

Master

Design di Moda Maschile





Master Design di Moda Maschile

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

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/design/master/master-design-moda-maschile

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 32

06

Titolo

pag. 40

01

Presentazione

Nel XXI secolo, dove il culto dell'immagine è diventato un valore essenziale nella società, l'impegno per la moda e il design esclusivo attrae sempre più uomini, che chiedono articoli innovativi, ma adatti ai loro gusti e alle loro esigenze. I designer devono quindi avere una conoscenza approfondita del loro pubblico e delle caratteristiche del design per questo settore. In questo programma di TECH, i professionisti troveranno le informazioni più importanti del momento per specializzarsi in un settore altamente competitivo.



“

Se desideri vedere i tuoi lavori sfilare sulle principali passerelle di Parigi o New York, non esitare. All'interno di questo programma troverai le risposte per creare i capi da uomo più innovativi"

Il design dei capi di abbigliamento da uomo ha subito innovazioni nel corso degli anni. Sempre più persone scelgono design audaci, nuovi e innovativi per la loro vita quotidiana e, per questo motivo, i professionisti del settore devono adattarsi a tutti i gusti. Tuttavia, è anche essenziale possedere conoscenze specifiche per comprendere l'evoluzione dell'abbigliamento maschile, i suoi usi più comuni e le tendenze future. Tessuti, fantasie, disegni, colori: un'infinità di elementi che devono essere adattati alle caratteristiche più ricercate per conquistare il favore del pubblico.

Il programma di TECH enfatizza tutti questi elementi grazie a contenuti di alto livello, rivolti a professionisti in cerca di eccellenza e creati da un personale docente con grande esperienza. I contenuti teorici spaziano dai fondamenti del design ai sistemi di rappresentazione applicati alla moda, passando per la creazione di modelli maschili e la sostenibilità nel settore. Tutti questi aspetti sono di grande interesse per chi si affaccia per la prima volta al settore, ma anche per chi ha una lunga esperienza e desidera migliorare le proprie competenze e aggiornare le proprie conoscenze.

Con l'obiettivo di soddisfare la domanda di maggiori competenze degli stilisti di moda, TECH offre questo programma altamente specializzato e conforme ai più recenti sviluppi del settore. Un programma 100% online che consentirà agli studenti di distribuire autonomamente il proprio tempo di studio, senza essere condizionati da orari fissi o dalla necessità di recarsi in un altro luogo fisico, con la possibilità di accedere a tutti i contenuti in qualsiasi momento della giornata, conciliando la vita lavorativa e personale con quella accademica.

Questo **Master in Design di Moda Maschile** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio pratici presentati da esperti di moda
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative riguardanti il design per la moda maschile
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



La moda maschile sta diventando sempre più innovativa, adattandosi ai gusti della società odierna. Se desideri conoscere tutte le sue caratteristiche, non esitare a iscriverti in TECH"

“

Il settore della moda maschile è cresciuto notevolmente negli ultimi anni. Specializzati in questo campo e crea i prossimi modelli di tendenza che saranno venduti in tutti i negozi”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore della moda, 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 accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Un programma incentrato sull'insegnamento pratico con l'obiettivo di aiutarti a maturare le competenze necessarie per la creazione di modelli e design di abbigliamento maschile.

Se desideri vestire le celebrità più importanti, non esitare. Grazie a questo programma acquisirai le conoscenze necessarie per creare design accattivanti ed esclusivi.



02

Obiettivi

Gli obiettivi di questo programma sono volti ad agevolare lo studio degli stilisti, in particolare di quelli che desiderano specializzarsi nel settore della moda maschile. Gli studenti potranno apprendere in prima persona le principali tecniche e gli strumenti a loro disposizione per elaborare, disegnare, modellare e realizzare capi di abbigliamento, arrivando a creare capi innovativi e sostenibili che soddisfino le tendenze attuali e ottengano il favore del pubblico.



“

Specializzati nel design per la moda maschile, e inizia a creare capi innovativi che saranno il must-have della stagione”



Obiettivi generali

- ♦ Ottenere una conoscenza dettagliata della storia della moda, utile ai professionisti che desiderano lavorare in questo settore al giorno d'oggi
- ♦ Sviluppare le competenze specifiche che consentiranno agli studenti di diventare grandi designer di moda maschile, sia mediante la propria impresa che lavorando per aziende e marchi leader del settore
- ♦ Essere in grado di ideare progetti di moda maschile che incontrino il favore del pubblico



Se hai sempre sognato di essere come Tom Ford o Giorgio Armani, non indugiare oltre, è arrivato il momento. Iscriviti a questo programma e acquisisci le competenze necessarie per avere successo"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti e introduzione al Design

- ◆ Conoscere i fondamenti del design, nonché i riferimenti, gli stili e i movimenti che lo hanno plasmato dalle origini a oggi
- ◆ Collegare e correlare le diverse 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, mettendoli in relazione con gli obiettivi e i valori d'uso

Modulo 2. Realizzazione di modelli e sartoria

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

Modulo 3. Fotografia

- ◆ Conoscere a fondo le macchine fotografiche
- ◆ Conoscere i software per sviluppare e modificare le fotografie
- ◆ Gestire 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 per la 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 del figurino di moda
- ♦ 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 uno stile personale nel figurino di moda come segno distintivo dell'identità del designer di moda

