in modo che diventino dei must-have in ogni guardaroba
- ♦ Sviluppare una comunicazione efficace sul settore della moda
- ♦ Utilizzare software e programmi di fotoritocco

“

Utilizza materiali innovativi e costruisci il tuo marchio di moda, utilizzando grandi riferimenti come fonte di ispirazione"





Competenze specifiche

- ◆ Conoscere l'evoluzione della storia della moda
- ◆ Realizzare un modello in base al corpo di una ragazza, di una giovane donna o di una donna adulta
- ◆ Applicare le metodologie ideate dai grandi esponenti della moda per risolvere i problemi di design
- ◆ Realizzare il modello di una gonna, di un pantalone e di un vestito, combinandoli per creare nuovi capi di moda
- ◆ Utilizzare materiali diversi per ricreare la trama del tessuto nei disegni degli schizzi
- ◆ Creare un portfolio con i modelli da presentare in passerella
- ◆ Utilizzare i riferimenti dei grandi maestri della moda per applicarli ai modelli attuali

05

Struttura e contenuti

Questo Master soddisfa le aspettative degli studenti grazie a un programma ampio e completo. In questo senso, permetterà loro di comprendere aspetti fondamentali come la storia del design, la realizzazione di modelli in base all'età e persino gli aspetti tecnici della fotografia per esporre il massimo di ogni pezzo realizzato. Tutto questo sarà essenziale per garantire il successo di una collezione e trasformerà lo studente in un professionista poliedrico, capace di lavorare come designer, illustratore o direttore di aziende di moda, tra le altre posizioni.



“

*Scopri la storia dei principali
esponenti del mondo della moda per
creare una collezione di successo"*

Modulo 1. Fondamenti di Design

- 1.1. Storia del Design
 - 1.1.1. La Rivoluzione Industriale
 - 1.1.2. Le fasi del Design
 - 1.1.3. Architettura
 - 1.1.4. La Scuola di Chicago
- 1.2. Stili e movimenti del Design
 - 1.2.1. Design Decorativo
 - 1.2.2. Movimento Modernista
 - 1.2.3. *Art Déco*
 - 1.2.4. Disegno industriale
 - 1.2.5. *La Bauhaus*
 - 1.2.6. La II Guerra Mondiale
 - 1.2.7. Le Transvanguardie
 - 1.2.8. Design Contemporaneo
- 1.3. Designer e tendenze
 - 1.3.1. Interior Designer
 - 1.3.2. Graphic Designer
 - 1.3.3. Designer industriali o dei Prodotti
 - 1.3.4. Design della moda
- 1.4. Metodologie progettuali del 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. Il linguaggio del Design
 - 1.5.1. Gli oggetti e il soggetto
 - 1.5.2. Semiotica degli oggetti
 - 1.5.3. La disposizione degli oggetti e la sua connotazione
 - 1.5.4. La Globalizzazione dei segni
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. Il Design e la sua Dimensione Estetico-Formale
 - 1.6.1. Elementi visivi
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La misura
 - 1.6.1.3. Il colore
 - 1.6.1.4. La texture
 - 1.6.2. Elementi di relazione
 - 1.6.2.1. Direzione
 - 1.6.2.2. Posizione
 - 1.6.2.3. Spazio
 - 1.6.2.4. Gravità
 - 1.6.3. Elementi pratici
 - 1.6.3.1. Rappresentazione
 - 1.6.3.2. Significato
 - 1.6.3.3. Funzione
 - 1.6.4. Quadro di riferimento
- 1.7. Metodi Analitici del Design
 - 1.7.1. Il Design Pragmatico
 - 1.7.2. Design Analogico
 - 1.7.3. Design Iconico
 - 1.7.4. Design Canonico
 - 1.7.5. Principali autori e la loro metodologia

- 1.8. Design e Semantica
 - 1.8.1. Semantica
 - 1.8.2. Significazione
 - 1.8.3. Significato Denotativo e Significato Connotativo
 - 1.8.4. Il lessico
 - 1.8.5. Campo lessicale e famiglia lessicale
 - 1.8.6. Le relazioni semantiche
 - 1.8.7. Il cambiamento semantico
 - 1.8.8. Cause dei cambiamenti semantici
- 1.9. Design e Pragmatica
 - 1.9.1. Conseguenze pratiche, Abduzione e Semiotica
 - 1.9.2. Mediazione, corpo ed emozioni
 - 1.9.3. Apprendimento, esperienza e chiusura
 - 1.9.4. Identità, relazioni sociali e oggetti
- 1.10. Contesto attuale del Design
 - 1.10.1. Problemi attuali del Design
 - 1.10.2. I temi attuali del Design
 - 1.10.3. Contributi alla Metodologia

