

Mestrado Próprio

Design Têxtil para Moda



Mestrado Próprio

Design Têxtil para Moda

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techitute.com/pt/design/master/master-diseno-textil-moda

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 34

06

Certificação

pág. 42

01

Apresentação

A moda é uma indústria que tem uma enorme presença global. É, provavelmente, a arte mais difundida, porque ninguém lhe pode escapar. Além disso, pode moldar a identidade individual e coletiva de muitas pessoas, pelo que é uma expressão artística, mas também uma expressão pessoal. É por isso que o design têxtil aplicado à moda é tão importante e pode influenciar culturalmente as pessoas em diferentes países e regiões. Este programa oferece aos seus alunos todas as ferramentas necessárias para fazer diferentes tipos de desenhos aplicados à moda têxtil, para que possam tornar-se os grandes designers do futuro, inspirando milhões de pessoas em todo o mundo.



“

Pense nos seus designers favoritos. Se quer alcançar o sucesso como eles, este Mestrado Próprio é o que precisas"

Há certas questões na vida quotidiana que, por serem tão omnipresentes, passam despercebidas, apesar de serem de grande importância. Um destes elementos é a moda. Ninguém pode escapar à mesma. Quer queiramos quer não, a moda molda esteticamente países, culturas e grupos sociais. Mesmo as pessoas que não se vestem conscientemente de uma certa maneira são influenciadas por ela.

Por isso, trata-se de um elemento fundamental a nível social. Mas é também de grande importância noutras áreas, tais como a indústria têxtil ou o mundo cultural. A moda movimenta milhares de milhões de dólares por ano e os *designers* mais reconhecidos são considerados grandes artistas desta época.

Por esta razão, é uma disciplina tão multidimensional que afeta diretamente uma grande percentagem da população, e toda ela indiretamente. Assim, aqueles que queiram especializar-se em *design* têxtil aplicado à moda sabem que o seu papel será muito influente e que as suas decisões ao fazerem as suas novas criações podem influenciar muitas pessoas e podem ser um grande impulso económico para a sua empresa ou marca.

Este Mestrado Próprio em Design Têxtil para Moda oferece aos alunos todas as ferramentas necessárias para se especializarem no assunto e se tornarem figuras importantes na moda graças aos *designs* espetaculares que serão capazes de criar.

Este **Mestrado Próprio em Design Têxtil para Moda** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em moda
- ♦ A sua perspetiva geral e, ao mesmo tempo, específica, graças à qual cobre o panorama global do *design* têxtil para moda, ensinando aos alunos todo o tipo de conhecimentos específicos
- ♦ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ♦ O seu ênfase especial nas metodologias inovadoras para o *design* têxtil
- ♦ As lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à *internet*



A indústria da moda precisa de estilistas com novas ideias. Este curso oferece-lhe todas as ferramentas para que seja um deles"

“

A moda é um elemento essencial em todo o mundo. Especialize-se em design têxtil e comece a mudar o mundo”

Desenhe todo o tipo de peças de vestuário utilizando os seus tecidos favoritos e alcance o sucesso.

*Quer ver os seus desenhos numa passarela?
Esta qualificação ajudá-lo-á a atingir esse objetivo.*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

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

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



02

Objetivos

O objetivo principal deste programa é oferecer aos seus alunos o melhor conteúdo para que possam realizar os seus sonhos e ver os seus desenhos nas melhores passarelas do mundo. Para tal, oferece-lhes uma série de conhecimentos que vão desde a própria técnica de *design*, passando por um profundo conhecimento do mundo da arte para os inspirar, até à escolha dos materiais para a sua realização. Desta forma, a TECH garante que os estudantes aprendem tudo o que precisam para terem sucesso neste importante setor.