Modulo 5. Storia dell'abbigliamento

- ♦ Identificare le risorse linguistiche ed espressive in relazione al contenuto
- ♦ Scegliere le risorse per la ricerca e l'innovazione per risolvere le questioni sollevate nell'ambito delle funzioni, delle esigenze e dei materiali dell'abbigliamento
- ♦ Riunire strategie metodologiche ed estetiche che aiutino a sostenere e sviluppare i processi creativi
- ♦ Distinguere i processi psicologici nell'evoluzione dei capi nella storia dell'abbigliamento
- ♦ Associare il linguaggio formale e simbolico alla funzionalità nel campo dell'abbigliamento
- ♦ Dimostrare la correlazione tra gli elementi dell'abbigliamento e i campi umanistici
- ♦ Giustificare le contraddizioni tra abbigliamento di lusso e valori etici
- ♦ Riflettere sull'impatto dell'innovazione e della qualità nella produzione di abbigliamento rispetto alla qualità della vita e all'ambiente

Modulo 6. Tecnologia tessile

- ♦ Identificare i diversi tipi di fibre tessili
- ♦ Selezionare un materiale tessile per un design specifico in base alle sue proprietà
- ♦ Conoscere le tecniche di colorazione
- ♦ Acquisire la padronanza dei legamenti per saperli applicare nel lavoro di tutti i giorni
- ♦ Conoscere le proprietà dei diversi materiali e le tecniche per la loro gestione ed elaborazione
- ♦ Conoscere le principali tecniche di stampa tessile

Modulo 7. Modelli maschili

- ♦ Conoscere la storia della moda maschile
- ♦ Avere criteri propri, basati sulla conoscenza, per affrontare lo studio della moda maschile
- ♦ Comprendere la morfologia maschile e le sue peculiarità
- ♦ Conoscere i modelli più comuni utilizzati nella moda maschile
- ♦ Imparare a confezionare un abito su misura

Modulo 8. 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 di capi d'abbigliamento
- ♦ Capire come realizzare disegni in piano di capi d'abbigliamento che trasmettano le caratteristiche di ciascun modello al modellista e al confezionista
- ♦ Saper rappresentare i diversi accessori di moda
- ♦ Saper produrre una scheda tecnica altamente descrittiva



Modulo 9. Design di moda

- ♦ Comprendere le diverse metodologie di lavoro applicate al design della moda
- ♦ Definire procedure creative che aiutino il lavoro del design della moda
- ♦ 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 di progetti di moda in tutte le sue fasi
- ♦ Acquisire risorse per la presentazione e la comunicazione visiva del progetto di moda

Modulo 10. Sostenibilità nella moda

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

03

Competenze

Dopo aver superato le valutazioni del programma in Design di Moda Maschile, i professionisti avranno acquisito le competenze necessarie per apportare innovazione nel settore della moda, creando prodotti accattivanti destinati al pubblico maschile. Disporranno così delle competenze e delle capacità per avere successo in un settore che richiede sempre più professionisti altamente qualificati, in grado di adattarsi rapidamente e facilmente ai cambiamenti del mercato e alle nuove tendenze.



“

*Diventa uno stilista di successo e
mostra le tue creazioni sulle principali
passerelle internazionali"*



Competenze generali

- ♦ Creare design accattivanti che diventeranno *must have* della stagione
- ♦ Applicare i criteri storici dell'industria della moda ai modelli attuali, in modo che diventino capi imprescindibili per qualsiasi guardaroba
- ♦ Sviluppare le competenze necessarie per affrontare con successo il mondo del design maschile

“

Dopo aver completato questo Master di TECH, avrai acquisito le competenze necessarie per affermarti in un settore in piena espansione”





Competenze specifiche

- ♦ Applicare le basi del fashion design alla creazione di capi d'abbigliamento maschili
- ♦ Realizzare disegni artistici in cui si colga ogni dettaglio del progetto
- ♦ Gestire con successo il campo della fotografia, applicando le principali tecniche per realizzare immagini ricche di dettagli che mostrino i capi in modo fedele
- ♦ Realizzare qualsiasi tipo di modello necessario per la creazione di un capo d'abbigliamento maschile
- ♦ Conoscere a fondo la storia dell'abbigliamento per applicare le risorse più utili e innovative nei progetti
- ♦ Realizzare abiti da uomo che soddisfino le esigenze e i gusti della società odierna
- ♦ Creare disegni tecnici che mostrino chiaramente le caratteristiche di capi e accessori
- ♦ Conoscere a fondo tutte le fasi del design di moda per garantire il successo del prodotto finale
- ♦ Riflettere in modo critico sulla cultura della moda attuale
- ♦ Applicare le tecniche e i materiali più sostenibili per creare un design maschile adatto alle esigenze della società odierna
- ♦ Utilizzare le principali tecniche e tecnologie tessili per produrre capi di qualità

04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo programma riuniscono tutti gli aspetti fondamentali per consentire agli stilisti di maturare le competenze adeguate per ideare e creare capi d'abbigliamento maschili che riscuotano il favore del pubblico. Il programma di studi copre tutti gli aspetti, dalla modellistica alla sartoria, fino alla storia dell'abbigliamento, passando per questioni rilevanti come la fotografia, il design e la tecnologia tessile, oltre a nuovi temi come la sostenibilità applicata al settore.