Modulo 2. Modellistica e sartoria

- 2.1. Introduzione alla modellistica
 - 2.1.1. Concetti di base della modellistica
 - 2.1.2. Strumenti e materiali per la modellistica
 - 2.1.3. Ottenere misure anatomiche
 - 2.1.4. Tabelle di misura
 - 2.1.5. Tipologie di modelli
 - 2.1.6. Industrializzazione dei modelli
 - 2.1.7. Informazioni che devono essere contenute in un modello
- 2.2. Modello femminile
 - 2.2.1. Modello base di gonna
 - 2.2.2. Modello base del corpo
 - 2.2.3. Modello base dei pantaloni
 - 2.2.4. Modello base del vestito
 - 2.2.5. Colletti
 - 2.2.6. Maniche
 - 2.2.7. Dettagli

- 2.3. Modello maschile
 - 2.3.1. Modello base del corpo
 - 2.3.2. Modello base dei pantaloni
 - 2.3.3. Modello di base del cappotto
 - 2.3.4. Colletti
 - 2.3.5. Maniche
 - 2.3.6. Dettagli
- 2.4. Modelli per bambini
 - 2.4.1. Modello base del corpo
 - 2.4.2. Modello base dei pantaloni
 - 2.4.3. Modello base del body
 - 2.4.4. Modello base della tutina
 - 2.4.5. Maniche
 - 2.4.6. Colletti
 - 2.4.7. Dettagli
- 2.5. Trasformazione, sviluppo e scala dei modelli
 - 2.5.1. Trasformazioni dei modelli
 - 2.5.2. Sviluppo del modello
 - 2.5.3. Modelli in scala e a grandezza naturale
- 2.6. Introduzione al taglio e al cucito
 - 2.6.1. Introduzione al cucito
 - 2.6.2. Strumenti e materiali per il cucito
 - 2.6.3. Taglio
 - 2.6.4. Cucitura a mano
 - 2.6.5. Cucitura a macchina in piano
 - 2.6.6. Tipi di macchine per cucire
- 2.7. Identificazione dei tessuti
 - 2.7.1. Tessuti lisci
 - 2.7.2. Tessuti complessi
 - 2.7.3. Tessuti tecnici
 - 2.7.4. Tessuti a maglia
 - 2.7.5. Materiali

2.8. Tipi di cucitura e trasformazione degli indumenti

- 2.8.1. Cucitura piatta
- 2.8.2. Cucitura interna
- 2.8.3. Cucitura curva
- 2.8.4. Cucitura francese
- 2.8.5. Cucitura inglese
- 2.8.6. Cucitura overlock
- 2.8.7. Cuciture a vista

2.9. Fissaggi, finiture e finissaggi tessili

- 2.9.1. Tintura dei tessuti
- 2.9.2. Bottoni
- 2.9.3. Cerniere
- 2.9.4. Decorazioni
- 2.9.5. Fodera del pezzo
- 2.9.6. Finitura
- 2.9.7. Stiratura

2.10. *Moulage*

- 2.10.1. Preparazione del manichino
- 2.10.2. Ricerca sul manichino
- 2.10.3. Dal manichino al modello
- 2.10.4. Modellare un capo d'abbigliamento

Modulo 3. Fotografia

3.1. Storia della fotografia

- 3.1.1. Il background della fotografia
- 3.1.2. Fotografia a colori
- 3.1.3. Pellicola fotografica
- 3.1.4. La fotocamera digitale

3.2. Formazione dell'immagine

- 3.2.1. La macchina fotografica
- 3.2.2. Parametri di base della fotografia
- 3.2.3. Fotometria
- 3.2.4. Obiettivi e lunghezza focale

3.3. Linguaggio fotografico

- 3.3.1. Tipi di scatti
- 3.3.2. Elementi formali, compositivi e interpretativi dell'immagine fotografica
- 3.3.3. Cornice
- 3.3.4. Rappresentazione del tempo e del movimento in fotografia
- 3.3.5. Il rapporto della fotografia con la realtà e la verità

3.4. La macchina fotografica

- 3.4.1. Fotocamere analogiche e digitali
- 3.4.2. Telecamere semplici
- 3.4.3. Fotocamere reflex
- 3.4.4. Tecniche fotografiche di base
- 3.4.5. Esposizione e esposimetri
- 3.4.6. La fotocamera digitale reflex. Il sensore
- 3.4.7. La gestione della fotocamera digitale rispetto a quella analogica
- 3.4.8. Aspetti specifici di interesse
- 3.4.9. Come lavorare con la fotocamera digitale

3.5. L'immagine digitale

- 3.5.1. Formati dei file
- 3.5.2. Bilanciamento del bianco
- 3.5.3. Temperatura di colore
- 3.5.4. Istogramma. Esposizione nella fotografia digitale
- 3.5.5. Gamma dinamica

3.6. Il comportamento della luce

- 3.6.1. Il fotone
- 3.6.2. Riflessione e assorbimento
- 3.6.3. Quantità e qualità della luce
 - 3.6.3.1. Luce dura e luce morbida
 - 3.6.3.2. Luce diretta e diffusa