“

*Este Mestrado Próprio ajudá-lo-á a criar
os desenhos com que sempre sonhou"*



Objetivos gerais

- ♦ Obter um conhecimento detalhado sobre a história da moda que será relevante para o trabalho dos profissionais que desejem desenvolver-se neste setor na atualidade
- ♦ Conhecer a ligação entre a história da arte e a moda
- ♦ Ser capaz de conceber projetos de moda de sucesso
- ♦ Saber aplicar as principais técnicas de estampagem têxtil



A moda é uma arte e no final deste programa ter-se-á tornado um verdadeiro artista"





Objetivos específicos

Módulo 1. Desenho artístico

- ◆ Conhecer estratégias de observação e de representação da forma
- ◆ Compreender a visão plana e tridimensional
- ◆ Aprender várias técnicas e ferramentas gráficas de acordo com critérios de análise e síntese
- ◆ Diferenciar e identificar os suportes, os materiais e as ferramentas que distinguem cada uma destas técnicas, assim como o vocabulário básico envolvido
- ◆ Conhecer e dominar os elementos gráficos do desenho, bem como os meios mais favoráveis à expressão gráfica

Módulo 2. Desenho técnico

- ◆ Utilizar o conhecimento dos sistemas de representação como ferramenta na procura de soluções para problemas de concepção
- ◆ Desenvolver a concepção e a visão espacial, obtendo novas ferramentas que incentivem a promoção e criação de ideias
- ◆ Aprender a representar objetos nos sistemas diédrico, axonométrico e cónico como forma de transmissão de uma ideia para a sua realização
- ◆ Adquirir os conhecimentos teóricos e metodológicos necessários para a realização de projetos técnicos
- ◆ Enfrentar diretamente a representação de corpos tridimensionais sobre o plano, aguçando o sentido da percepção
- ◆ Desenvolver competências e capacidades que lhe permitam expressar-se no meio técnico com precisão, clareza e objetividade em soluções gráficas
- ◆ Compreender modelos tridimensionais e visualizar figuras ou partes a partir de qualquer ponto de vista

Módulo 3. Colorimetria

- ◆ Conhecer e compreender de forma teórica e prática o fenómeno da cor nos seus âmbitos
- ◆ Conhecer as diferentes ferramentas e recursos atualizados para a utilização da cor no desenho e manipular os diferentes meios de aplicação da cor tanto manualmente como digitalmente nos processos de concepção
- ◆ Compreender como aplicar a cor aproveitando recursos cromáticos e dimensões padrão internacionais para alcançar objetivos específicos em projetos de concepção
- ◆ Analisar e diferenciar as principais leis da percepção visual com a nomenclatura e a linguagem da especialidade
- ◆ Compreender os esquemas básicos de disposição composicional no *design*

Módulo 4. História da arte contemporânea

- ◆ Desenvolver a metodologia da história da arte contemporânea em termos de classificação e análise
- ◆ Conhecer a terminologia específica da história da arte contemporânea e utilizá-la adequadamente
- ◆ Analisar e compreender o significado histórico da arte contemporânea e o seu impacto na sociedade
- ◆ Gerir recursos e fontes da arte contemporânea
- ◆ Compreender a história da arte contemporânea como uma fonte de inspiração, criatividade e qualidade nas produções de *design*

Módulo 5. Ferramentas digitais no design

- ◆ Conhecer o software mais importante no contexto atual do *design*
- ◆ Dominar o vocabulário, as metodologias e os conteúdos teórico-práticos das imagens digitais e vetoriais
- ◆ Compreender o *software* de retoque e manipulação de imagem e desenvolver as competências necessárias para a sua utilização
- ◆ Compreender o *software* de desenho vetorial e desenvolver as competências necessárias para a sua utilização
- ◆ Compreender o *software* de desenho editorial e desenvolver as competências para criar a sua própria obra de arte final

Módulo 6. Design de moda

- ◆ Compreender a anatomia humana e as principais características da mesma, a fim de poder representá-la no figurino de moda
- ◆ Conhecer o cânone do corpo humano para permitir a estilização do figurino de moda
- ◆ Analisar e distinguir exaustivamente as zonas mais importantes do corpo humano na realização do figurino de moda
- ◆ Diferenciar as técnicas de representação gráfico-plásticas na ilustração de moda
- ◆ Procurar o estilo pessoal no figurino de moda como marca distintiva de identidade do *designer* de moda