“

Scopri le nuove tendenze della moda sostenibile e applicale con successo ai tuoi progetti di moda maschile"

Modulo 1. Fondamenti e introduzione al design

- 1.1. Storia del design
 - 1.1.1. La Rivoluzione Industriale
 - 1.1.2. Le fasi del design
 - 1.1.3. L'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. Design industriale
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. Seconda 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 di prodotto
 - 1.3.4. Designer di 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 loro 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 di analisi del design
 - 1.7.1. 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. La semantica
 - 1.8.2. Il significato
 - 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. Realizzazione di modelli e sartoria

- 2.1. Introduzione alla creazione di modelli
 - 2.1.1. Concetti di base della creazione di modelli
 - 2.1.2. Strumenti e materiali per la modellistica
 - 2.1.3. Ottenere misure anatomiche
 - 2.1.4. Tabelle di misure
 - 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 di base della gonna
 - 2.2.2. Modello di base del corpo
 - 2.2.3. Modello di base dei pantaloni
 - 2.2.4. Modello di base del vestito
 - 2.2.5. Colletti
 - 2.2.6. Maniche
 - 2.2.7. Dettagli
- 2.3. Modello maschile
 - 2.3.1. Modello di base del corpo
 - 2.3.2. Modello di 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. Modello per bambini
 - 2.4.1. Modello di base del corpo
 - 2.4.2. Modello di 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 ridimensionamento del modello
 - 2.5.1. Trasformazioni dei modelli
 - 2.5.2. Sviluppo dei modelli
 - 2.5.3. Modelli in scala e a grandezza naturale
- 2.6. Introduzione al taglio e alle confezioni
 - 2.6.1. Introduzione al cucito
 - 2.6.2. Strumenti e materiali per il cucito
 - 2.6.3. Il taglio
 - 2.6.4. Cucito a mano
 - 2.6.5. Cucitura con macchina da cucire a base piana
 - 2.6.6. Tipi di macchine da cucire

- 2.7. Identificazione dei tessuti
 - 2.7.1. Tessuti piani
 - 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 standard
 - 2.8.2. Cucitura interna
 - 2.8.3. Cucitura curva
 - 2.8.4. Cucitura alla francese
 - 2.8.5. Cucitura alla texana
 - 2.8.6. Cucitura ribattuta
 - 2.8.7. Cucitura rinforzata
- 2.9. Chiusure, finiture e finissaggi tessili
 - 2.9.1. Tintura dei tessuti
 - 2.9.2. Bottoni
 - 2.9.3. Cerniere
 - 2.9.4. Applique
 - 2.9.5. Fodera per il capo d'abbigliamento
 - 2.9.6. Bordi
 - 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. Modellazione di un indumento

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. Creazione 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 piani
 - 3.3.2. Elementi formali, compositivi e interpretativi dell'immagine fotografica
 - 3.3.3. Inquadratura
 - 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. Le fotocamere semplici
 - 3.4.3. Le fotocamere reflex
 - 3.4.4. Tecniche fotografiche di base
 - 3.4.5. Esposizione e esposimetri
 - 3.4.6. La fotocamera reflex digitale. Il sensore
 - 3.4.7. Utilizzo di fotocamere digitali e analogiche
 - 3.4.8. Aspetti specifici di interesse
 - 3.4.9. Modalità di lavoro 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 del colore
 - 3.5.4. Istogramma. Mostra di fotografia digitale
 - 3.5.5. Gamma dinamica
- 3.6. Il comportamento della luce
 - 3.6.1. Il fotone
 - 3.6.2. Riflesso 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 diurna
 - 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. Editing e sviluppo delle foto
 - 3.9.1. Lo sviluppo di foto su Camera RAW
 - 3.9.2. Rumore e messa a fuoco
 - 3.9.3. Regolazione dell'esposizione, del contrasto e della saturazione. Livelli e curve
- 3.10. Riferimenti e applicazioni
 - 3.10.1. I fotografi più importanti della storia
 - 3.10.2. La fotografia nell'interior design
 - 3.10.3. La fotografia nel product design
 - 3.10.4. La fotografia nel fashion design
 - 3.10.5. La fotografia nel graphic design

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 nell'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. La testa e il collo
 - 4.3.3. Il torso
 - 4.3.4. Arti superiori
 - 4.3.5. Arti inferiori
 - 4.3.6. Il movimento

- 4.4. Proporzione del corpo umano
 - 4.4.1. Antropometria
 - 4.4.2. Proporzione
 - 4.4.3. Canoni
 - 4.4.4. Morfologia
 - 4.4.5. Proporzione
- 4.5. Composizione base
 - 4.5.1. Parte frontale
 - 4.5.2. Schiena
 - 4.5.3. Profilo
 - 4.5.4. Scorci
 - 4.5.5. Movimento
- 4.6. Il volto umano
 - 4.6.1. La testa
 - 4.6.2. Gli occhi
 - 4.6.3. Il naso
 - 4.6.4. La bocca
 - 4.6.5. Sopracciglia
 - 4.6.6. Orecchie
 - 4.6.7. 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 di moda
 - 4.8.1. Tecnica tradizionale
 - 4.8.2. Tecnologia digitale
 - 4.8.3. Tecnica mista
 - 4.8.4. Tecnica del collage

- 4.9. Illustrazione dei materiali
 - 4.9.1. *Tweed*
 - 4.9.2. Charol
 - 4.9.3. Lana
 - 4.9.4. Paillettes
 - 4.9.5. Trasparenza
 - 4.9.6. Seta
 - 4.9.7. Dènim
 - 4.9.8. Cuoio
 - 4.9.9. Pelo 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. Pettinature
 - 4.10.5. La progettazione

Modulo 5. Storia dell'abbigliamento

- 5.1. Preistoria
 - 5.1.1. Introduzione
 - 5.1.2. Civiltà preistoriche
 - 5.1.3. Il commercio nella preistoria
 - 5.1.4. Il vestito preistorico
 - 5.1.5. Pellicce e pelliccerie
 - 5.1.6. Tessuti e tecniche
 - 5.1.7. Concordanza cronologica e similitudini nel vestiario preistorico
- 5.2. Età Antica: Egitto e Mesopotamia
 - 5.2.1. Egitto
 - 5.2.2. Il popolo assiro
 - 5.2.3. Il popolo persiano