- 3.7. Espressività ed estetica dell'illuminazione
 - 3.7.1. Ombre, modificatori e profondità
 - 3.7.2. Angoli di illuminazione
 - 3.7.3. Schemi di illuminazione
 - 3.7.4. Misurazione della luce
 - 3.7.4.1. Il fotometro
 - 3.7.4.2. Luce incidente
 - 3.7.4.3. Luce riflessa
 - 3.7.4.4. Misura su più punti
 - 3.7.4.5. Contrasto
 - 3.7.4.6. Grigio medio
 - 3.7.5. Illuminazione luce naturale
 - 3.7.5.1. Diffusori
 - 3.7.6.2. Riflettori
 - 3.7.6. Illuminazione con luce artificiale
 - 3.7.6.1. Lo studio fotografico
 - 3.7.6.2. Fonti di illuminazione
 - 3.7.6.3. Luce fredda
 - 3.7.6.4. Flash da studio e flash compatti
 - 3.7.6.5. Accessori
- 3.8. Software di editing
 - 3.8.1. Adobe Lightroom
 - 3.8.2. Adobe Photoshop
 - 3.8.3. *Plugin*
- 3.9. Modifica e sviluppo di foto
 - 3.9.1. Lo sviluppo con la *Fotocamera RAW*
 - 3.9.2. Rumore e messa a fuoco
 - 3.9.3. Regolazioni di esposizione, contrasto e saturazione. Livelli e curve
- 3.10. Riferimenti e applicazioni
 - 3.10.1. I fotografi più importanti della storia
 - 3.10.2. La fotografia nel design d'interni
 - 3.10.3. La fotografia nel design di prodotto
 - 3.10.4. La fotografia nel design della moda
 - 3.10.5. La fotografia nel disegno grafico

Modulo 4. Disegno di moda

- 4.1. Storia dell'illustrazione
 - 4.1.1. Storia dell'illustrazione
 - 4.1.2. Tipologie
 - 4.1.3. Il manifesto
 - 4.1.4. Illustratori
- 4.2. Materiali e supporti per l'illustrazione
 - 4.2.1. Materiali
 - 4.2.2. Supporti
 - 4.2.3. Nuove tecnologie
- 4.3. Anatomia artistica
 - 4.3.1. Introduzione all'anatomia artistica
 - 4.3.2. Testa e collo
 - 4.3.3. Il tronco
 - 4.3.4. L'arto superiore
 - 4.3.5. L'arto inferiore
 - 4.3.6. Movimento
- 4.4. Proporzioni del corpo umano
 - 4.4.1. Antropometria
 - 4.4.2. Proporzioni
 - 4.4.3. Canoni
 - 4.4.4. Morfologia
 - 4.4.5. Proporzioni
- 4.5. Composizione di base
 - 4.5.1. Davanti
 - 4.5.2. Di spalle
 - 4.5.3. Profilo
 - 4.5.4. Scorci
 - 4.5.5. Movimento

- 4.6. Il viso umano
 - 4.6.1. La testa
 - 4.6.2. Gli occhi
 - 4.6.3. Il naso
 - 4.6.4. La bocca
 - 4.6.5. Le sopracciglia
 - 4.6.6. Le orecchie
 - 4.6.7. I capelli
- 4.7. La figura umana
 - 4.7.1. L'equilibrio del corpo
 - 4.7.2. Il braccio
 - 4.7.3. La mano
 - 4.7.4. Il piede
 - 4.7.5. La gamba
 - 4.7.6. Il busto
 - 4.7.7. La figura umana
- 4.8. Tecniche di illustrazione nella moda
 - 4.8.1. Tecnica tradizionale
 - 4.8.2. Tecnica digitale
 - 4.8.3. Tecnica mista
 - 4.8.4. Tecnica del collage
- 4.9. Illustrazione dei materiali
 - 4.9.1. Tweed
 - 4.9.2. Pelle verniciata
 - 4.9.3. Lana
 - 4.9.4. Paillettes
 - 4.9.5. Trasparenza
 - 4.9.6. Seta
 - 4.9.7. Denim
 - 4.9.8. Cuoio
 - 4.9.9. Pelliccia animale
 - 4.9.10. Altri materiali





- 4.10. Ricerca dello stile personale
 - 4.10.1. Il figurino di moda
 - 4.10.2. La stilizzazione
 - 4.10.3. Pose di moda
 - 4.10.4. Acconciature
 - 4.10.5. Disegno

Modulo 5. Tecnologia tessile

- 5.1. Introduzione ai tessuti
 - 5.1.1. Storia del tessile
 - 5.1.2. I tessuti nel tempo
 - 5.1.3. Macchinari tessili tradizionali
 - 5.1.4. L'importanza dei tessuti nella moda
 - 5.1.5. Simbologia utilizzata nei materiali tessili
 - 5.1.6. Schede tecniche dei tessuti
- 5.2. Materiali tessili
 - 5.2.1. Classificazione delle fibre tessili
 - 5.2.1.1. Fibre naturali
 - 5.2.1.2. Fibre artificiali
 - 5.2.1.3. Fibre sintetiche
 - 5.2.2. Proprietà della fibra
 - 5.2.3. Riconoscimento delle fibre tessili
- 5.3. Filati
 - 5.3.1. Cuciture di base
 - 5.3.2. Caratteristiche generali dei filati
 - 5.3.3. Classificazione dei filati
 - 5.3.4. Fasi di filatura
 - 5.3.5. Macchine utilizzate
 - 5.3.6. Sistemi di numerazione dei filati