Módulo 7. Tecnologia têxtil

- ◆ Identificação de diferentes tipos de fibras têxteis
- ◆ Selecionar um material têxtil para um *design* específico de acordo com as suas propriedades
- ◆ Conhecer as técnicas de tingimento
- ◆ Dominar os diferentes tipos de tecelagem para têxteis de trabalho aberto
- ◆ Conhecer as propriedades dos diferentes materiais e as técnicas para a sua manipulação e elaboração
- ◆ Conhecer as principais técnicas de estampagem têxtil





Módulo 8. Sustentabilidade na moda

- ◆ Compreender que o estilo de vida atual dos seres humanos nos transforma em consumidores insustentáveis
- ◆ Adquirir e incorporar critérios ambientais e de sustentabilidade na fase de concepção e de desenvolvimento do *design*
- ◆ Aprender sobre medidas preventivas e adequadas para reduzir o impacto ambiental
- ◆ Utilizar a sustentabilidade como um requisito na metodologia do *design*
- ◆ Proporcionar aos alunos fontes de inspiração naturais e amigas do meio ambiente

Módulo 9. Criação de material têxteis

- ◆ Conhecer a história do bordado, bem como a sua classificação e materiais e a sua história e transcendência na moda atual
- ◆ Aprender a bordar em ponto cruz
- ◆ Conhecer os princípios da tecelagem e a sua classificação
- ◆ Aprender a fazer rendas, os materiais utilizados na sua confeção, bem como a sua história e importância na moda atual
- ◆ Aprender a fazer ponto e linha, os materiais adequados à sua confeção, bem como a sua história e transcendência na moda atual
- ◆ Aprender a fazer croché, os materiais utilizados para a sua elaboração, bem como a sua história e transcendência na moda atual
- ◆ Aprender a tricotar, os materiais utilizados na sua confeção, bem como a sua história e transcendência na moda atual

Módulo 10. Métodos de estampagem têxtil

- ◆ Conhecer as mais importantes técnicas de estampagem têxtil
- ◆ Diferenciar o meio adequado e específico para cada técnica de estampagem
- ◆ Analisar os possíveis problemas técnicos que podem surgir ao imprimir sobre um desenho específico
- ◆ Procurar soluções práticas, metodológicas e alternativas que permitam a estampagem têxtil como um recurso de desenho
- ◆ Promover os recursos e fontes do *design*

03

Competências

Após a conclusão deste Mestrado Próprio em Design Têxtil para Moda, os alunos serão capazes de realizar uma série de tarefas relacionadas com a criação de diferentes peças de vestuário para diferentes públicos. Assim, os estudantes serão capazes de criar desenhos atrativos, aplicar diferentes técnicas de estampagem têxtil ou compreender todos os elementos que compõem a moda como uma arte para que possam fazer criações de moda para diferentes áreas e para numerosos fins.





“

*As suas novas competências torná-lo-ão
um especialista muito procurado em design
de moda"*



Competências gerais

- ♦ Criar *designs* atrativos que se tornam obrigatórios durante a estação
- ♦ Aplicar os critérios históricos da indústria de moda aos *designs* atuais, para que se tornem peças de vestuário indispensáveis em qualquer guarda-roupa
- ♦ Aplicar diferentes técnicas de estampagem têxtil no *design* de moda, dando sempre prioridade aos produtos mais sustentáveis



*Aprenda tudo o que precisa de saber
para se tornar uma estrela da moda"*





Competências específicas

- ♦ Desenvolver as competências necessárias para produzir desenhos artísticos
- ♦ Produzir desenhos técnicos e tridimensionais
- ♦ Reconhecer os diferentes estilos de arte que podem ser aplicados ao *design* de moda
- ♦ Adquirir um conhecimento profundo das características das cores a fim de aplicar as cores mais adequadas ao *design* de moda
- ♦ Aplicar os critérios da arte contemporânea ao *design* de moda
- ♦ Aplicar diferentes técnicas de desenhos de moda para criar *designs* inovadores
- ♦ Realizar a apresentação visual de uma coleção de moda
- ♦ Aplicar materiais que apostem na sustentabilidade na concepção e criação de vestuário
- ♦ Aplicar diferentes técnicas de bordado na criação de peças de vestuário
- ♦ Aplicar as técnicas mais utilizadas na estampagem de tecidos