- 5.3. Età Antica: Grecia classica
 - 5.3.1. Vestiario cretese
 - 5.3.2. I tessuti utilizzati nell'Antica Grecia
 - 5.3.3. Abiti dell'Antica Grecia
 - 5.3.4. Biancheria intima dell'Antica Grecia
 - 5.3.5. Calzature dell'Antica Grecia
 - 5.3.6. Cappelli e copricapi dell'Antica Grecia
 - 5.3.7. Colori e gadget dell'Antica Grecia
 - 5.3.8. Accessori dell'Antica Grecia
- 5.4. Età Antica: l'Impero romano
 - 5.4.1. Tessuti dell'Antica Roma
 - 5.4.2. Abiti dell'Antica Roma
 - 5.4.3. Biancheria intima dell'Antica Roma
 - 5.4.4. Calzature dell'Antica Roma
 - 5.4.5. Cappelli e copricapi dell'Antica Roma
 - 5.4.6. Rapporto tra status sociale e abbigliamento dell'Antica Roma
 - 5.4.7. Stile bizantino
- 5.5. Alto Medioevo e Tardo Medioevo
 - 5.5.1. Caratteristiche storiche generali del periodo medievale
 - 5.5.2. Il vestiario nell'Alto Medioevo
 - 5.5.3. Il vestiario in epoca carolingia
 - 5.5.4. Il vestiario nel periodo romanico
 - 5.5.5. Vestiario gotico
- 5.6. L'Età Moderna: Rinascimento, Barocco e Rococò
 - 5.6.1. XV e XVI secolo: Rinascimento
 - 5.6.2. XVII secolo: Barocco
 - 5.6.3. XVIII secolo: Rococò
- 5.7. Età Contemporanea: Neoclassicismo e Romanticismo
 - 5.7.1. L'industria d'abbigliamento
 - 5.7.2. Charles Frédéric Worth
 - 5.7.3. Jacques Doucet
 - 5.7.4. Abbigliamento da donna
 - 5.7.5. Giuseppina Bonaparte: lo stile impero

- 5.8. Età Contemporanea: Epoca vittoriana e *Belle Époque*
 - 5.8.1. La Regina Vittoria
 - 5.8.2. Abbigliamento da uomo
 - 5.8.3. *Dandy*
 - 5.8.4. Paul Poiret
 - 5.8.5. Madeleine Vionnet
- 5.9. Età Contemporanea: dall'abbigliamento alla moda
 - 5.9.1. Nuovo contesto e cambiamento sociale
 - 5.9.2. Designer di moda
 - 5.9.3. Coco Chanel
 - 5.9.4. Il *New look*
- 5.10. Età contemporanea: il secolo degli stilisti e della moda
 - 5.10.1. Abbigliamento moderno
 - 5.10.2. L'ascesa degli stilisti americani
 - 5.10.3. Il panorama londinese

Modulo 6. Tecnologia tessile

- 6.1. Introduzione ai prodotti tessili
 - 6.1.1. Storia del settore tessile
 - 6.1.2. I tessuti nel tempo
 - 6.1.3. Macchinario tessile tradizionale
 - 6.1.4. L'importanza dei tessuti nella moda
 - 6.1.5. Simbologia utilizzata sui materiali tessili
 - 6.1.6. Scheda tecnica dei tessuti
- 6.2. Materiali tessili
 - 6.2.1. Classificazione delle fibre tessili
 - 6.2.1.1. Fibre naturali
 - 6.2.1.2. Fibre artificiali
 - 6.2.1.3. Fibre sintetiche
 - 6.2.2. Proprietà della fibra
 - 6.2.3. Riconoscimento delle fibre tessili

- 6.3. I filati
 - 6.3.1. Armature di base
 - 6.3.2. Caratteristiche generali dei filati
 - 6.3.3. Classificazione dei filati
 - 6.3.4. Fasi di filatura
 - 6.3.5. Macchine utilizzate
 - 6.3.6. Sistemi di numerazione delle filettature
- 6.4. Tessuti traforati
 - 6.4.1. Tessuti traforati
 - 6.4.2. Armatura sfalsata
 - 6.4.3. Armature in tessuti traforati
 - 6.4.4. Classificazione delle armature
 - 6.4.5. Tipi di armature
 - 6.4.6. Tipi di tessuti traforati
 - 6.4.7. Il telaio traforato
 - 6.4.8. Telai speciali
- 6.5. Tessuti a maglia
 - 6.5.1. Storia del lavoro a maglia
 - 6.5.2. Classificazione
 - 6.5.3. Tipologia
 - 6.5.4. Confronto tra tessuti a trama semplice e a maglia
 - 6.5.5. Caratteristiche e funzionamento in base alla struttura
 - 6.5.6. Tecnologia e macchinari per ottenerli
- 6.6. Finiture tessili
 - 6.6.1. Finiture fisiche
 - 6.6.2. Finiture chimiche
 - 6.6.3. Resistenza dei tessuti
 - 6.6.4. Il *pilling*
 - 6.6.5. Variazione dimensionale dei tessuti