- 5.4. Tessuti traforati
 - 5.4.1. Tessuti traforati
 - 5.4.2. Trama sfalsata
 - 5.4.3. Armature in tessuti traforati
 - 5.4.4. Classificazione delle armature
 - 5.4.5. Tipi di armature
 - 5.4.6. Tipi di tessuti traforati
 - 5.4.7. Telaio per traforati
 - 5.4.8. Telai speciali
- 5.5. Tessuti a maglia
 - 5.5.1. Storia del lavoro a maglia
 - 5.5.2. Classificazione
 - 5.5.3. Tipologia
 - 5.5.4. Confronto tra un tessuto liscio e un tessuto a maglia
 - 5.5.5. Caratteristiche e comportamento in base alla costruzione
 - 5.5.6. Tecnologia e macchinari per la produzione
- 5.6. Finiture tessili
 - 5.6.1. Finitura fisica
 - 5.6.2. Finitura chimica
 - 5.6.3. Resistenza del tessuto
 - 5.6.4. Pilling
 - 5.6.5. Variazione dimensionale dei tessuti
- 5.7. Tintura
 - 5.7.1. Pretrattamenti
 - 5.7.2. Tintura
 - 5.7.3. Macchinari
 - 5.7.4. Entrate
 - 5.7.5. Sbiancamento ottico
 - 5.7.6. Il colore
- 5.8. Stampe
 - 5.8.1. Stampa diretta
 - 5.8.1.1. Stampa a blocchi
 - 5.8.1.2. Stampa a rullo
 - 5.8.1.3. Stampa a trasferimento termico
 - 5.8.1.4. Stampa serigrafica
 - 5.8.1.5. Stampa su ordito
 - 5.8.1.6. Stampa per corrosione
 - 5.8.2. Stampa per riserva
 - 5.8.2.1. *Batik*
 - 5.8.2.2. Tintura a legaccio
 - 5.8.3. Altri tipi di stampa
 - 5.8.3.1. Stampa differenziale
 - 5.8.3.2. Elettrostatica policroma
- 5.9. Tessuti tecnici e intelligenti
 - 5.9.1. Definizione e analisi
 - 5.9.2. Applicazioni tessili
 - 5.9.3. Nuovi materiali e tecnologie
- 5.10. Pelle, pelliccia e altro
 - 5.10.1. Pelliccia e pelle
 - 5.10.2. Classificazione della pelle
 - 5.10.3. Processo di concia
 - 5.10.4. Trattamento post-concia
 - 5.10.5. Processo tecnologico di concia
 - 5.10.6. Metodi di conservazione
 - 5.10.7. Pelle sintetica
 - 5.10.8. Debate: pelle naturale o sintetica

Modulo 6. Sistemi di rappresentazione applicati alla moda

- 6.1. Introduzione al disegno tecnico nella moda
 - 6.1.1. Come e quando si utilizzano i disegni tecnici
 - 6.1.2. Come creare un disegno tecnico per la moda
 - 6.1.3. Disegno a partire da un indumento fisico
 - 6.1.4. Standard del tecnico della moda
- 6.2. Preparazione del documento
 - 6.2.1. Preparazione del documento per il disegno tecnico
 - 6.2.2. Manichino anatomico di base
 - 6.2.3. Colore, struttura e motivi
- 6.3. Capi inferiori
 - 6.3.1. Gonne
 - 6.3.2. Pantaloni
 - 6.3.3. Calze
- 6.4. Capi d'abbigliamento superiori
 - 6.4.1. Camicie
 - 6.4.2. Magliette
 - 6.4.3. Giubbotti
 - 6.4.4. Giacche
 - 6.4.5. Cappotti
- 6.5. Indumenti intimi
 - 6.5.1. Reggiseni
 - 6.5.2. Mutande
 - 6.5.3. Slip
- 6.6. Dettagli del modello
 - 6.6.1. Scollatura
 - 6.6.2. Colletti
 - 6.6.3. Maniche
 - 6.6.4. Polsini
 - 6.6.5. Tasche
- 6.7. Dettagli di progettazione
 - 6.7.1. Dettagli costruttivi
 - 6.7.2. Dettagli decorativi
 - 6.7.3. Plissettati
 - 6.7.4. Cuciture
 - 6.7.5. Punti
 - 6.7.6. Nervature
- 6.8. Chiusure e fissaggi
 - 6.8.1. Cerniere
 - 6.8.2. Bottoni
 - 6.8.3. Bottoni automatici
 - 6.8.4. Nastri
 - 6.8.5. Nodi
 - 6.8.6. Asole
 - 6.8.7. Velcro
 - 6.8.8. Occhielli
 - 6.8.9. Fiocchi
 - 6.8.10. Borchie
 - 6.8.11. Rivetti
 - 6.8.12. Anelli
 - 6.8.13. Fibbie
- 6.9. Accessori
 - 6.9.1. Borse
 - 6.9.2. Occhiali
 - 6.9.3. Calzature
 - 6.9.4. Gioielli
- 6.10. La scheda tecnica
 - 6.10.1. Esportazione del disegno tecnico
 - 6.10.2. Informazioni dal disegno tecnico
 - 6.10.3. Modelli e tipi di schede tecniche
 - 6.10.4. Compilazione del documento informativo