04

Estrutura e conteúdo

Este programa está estruturado em 10 módulos, com os quais os alunos estudarão em profundidade aspetos como o desenho artístico, a tecnologia têxtil, as técnicas de estampagem, a história da arte aplicada à moda, a colourimetria, as ferramentas de desenho digital e o desenho técnico. Desta forma, os estudantes obterão um conhecimento abrangente sobre esta área, tornando-se autênticos especialistas na matéria e os próximos *designers* de moda a seguir.





“

*O melhor conteúdo em design
têxtil aplicado à moda"*

Módulo 1. Desenho artístico

- 1.1. História do desenho
 - 1.1.1. A origem do desenho
 - 1.1.2. Os primeiros desenhos
 - 1.1.3. Era egípcia
 - 1.1.4. A cultura grega
 - 1.1.5. Idade Média
 - 1.1.6. A Renascença
 - 1.1.7. Idade Moderna
 - 1.1.7.1. Futurismo
 - 1.1.7.2. Cubismo
 - 1.1.7.3. Expressionismo
 - 1.1.7.4. Surrealismo
 - 1.1.8. Arte digital
- 1.2. Materiais e meios de comunicação
 - 1.2.1. Materiais tradicionais
 - 1.2.2. Materiais não tradicionais
 - 1.2.3. Materiais específicos para o desenho
 - 1.2.4. Materiais industriais
 - 1.2.5. Materiais alternativos
 - 1.2.6. Suportes para o desenho
- 1.3. Relação entre arte e desenho
 - 1.3.1. Pintura
 - 1.3.2. Escultura
 - 1.3.3. Música
 - 1.3.4. Dança
 - 1.3.5. Literatura
 - 1.3.6. Cinema
- 1.4. Elementos básicos do desenho
 - 1.4.1. A linha e o ponto
 - 1.4.2. A forma
 - 1.4.3. Luz e sombra
 - 1.4.4. O volume
 - 1.4.5. A proporção
 - 1.4.6. A perspectiva
 - 1.4.7. A textura
 - 1.4.8. A cor
- 1.5. Classificação do desenho
 - 1.5.1. Desenho artístico
 - 1.5.2. Desenho técnico
 - 1.5.3. Desenho geométrico
 - 1.5.4. Desenho mecânico
 - 1.5.5. Desenho arquitetônico
 - 1.5.6. Desenho animado
 - 1.5.7. Desenho à mão livre
- 1.6. Encaixe, Proporção, Claro-escuro, Composição e Cor
 - 1.6.1. Encaixe
 - 1.6.2. Proporção
 - 1.6.3. Claro-escuro
 - 1.6.4. Composição
 - 1.6.5. Cor
- 1.7. Análise da forma I: visão em plano
 - 1.7.1. Perspetiva
 - 1.7.2. Perspetiva hierárquica
 - 1.7.3. Perspetiva militar
 - 1.7.4. Perspetiva cavalheiresca
 - 1.7.5. Perspetiva axonométrica
 - 1.7.6. Perspetiva cónica