- 6.7. Tintura
 - 6.7.1. Trattamenti preliminari
 - 6.7.2. Tintura
 - 6.7.3. Macchinari
 - 6.7.4. Fattori di produzione
 - 6.7.5. Schiarimento ottico
 - 6.7.6. Il colore
- 6.8. Stampaggio
 - 6.8.1. Stampa diretta
 - 6.8.1.1. Stampa a blocchi
 - 6.8.1.2. Stampa a rullo
 - 6.8.1.3. Stampa a termotrasferimento
 - 6.8.1.4. Stampa serigrafica
 - 6.8.1.5. Stampa su ordito
 - 6.8.1.6. Stampa per corrosione
 - 6.8.2. Stampa per riserva
 - 6.8.2.1. Batik
 - 6.8.2.2. Tie-Dye
 - 6.8.3. Altri tipi di stampa
 - 6.8.3.1. Stampa differenziale
 - 6.8.3.2. Elettrostatica policroma
- 6.9. Tessuti tecnici e intelligenti
 - 6.9.1. Definizione e analisi
 - 6.9.2. Applicazioni tessili
 - 6.9.3. Nuovi materiali e tecnologie
- 6.10. Pelle, cuoio e altro
 - 6.10.1. Pelle e cuoio
 - 6.10.2. Classificazione del cuoio
 - 6.10.3. Processo di concia
 - 6.10.4. Trattamento successivo alla concia
 - 6.10.5. Processo tecnologico della conceria
 - 6.10.6. Metodi di conservazione
 - 6.10.7. Cuoio sintetico
 - 6.10.8. Discussione: pelle naturale o sintetica

Modulo 7. Modelli maschili

- 7.1. Evoluzione della moda maschile
 - 7.1.1. Contesto storico e sociale della moda maschile
 - 7.1.2. La rinuncia all'ornamento e la riconquista dei diritti della moda
 - 7.1.3. Storia della sartoria
- 7.2. Abbigliamento da uomo
 - 7.2.1. Tipi di indumenti e varianti
 - 7.2.2. L'accessorio maschile
 - 7.2.3. Analisi e comunicazione del marchio
 - 7.2.4. Tendenze attuali
- 7.3. Studio delle morfologie maschili
 - 7.3.1. Evoluzione del corpo maschile
 - 7.3.2. Studio del corpo maschile
 - 7.3.3. Tipologia del corpo maschile
- 7.4. Modello della camicia
 - 7.4.1. Misure da adottare
 - 7.4.2. Configurazione
 - 7.4.3. Variazioni
- 7.5. Modello dei pantaloni
 - 7.5.1. Misure da adottare
 - 7.5.2. Configurazione
 - 7.5.3. Variazioni
- 7.6. Struttura della giacca
 - 7.6.1. Misure da adottare
 - 7.6.2. Configurazione
 - 7.6.3. Variazioni
- 7.7. Disegni per il bavero della giacca
 - 7.7.1. Misure da adottare
 - 7.7.2. Configurazione
 - 7.7.3. Variazioni

- 7.8. Modello del gilet
 - 7.8.1. Misure da adottare
 - 7.8.2. Configurazione
 - 7.8.3. Variazioni
- 7.9. Il cappotto da uomo
 - 7.9.1. Misure da adottare
 - 7.9.2. Configurazione
 - 7.9.3. Variazioni
- 7.10. Sartoria tradizionale
 - 7.10.1. Materiali
 - 7.10.2. Fodera
 - 7.10.3. Composizione
 - 7.10.4. Cucito

Modulo 8. Sistemi di rappresentazione applicati alla moda

- 8.1. Introduzione al disegno tecnico nella moda
 - 8.1.1. Come e quando si utilizzano i disegni tecnici
 - 8.1.2. Come creare un disegno tecnico per la moda
 - 8.1.3. Disegnare da un indumento fisico
 - 8.1.4. Standard dei tecnici della moda
- 8.2. Preparazione della documentazione
 - 8.2.1. Preparazione del documento per il disegno tecnico
 - 8.2.2. Manichino con base anatomica
 - 8.2.3. Colore, struttura e motivi
- 8.3. Capi di abbigliamento per la parte inferiore
 - 8.3.1. Gonne
 - 8.3.2. Pantaloni
 - 8.3.3. Calze
- 8.4. Capi di abbigliamento per la parte superiore
 - 8.4.1. Camicie
 - 8.4.2. Magliette
 - 8.4.3. Gilet
 - 8.4.4. Giacche
 - 8.4.5. Cappotti

- 8.5. Indumenti intimi
 - 8.5.1. Reggiseno
 - 8.5.2. Mutande da donna
 - 8.5.3. Boxer
- 8.6. Dettagli del modello
 - 8.6.1. Scollature
 - 8.6.2. Colletti
 - 8.6.3. Maniche
 - 8.6.4. Polsini
 - 8.6.5. Tasche
- 8.7. Dettagli del design
 - 8.7.1. Dettagli sulla costruzione
 - 8.7.2. Dettagli di design decorativo
 - 8.7.3. Pieghe
 - 8.7.4. Cuciture
 - 8.7.5. Ricami
 - 8.7.6. Costolatura
- 8.8. Allacci e chiusure
 - 8.8.1. Cerniere
 - 8.8.2. Bottoni
 - 8.8.3. Staffe
 - 8.8.4. Nastri
 - 8.8.5. Nodi
 - 8.8.6. Asole
 - 8.8.7. Velcro
 - 8.8.8. Occhielli
 - 8.8.9. Intrecci
 - 8.8.10. Borchie
 - 8.8.11. Rivetti
 - 8.8.12. Anelli
 - 8.8.13. Fibbie