Modulo 7. Design della moda

- 7.1. Metodologia del design della moda
 - 7.1.1. Il concetto di progetto moda
 - 7.1.2. Metodologia di progettazione applicata alla moda
 - 7.1.3. Metodi di ricerca nel fashion design
 - 7.1.4. Il *Briefing* di progettazione
 - 7.1.5. Documentazione
 - 7.1.6. Analisi della moda attuale
 - 7.1.7. Formalizzazione delle idee
- 7.2. Procedure creative applicate al design della moda
 - 7.2.1. Il taccuino di campo
 - 7.2.2. Il *Moodboard*
 - 7.2.3. Ricerca grafica
 - 7.2.4. Tecniche di creatività
- 7.3. Referenze
 - 7.3.1. Moda commerciale
 - 7.3.2. Moda creativa
 - 7.3.3. Moda di scena
 - 7.3.4. Moda aziendale
- 7.4. Concetto di collezione
 - 7.4.1. Funzionalità dell'indumento
 - 7.4.2. L'abito come messaggio
 - 7.4.3. Concetti ergonomici
- 7.5. Codici stilistici
 - 7.5.1. Codici stilistici permanenti
 - 7.5.2. Codici stilistici fissi
 - 7.5.3. Ricerca di un timbro personale
- 7.6. Sviluppo della collezione
 - 7.6.1. Quadro teorico
 - 7.6.2. Contesto
 - 7.6.3. Ricerca
 - 7.6.4. Referenze
 - 7.6.5. Conclusione
 - 7.6.6. Rappresentazione della collezione

- 7.7. Studio tecnico
 - 7.7.1. Carta tessile
 - 7.7.2. Carta cromatica
 - 7.7.3. Tela per i bozzetti
 - 7.7.4. La scheda tecnica
 - 7.7.5. Il prototipo
 - 7.7.6. Scandaglio
- 7.8. Progetti interdisciplinari
 - 7.8.1. Disegno
 - 7.8.2. Creazione di modelli
 - 7.8.3. Cucito
- 7.9. Produzione di una collezione
 - 7.9.1. Dallo schizzo al disegno tecnico
 - 7.9.2. Laboratori artigianali
 - 7.9.3. Nuove tecnologie
- 7.10. Strategie di comunicazione e presentazione
 - 7.10.1. Fotografia di moda: *Lookbook*, editoriale e campagna
 - 7.10.2. Il portfolio
 - 7.10.3. La passerella
 - 7.10.4. Altre modalità di esposizione della collezione

Modulo 8. Sostenibilità nella moda

- 8.1. Ripensare il design della moda
 - 8.1.1. La supply chain
 - 8.1.2. Aspetti principali
 - 8.1.3. Sviluppo sostenibile della moda
 - 8.1.4. Il futuro della moda
- 8.2. Il ciclo di vita di un capo di abbigliamento
 - 8.2.1. Pensare al ciclo di vita
 - 8.2.2. Attività e impatto
 - 8.2.3. Strumenti e modelli di valutazione
 - 8.2.4. Strategie di progettazione sostenibile



- 8.3. Standard di qualità e sicurezza nel settore tessile
 - 8.3.1. Qualità
 - 8.3.2. Etichette
 - 8.3.3. Sicurezza degli indumenti
 - 8.3.4. Ispezioni dei consumatori
- 8.4. Obsolescenza programmata
 - 8.4.1. Obsolescenza programmata e rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche
 - 8.4.2. Estrazione delle risorse
 - 8.4.3. Produzione di rifiuti
 - 8.4.4. Riciclaggio e riutilizzo dei rifiuti elettronici
 - 8.4.5. Consumo responsabile
- 8.5. Design sostenibile
 - 8.5.1. Design dell'indumento
 - 8.5.2. Progettare con empatia
 - 8.5.3. Selezione di tessuti, materiali e tecniche
 - 8.5.4. Uso di monomateriali
- 8.6. Produzione sostenibile
 - 8.6.1. Creazione di modellini
 - 8.6.2. Tecniche a zero rifiuti
 - 8.6.3. Costruzione
 - 8.6.4. Design duraturi
- 8.7. Distribuzione sostenibile
 - 8.7.1. Fornitori e produttori
 - 8.7.2. Impegno verso le comunità locali
 - 8.7.3. Vendite
 - 8.7.4. Design a seconda delle necessità
 - 8.7.5. Design di moda inclusivo
- 8.8. Uso sostenibile dell'indumento
 - 8.8.1. Modelli di utilizzo
 - 8.8.2. Come ridurre i lavaggi
 - 8.8.3. Riparazioni e manutenzione
 - 8.8.4. Design per le correzioni
 - 8.8.5. Design modulare dell'indumento