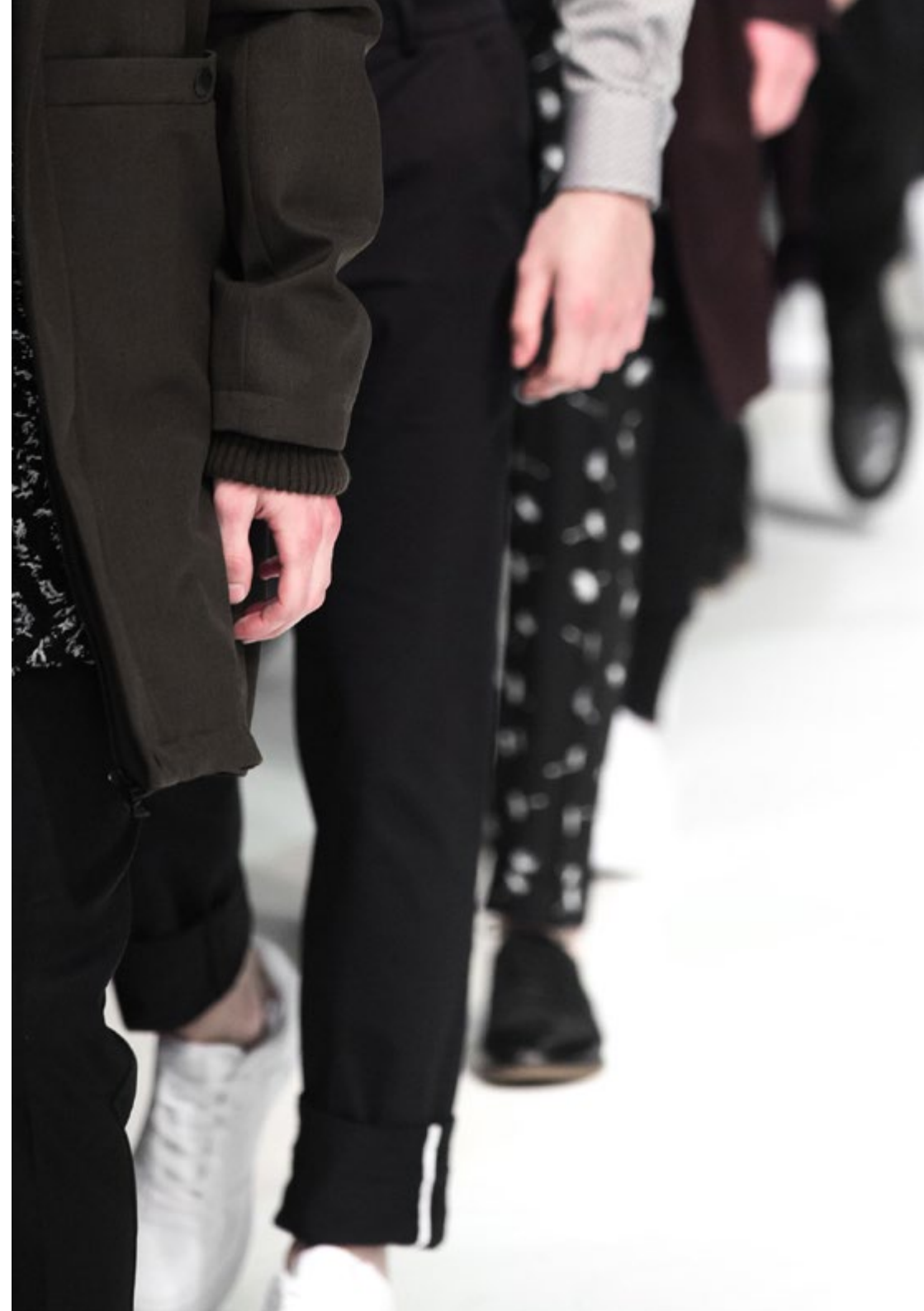
- 1.8. Análise da forma II: visão em três dimensões
 - 1.8.1. Tridimensionalidade monocular: a imagem plana
 - 1.8.2. Eficácia da monocularidade
 - 1.8.3. Estereópsia
 - 1.8.4. Simulação e medição de estereópsia
- 1.9. Técnicas de expressão e representação no processo de concepção
 - 1.9.1. Mapa mental
 - 1.9.2. Relatórios gráficos
 - 1.9.3. Ilustração
 - 1.9.4. Banda desenhada
 - 1.9.5. *Storyboards*
- 1.10. A importância do desenho para o ser humano
 - 1.10.1. Liberdade de pensamento e expressão
 - 1.10.2. Capacidade de comunicação
 - 1.10.3. Sensibilidade artística
 - 1.10.4. Invenção, imaginação e criatividade