- 8.9. Accessori
 - 8.9.1. Borse
 - 8.9.2. Occhiali
 - 8.9.3. Calzature
 - 8.9.4. Gioielli
- 8.10. La scheda tecnica
 - 8.10.1. Esportazione del disegno tecnico
 - 8.10.2. Informazioni dalla scheda tecnica
 - 8.10.3. Modelli e tipi di schede tecniche
 - 8.10.4. Completamento della scheda tecnica

Modulo 9. Design di moda

- 9.1. Metodologia del design di moda
 - 9.1.1. Il concetto di un progetto di moda
 - 9.1.2. Metodologia del design applicata alla moda
 - 9.1.3. Metodi di ricerca nel design della moda
 - 9.1.4. Il design briefing
 - 9.1.5. Documentazione
 - 9.1.6. Analisi della moda attuale
 - 9.1.7. Formalizzazione delle idee
- 9.2. Processi creativi applicati al design di moda
 - 9.2.1. Il taccuino da campo
 - 9.2.2. Il moodboard
 - 9.2.3. Ricerca grafica
 - 9.2.4. Tecniche creative
- 9.3. Riferimenti
 - 9.3.1. Moda commerciale
 - 9.3.2. Moda creativa
 - 9.3.3. Moda scenica
 - 9.3.4. Moda aziendale
- 9.4. Concetto di collezione
 - 9.4.1. Funzionalità del capo d'abbigliamento
 - 9.4.2. Il capo d'abbigliamento come messaggio
 - 9.4.3. Concetti ergonomici
- 9.5. Codici stilistici
 - 9.5.1. Codici stilistici permanenti
 - 9.5.2. Codici stilistici stazionari
 - 9.5.3. Ricerca di un timbro personale
- 9.6. Sviluppo della collezione
 - 9.6.1. Quadro teorico
 - 9.6.2. Contesto
 - 9.6.3. Ricerca
 - 9.6.4. Riferimenti
 - 9.6.5. Conclusione
 - 9.6.6. Rappresentazione della collezione
- 9.7. Studio tecnico
 - 9.7.1. Tabella dei tessuti
 - 9.7.2. Tabella dei colori
 - 9.7.3. Lo smalto
 - 9.7.4. La scheda tecnica
 - 9.7.5. Il prototipo
 - 9.7.6. Scandaglio
- 9.8. Progetti interdisciplinari
 - 9.8.1. Il disegno
 - 9.8.2. La realizzazione di modelli
 - 9.8.3. Il cucito
- 9.9. Produzione di una collezione
 - 9.9.1. Dal bozzetto al disegno tecnico
 - 9.9.2. Laboratori artigianali
 - 9.9.3. Nuove tecnologie
- 9.10. Strategie di comunicazione e presentazione
 - 9.10.1. Fotografia per la moda: *lookbook*, editoriale e campagna
 - 9.10.2. Il portfolio
 - 9.10.3. La passerella
 - 9.10.4. Altri modi di esporre la collezione

Modulo 10. Sostenibilità nella moda

- 10.1. Ripensare il design di moda
 - 10.1.1. La catena di approvvigionamento
 - 10.1.2. Aspetti principali
 - 10.1.3. Sviluppo sostenibile della moda
 - 10.1.4. Il futuro della moda
- 10.2. Il ciclo di vita di un capo di abbigliamento
 - 10.2.1. Pensare al ciclo della vita
 - 10.2.2. Attività e impatto
 - 10.2.3. Strumenti e modelli di valutazione
 - 10.2.4. Strategie di design sostenibile
- 10.3. Norme di qualità e sicurezza nel settore tessile
 - 10.3.1. Qualità
 - 10.3.2. Etichette
 - 10.3.3. Sicurezza dei capi d'abbigliamento
 - 10.3.4. Verifiche relative ai consumi
- 10.4. Obsolescenza programmata
 - 10.4.1. Obsolescenza programmata e rifiuti provenienti da apparecchiature elettriche ed elettroniche
 - 10.4.2. Estrazione delle risorse
 - 10.4.3. Produzione di rifiuti
 - 10.4.4. Riciclaggio e riutilizzo dei rifiuti elettronici
 - 10.4.5. Consumo responsabile
- 10.5. Design sostenibile
 - 10.5.1. Design dell'abbigliamento
 - 10.5.2. Design empatico
 - 10.5.3. Selezione di tessuti, materiali e tecniche
 - 10.5.4. Impiego di monomateriali
- 10.6. Produzione sostenibile
 - 10.6.1. Modellazione e costruzione di modelli
 - 10.6.2. Tecniche a zero rifiuti
 - 10.6.3. Costruzione
 - 10.6.4. Opera di design destinata a durare nel tempo





- 10.7. Distribuzione sostenibile
 - 10.7.1. Fornitori e produttori
 - 10.7.2. Impegno con le comunità locali
 - 10.7.3. Vendita
 - 10.7.4. Design conforme alle esigenze
 - 10.7.5. Design di moda inclusivo
- 10.8. Uso sostenibile del capo d'abbigliamento
 - 10.8.1. Schemi di utilizzo
 - 10.8.2. Come ridurre i lavaggi
 - 10.8.3. Interventi di riparazione e manutenzione
 - 10.8.4. Design per le riparazioni
 - 10.8.5. Design modulare del capo d'abbigliamento
- 10.9. Riciclaggio
 - 10.9.1. Riutilizzo e rifabbricazione
 - 10.9.2. Rivalutazione
 - 10.9.3. Riciclo dei materiali
 - 10.9.4. Produzione a ciclo chiuso
- 10.10. Designer di moda sostenibile
 - 10.10.1. Katharine Hamnett
 - 10.10.2. Stella McCartney
 - 10.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 10.10.4. Susan Dimasi
 - 10.10.5. Isabell de Hillerin