- 8.9. Riciclo
 - 8.9.1. Riutilizzo e rigenerazione
 - 8.9.2. Rivalorizzazione
 - 8.9.3. Riciclo dei materiali
 - 8.9.4. Produzione a ciclo chiuso
- 8.10. Stilisti di moda sostenibili
 - 8.10.1. Katharine Hamnett
 - 8.10.2. Stella McCartney
 - 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 8.10.4. Susan Dimasi
 - 8.10.5. Isabell de Hillerin

Modulo 9. Storia della moda

- 9.1. Dall'abbigliamento alla moda
 - 9.1.1. Nuovo contesto e cambiamento sociale
 - 9.1.2. Liberazione delle donne
 - 9.1.3. Nuovo concetto di stilista
 - 9.1.4. Inizio del XX secolo
- 9.2. Abbigliamento moderno
 - 9.2.1. Abbigliamento moderno
 - 9.2.2. L'ascesa dei designer americani
 - 9.2.3. La scena di Londra
 - 9.2.4. New York negli anni '70
 - 9.2.5. La moda negli anni '80
 - 9.2.6. Gruppi di lusso multimarca
 - 9.2.7. Moda funzionale
 - 9.2.8. *Activewear*
 - 9.2.9. Moda, arte e cultura pop
 - 9.2.10. *Celebrità*
 - 9.2.11. Fotografia e Internet
- 9.3. Grandi maestre della moda
 - 9.3.1. Jeanne Lanvin
 - 9.3.2. Jeanne Paquin
 - 9.3.3. Emilie Flöge

- 9.3.4. Madeleine Vionnet
- 9.3.5. Gabrielle Chanel
- 9.3.6. Elsa Schiaparelli
- 9.3.7. Carolina Herrera
- 9.4. Grandi maestri della moda
 - 9.4.1. Charles Frederick Worth
 - 9.4.2. Jacques Doucet
 - 9.4.3. Paul Poiret
 - 9.4.4. Cristóbal Balenciaga
 - 9.4.5. Christian Dior
 - 9.4.6. Karl Lagerfeld
 - 9.4.7. Alexander McQueen
- 9.5. *Haute Couture*
 - 9.5.1. Storia dell'*Haute Couture*
 - 9.5.2. Federazione dell'Alta Moda e della Moda
 - 9.5.3. Membri della federazione
 - 9.5.4. Dall'*Haute Couture* al *Prêt-à-Porter*
- 9.6. Artigianato
 - 9.6.1. Il tessile come arte
 - 9.6.2. Artigianato complementare all'abbigliamento
 - 9.6.3. Artisti e artigiani legati alla moda
- 9.7. *Fast Fashion*
 - 9.7.1. Storia e origine del *Fast Fashion*
 - 9.7.2. Modello di business del *Fast Fashion*
 - 9.7.3. Impatto del fast-fashion nel mondo
- 9.8. Pubblicità e fotografia nella moda
 - 9.8.1. Archetipi e stereotipi
 - 9.8.2. L'immagine della moda
 - 9.8.3. Comunicazione visiva della moda
 - 9.8.4. I grandi fotografi di moda
- 9.9. Impatto della moda
 - 9.9.1. L'industria tessile
 - 9.9.2. Rapporto tra arte e moda
 - 9.9.3. Moda e società

- 9.10. Teoria e critica della moda
 - 9.10.1. I designer attuali e la loro influenza
 - 9.10.2. Tendenze attuali
 - 9.10.3. La banalizzazione della moda

Modulo 10 Design di moda avanzato

- 10.1. Mercati della moda
 - 10.1.1. Moda femminile
 - 10.1.2. Mercati della moda
 - 10.1.3. Mercati specializzati
- 10.2. Mercati stagionali
 - 10.2.1. Le stagioni
 - 10.2.2. Il ciclo della moda
 - 10.2.3. Tendenze della moda
 - 10.2.4. Analisi delle tendenze
 - 10.2.5. Sviluppo del progetto
- 10.3. Ricerca creativa
 - 10.3.1. Ispirazione
 - 10.3.2. Il taccuino di campo
 - 10.3.3. I materiali
 - 10.3.4. Il *Moodboard*
- 10.4. Sviluppo e tecniche
 - 10.4.1. Strategie di sviluppo
 - 10.4.2. Elementi di design
 - 10.4.3. Tecniche di costruzione
 - 10.4.4. Tecniche di sviluppo
 - 10.4.5. Argomentazione della collezione
- 10.5. Design della moda
 - 10.5.1. Come si presenta il design della moda
 - 10.5.2. Il confezionamento
 - 10.5.3. L'industria della moda
 - 10.5.4. La collezione moda
 - 10.5.5. Taglio, sartoria e finitura