Módulo 2. Desenho técnico

- 2.1. Introdução à geometria plana
 - 2.1.1. O material fundamental e a sua utilização
 - 2.1.2. Linhas fundamentais no plano
 - 2.1.3. Polígonos. Relações métricas
 - 2.1.4. Normalização, linhas, escrita e formatos
 - 2.1.5. Limitação normalizada
 - 2.1.6. Escalas
 - 2.1.7. Sistemas de representação
 - 2.1.7.1. Tipos de projeção
 - 2.1.7.1.1. Projeção cônica
 - 2.1.7.1.2. Projeção cilíndrica ortogonal
 - 2.1.7.1.3. Projeção cilíndrica oblíqua
 - 2.1.7.2. Tipos de sistemas de representação
 - 2.1.7.2.1. Sistemas de medição
 - 2.1.7.2.2. Sistemas de perspectiva

- 2.2. Linhas fundamentais no plano
 - 2.2.1. Elementos geométricos fundamentais
 - 2.2.2. Perpendicularidade
 - 2.2.3. Paralelismo
 - 2.2.4. Operações com segmentos
 - 2.2.5. Ângulos
 - 2.2.6. Circunferências
 - 2.2.7. Locais geométricos
- 2.3. Transformações geométricas
 - 2.3.1. Isométricas
 - 2.3.1.1. Igualdade
 - 2.3.1.2. Translação
 - 2.3.1.3. Simetria
 - 2.3.1.4. Rotação
 - 2.3.2. Isomórficas
 - 2.3.2.1. Homotetia
 - 2.3.2.2. Similaridade
 - 2.3.3. Anamórficas
 - 2.3.3.1. Equivalências
 - 2.3.3.1. Inversão
 - 2.3.4. Projetivas
 - 2.3.4.1. Homologia
 - 2.3.4.2. Homologia afim ou afinidade
- 2.4. Polígonos
 - 2.4.1. Linhas poligonais
 - 2.4.1.1. Definição e tipos
 - 2.4.2. Triângulos
 - 2.4.2.1. Elementos e classificação
 - 2.4.2.2. Construção de triângulos
 - 2.4.2.3. Linhas e pontos notáveis
 - 2.4.3. Quadriláteros
 - 2.4.3.1. Elementos e classificação
 - 2.4.3.2. Paralelogramas

- 2.4.4. Polígonos regulares
 - 2.4.4.1. Definição
 - 2.4.4.2. Construção
- 2.4.5. Perímetros e áreas
 - 2.4.5.1. Definição Medição de áreas
 - 2.4.5.2. Unidades de área
- 2.4.6. Áreas de polígonos
 - 2.4.6.1. Áreas de quadriláteros
 - 2.4.6.2. Áreas de triângulos
 - 2.4.6.3. Áreas de polígonos regulares
 - 2.4.6.4. Áreas de polígonos irregulares
- 2.5. Tangências e ligações. Curvas técnicas e cónicas
 - 2.5.1. Tangências, ligações e polaridade
 - 2.5.1.1. Tangências
 - 2.5.1.1.1. Teoremas de tangência
 - 2.5.1.1.2. Traçados de retas tangentes
 - 2.5.1.1.3. Ligações de linhas e curvas
 - 2.5.1.2. Polaridade na circunferência
 - 2.5.1.2.1. Traçados de circunferências tangentes
 - 2.5.2. Curvas técnicas
 - 2.5.2.1. Ovais
 - 2.5.2.2. Ovoides
 - 2.5.2.3. Espirais
 - 2.5.3. Curvas cónicas
 - 2.5.3.1. Elipse
 - 2.5.3.2. Parábola
 - 2.5.3.3. Hipérbole
- 2.6. Sistema diédrico
 - 2.6.1. Visão geral
 - 2.6.1.1. Ponto e linha
 - 2.6.1.2. O plano. Interseções
 - 2.6.1.3. Paralelismo, perpendicularidade e distâncias
 - 2.6.1.4. Mudanças de plano
 - 2.6.1.5. Voltas
 - 2.6.1.6. Abatimentos
 - 2.6.1.7. Ângulos