Iscriviti a questo percorso di specializzazione sulle principali tendenze della moda da uomo e raggiungi il successo con i tuoi progetti"

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

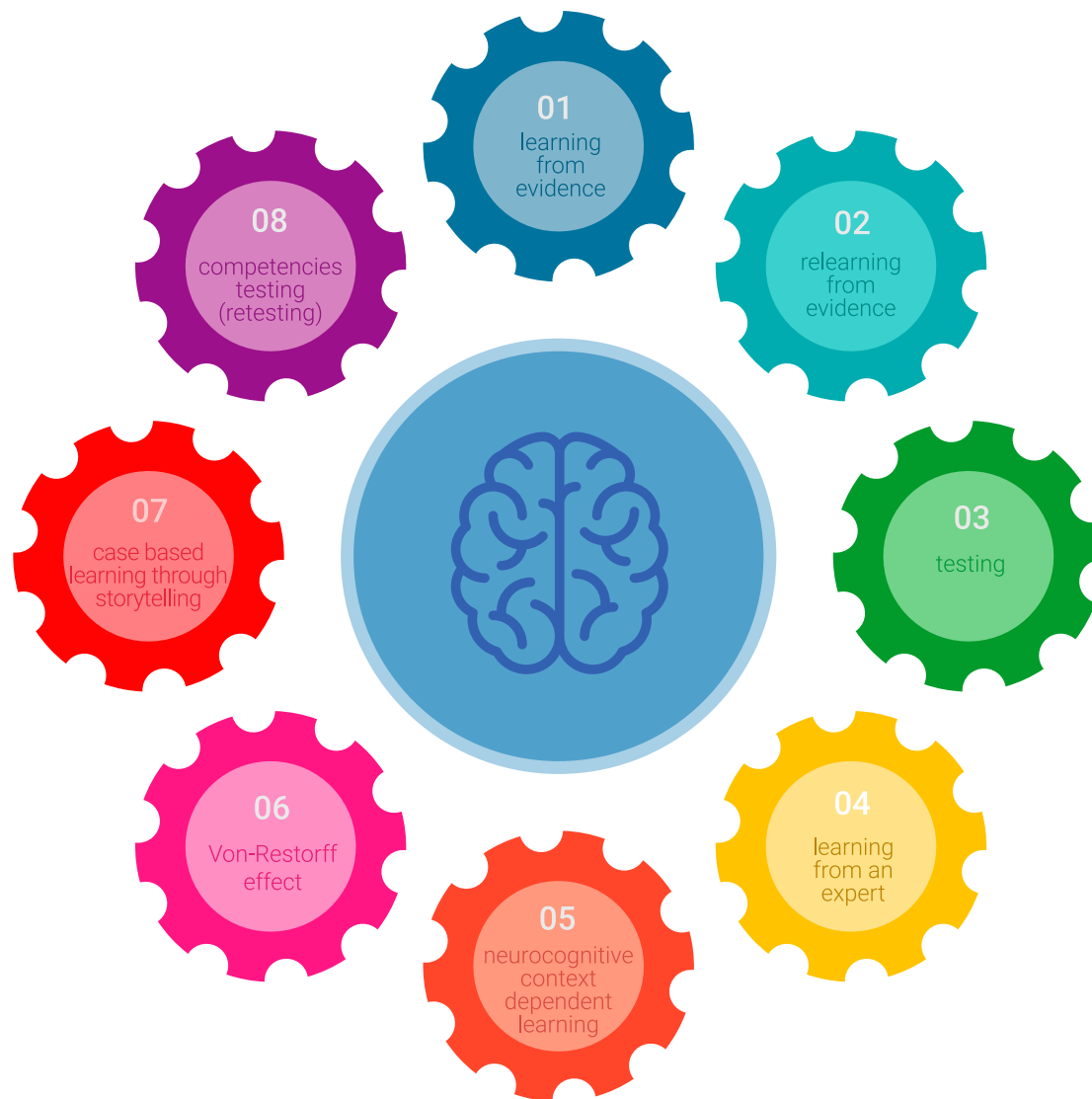
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.