- 10.6. Accessori nella moda
 - 10.6.1. Definizione di accessorio
 - 10.6.2. Gli accessori più comunemente utilizzati nelle collezioni
 - 10.6.3. L'industria e l'accessorio
- 10.7. Come presentare il progetto
 - 10.7.1. Presentazione della moda
 - 10.7.2. Presentazione di una collezione
 - 10.7.3. Stilismo di moda
- 10.8. Dove e quando presentare il progetto
 - 10.8.1. Il calendario della moda
 - 10.8.2. La stampa di moda
 - 10.8.3. Editoriali di moda
 - 10.8.4. Fiere ed eventi
- 10.9. Strategie di comunicazione del progetto
 - 10.9.1. Seconde linee
 - 10.9.2. Espansione della collezione
 - 10.9.3. Praticità
- 10.10. Design e business
 - 10.10.1. Imprenditoria della moda
 - 10.10.2. Il *Branding*
 - 10.10.3. *Marketing* come promozione
 - 10.10.4. I diritti d'autore



*Immergeti in un'esperienza unica
come designer e impara come i
diversi marchi del lusso realizzano
i loro piani di comunicazione"*

06 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

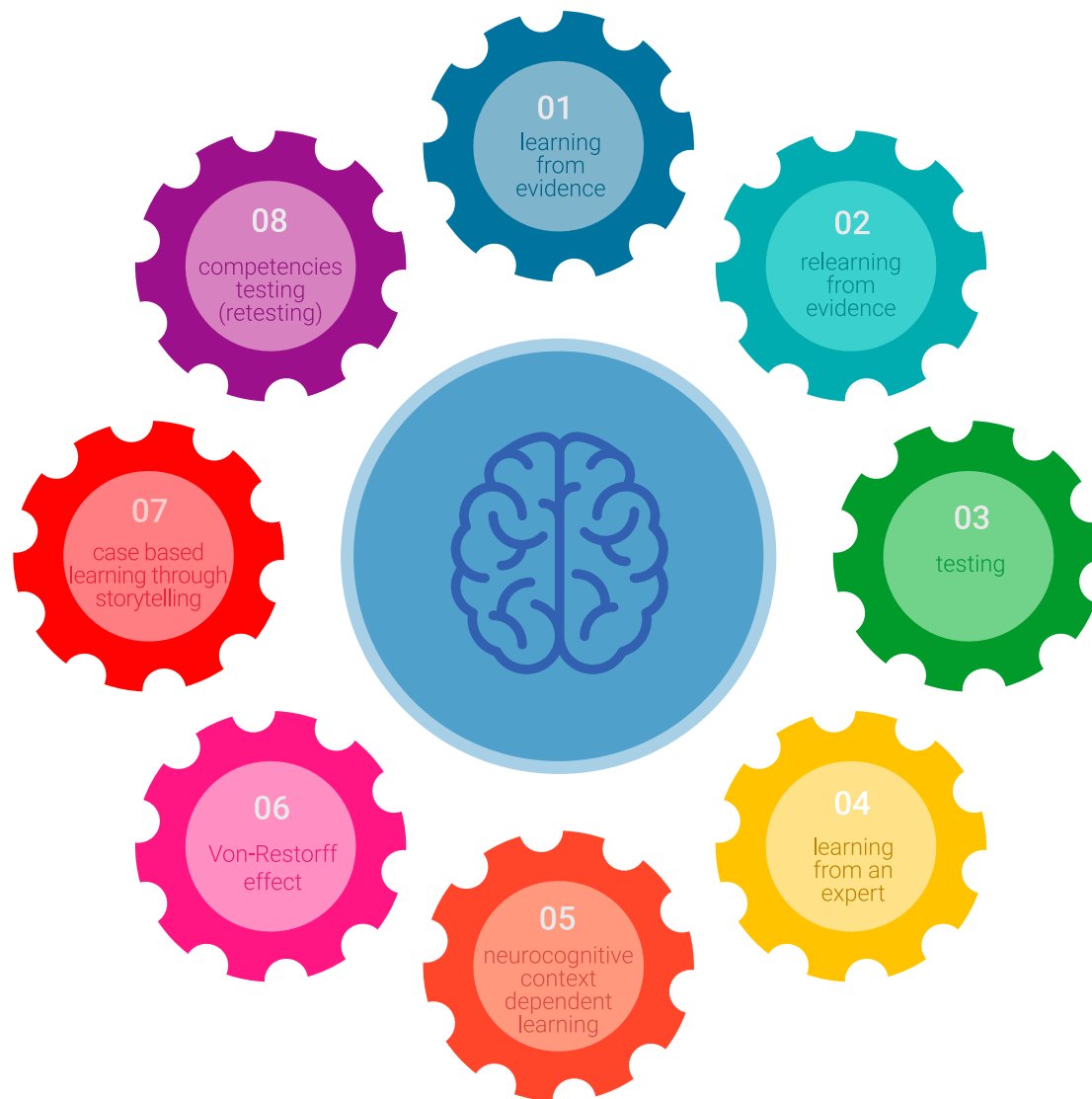
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto
i migliori risultati di
apprendimento di tutte le
università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