- 2.6.2. Curvas e superfícies
 - 2.6.2.1. Curvas
 - 2.6.2.2. Superfícies
 - 2.6.2.3. Poliedros
 - 2.6.2.4. Pirâmide
 - 2.6.2.5. Prisma
 - 2.6.2.6. Cone
 - 2.6.2.7. Cilindro
 - 2.6.2.8. Superfícies de revolução
 - 2.6.2.9. Interseção de superfícies
- 2.6.3. Sombras
 - 2.6.3.1. Visão geral
- 2.7. Sistema delimitado
 - 2.7.1. Ponto, linha e plano
 - 2.7.2. Interseções e abatimentos
 - 2.7.2.1. Abatimentos
 - 2.7.2.2. Aplicações
 - 2.7.3. Paralelismo, perpendicularidade, distâncias e ângulos
 - 2.7.3.1. Perpendicularidade
 - 2.7.3.2. Distâncias
 - 2.7.3.3. Ângulos
 - 2.7.4. Linha, superfícies e terrenos
 - 2.7.4.1. Terrenos
 - 2.7.5. Aplicações
- 2.8. Sistema axonométrico
 - 2.8.1. Axonometria ortogonal: ponto, linha e plano
 - 2.8.2. Axonometria ortogonal: interseções, abatimentos e perpendicularidade
 - 2.8.2.1. Abatimentos
 - 2.8.2.2. Perpendicularidade
 - 2.8.2.3. Formas planas
 - 2.8.3. Axonometria ortogonal: perspectiva dos corpos
 - 2.8.3.1. Representação de corpos
 - 2.8.4. Axonometria oblíqua: abatimentos, perpendicularidade
 - 2.8.4.1. Perspectiva frontal
 - 2.8.4.2. Abatimento e perpendicularidade
 - 2.8.4.3. Figuras planas
 - 2.8.5. Axonometria oblíqua: perspectiva dos corpos
 - 2.8.5.1. Sombras
- 2.9. Sistema cônico
 - 2.9.1. Projeção cônica ou central
 - 2.9.1.1. Interseções
 - 2.9.1.2. Paralelismos
 - 2.9.1.3. Abatimentos
 - 2.9.1.4. Perpendicularidade
 - 2.9.1.5. Ângulos
 - 2.9.2. Perspectiva linear
 - 2.9.2.1. Construções auxiliares
 - 2.9.3. Perspectiva de linhas e superfícies
 - 2.9.3.1. Perspectiva prática
 - 2.9.4. Métodos de perspectiva
 - 2.9.4.1. Plano inclinado
 - 2.9.5. Restaurações de perspectiva
 - 2.9.5.1. Reflexões
 - 2.9.5.2. Sombras
- 2.10. O esboço
 - 2.10.1. Objetivos do esboço
 - 2.10.2. A proporção
 - 2.10.3. Processo de esboço
 - 2.10.4. O ponto de vista
 - 2.10.5. Rotulagem e símbolos gráficos
 - 2.10.6. Medição