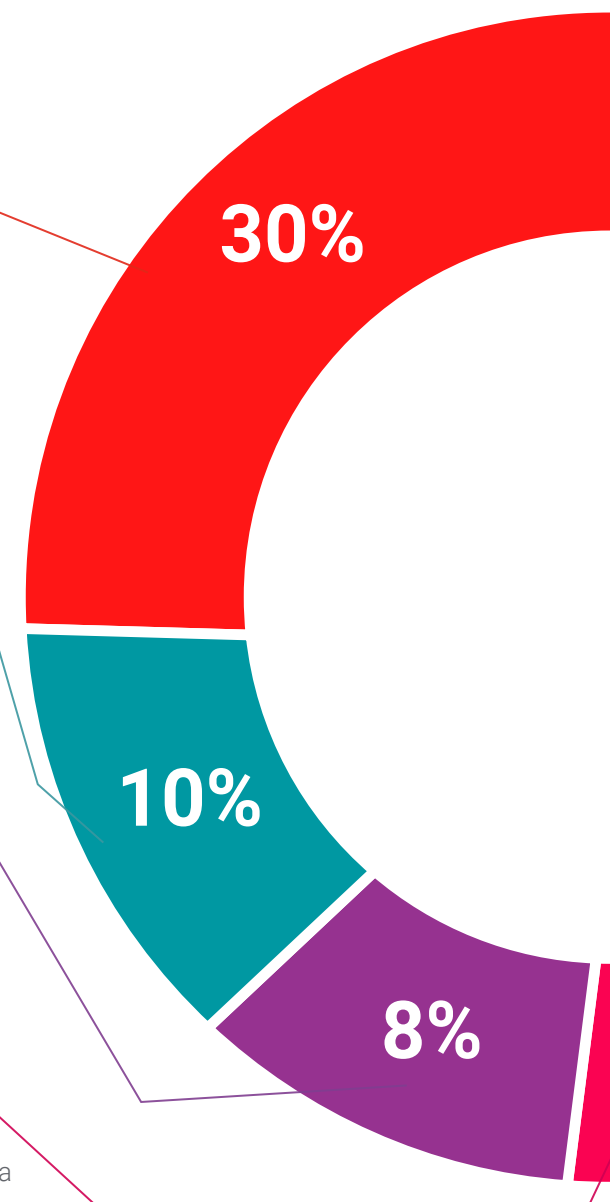
Pratiche di competenze e competenze

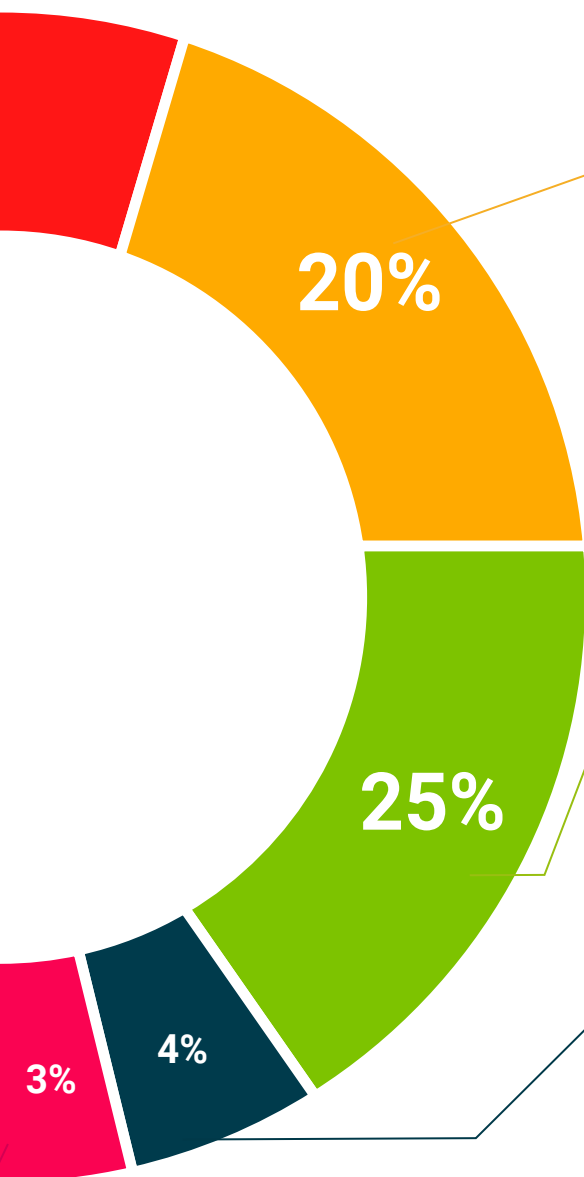
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lectures 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.



06 Titolo

Il Master in Design di Moda Maschile 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 di Moda Maschile** 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.

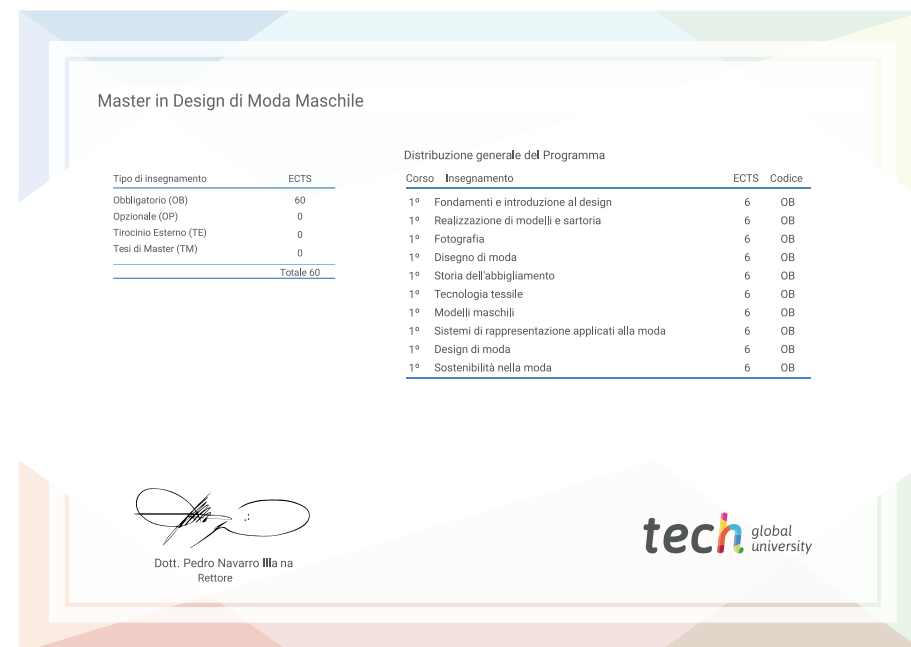
Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Master in Design di Moda Maschile**

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



Master Design di Moda Maschile

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

Master

Design di Moda Maschile