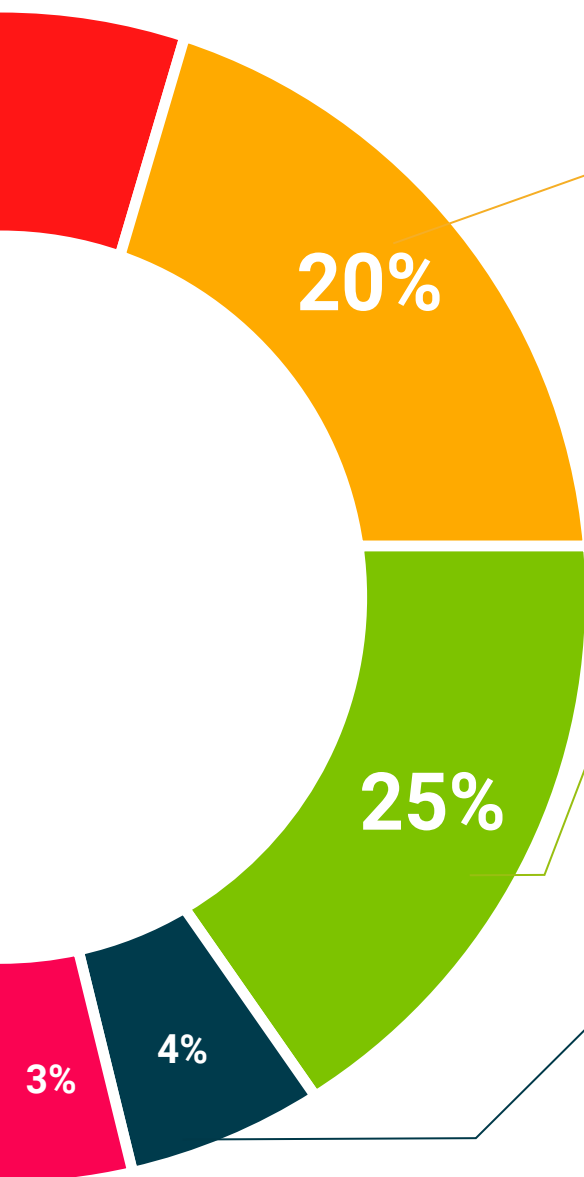
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



07 Titolo

Il Master in Design della Moda Femminile ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Master in Design della Moda Femminile** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

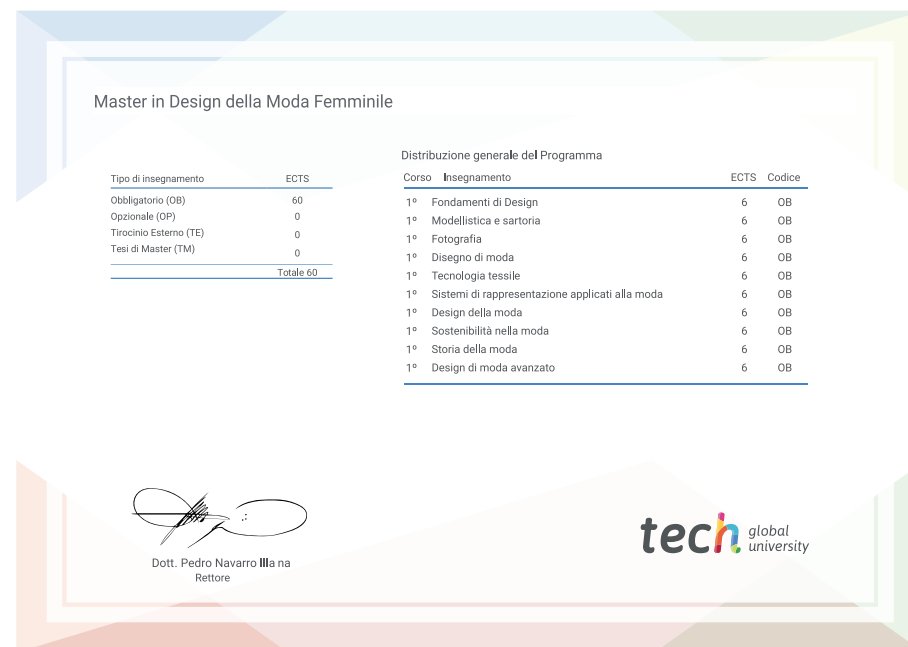
Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master in Design della Moda Femminile**

Modalità: **online**

Durata: **12 mesi**

Accreditamento: **60 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech global
university

Master
Design della Moda
Femminile

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accredito: 60 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master

Design della Moda Femminile