Módulo 3. Colorimetria

- 3.1. Teoria das cores
 - 3.1.1. Percepção da forma e do espaço
 - 3.1.2. A cor. Definição
 - 3.1.3. Percepção das cores
 - 3.1.4. Propriedades ou dimensões da cor
 - 3.1.5. Classificação da cor
- 3.2. Percepção das cores
 - 3.2.1. O olho humano
 - 3.2.2. Visão a cores
 - 3.2.3. Variáveis na percepção das cores
 - 3.2.4. Percepção não-visual da cor
- 3.3. Modelos e normalização da cor
 - 3.3.1. História da cor
 - 3.3.1.1. Teorias iniciais
 - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.3.1.3. Isaac Newton
 - 3.3.1.4. Moses Harris
 - 3.3.1.5. Goethe
 - 3.3.1.6. Runge
 - 3.3.1.7. Chevreul
 - 3.3.1.8. Rood
 - 3.3.1.9. Munsell
 - 3.3.1.10. Ostwald
 - 3.3.2. Percepção visual
 - 3.3.2.1. Absorção e reflexão
 - 3.3.2.2. Moléculas de pigmento
 - 3.3.3. Atributos da cor
 - 3.3.3.1. Tom
 - 3.3.3.2. Luminância
 - 3.3.3.3. Saturação
 - 3.3.4. Cores quentes e frias
 - 3.3.5. Harmonia nas cores
 - 3.3.6. O contraste
 - 3.3.7. Efeitos das cores
 - 3.3.7.1. Tamanho
 - 3.3.7.2. Transparência, peso e massa
- 3.4. Semiótica e semântica da cor
 - 3.4.1. Semiótica da cor
 - 3.4.2. Descrição da cor
 - 3.4.3. Cores: material, luzes, percepções e sensações
 - 3.4.4. Cor e matéria
 - 3.4.5. A verdade de uma cor
 - 3.4.6. Percepção da cor
 - 3.4.7. O peso de uma cor
 - 3.4.8. O dicionário da cor
- 3.5. Cor no desenho
 - 3.5.1. Tendências cromáticas
 - 3.5.2. *Design* gráfico
 - 3.5.3. *Design* de interiores
 - 3.5.4. Arquitetura
 - 3.5.5. *Design* paisagístico
 - 3.5.6. *Design* de moda
- 3.6. Composição
 - 3.6.1. Visão geral
 - 3.6.1.1. Códigos utilizados
 - 3.6.1.2. Grau de originalidade e banalidade
 - 3.6.1.3. Grau de iconicidade e abstração
 - 3.6.2. Organização configuracional da imagem: relação entre o fundo e a figura
 - 3.6.3. Organização configuracional da imagem: leis de Gestalt
 - 3.6.4. Organização configuracional da imagem: sistemas de organização espacial
 - 3.6.4.1. Equilíbrio: estático ou dinâmico. Sistema focal ou ortogonal
 - 3.6.4.2. Proporção
 - 3.6.4.3. Simetria
 - 3.6.4.4. Movimento e ritmo
 - 3.6.5. Estudo do campo

- 3.7. As funções da imagem
 - 3.7.1. Representativa
 - 3.7.1.1. Cartográfica
 - 3.7.1.2. Científica
 - 3.7.1.3. Arquitetônica
 - 3.7.1.4. Projetiva
 - 3.7.2. Persuasiva
 - 3.7.3. Artística
- 3.8. Psicologia da cor
 - 3.8.1. Cores quentes e cores frias
 - 3.8.2. Efeitos fisiológicos
 - 3.8.3. Simbolismo das cores
 - 3.8.4. Preferências pessoais sobre cores
 - 3.8.5. Efeitos emocionais
 - 3.8.6. Cores locais e expressivas
- 3.9. O significado da cor
 - 3.9.1. Azul
 - 3.9.2. Vermelho
 - 3.9.3. Amarelo
 - 3.9.4. Verde
 - 3.9.5. Preto
 - 3.9.6. Branco
 - 3.9.7. Laranja
 - 3.9.8. Violeta
 - 3.9.9. Rosa
 - 3.9.10. Dourado
 - 3.9.11. Prata
 - 3.9.12. Castanho
 - 3.9.13. Cinzento
- 3.10. Utilização da cor
 - 3.10.1. Fontes de corantes e pigmentos
 - 3.10.2. Iluminação
 - 3.10.3. Mistura de óleos e acrílicos

- 3.10.4. Cerâmica vidrada
- 3.10.5. Vidro colorido
- 3.10.6. Impressão a cores
- 3.10.7. Fotografia a cores

Módulo 4. História da arte contemporânea

- 4.1. Fauvismo
 - 4.1.1. Origem e influências
 - 4.1.2. Características
 - 4.1.3. Obras
 - 4.1.4. Principais representantes
- 4.2. Expressionismo
 - 4.2.1. Origem e influências
 - 4.2.2. Características
 - 4.2.3. Obras
 - 4.2.4. Principais representantes
- 4.3. Futurismo
 - 4.3.1. Origem e influências
 - 4.3.2. Características
 - 4.3.3. Obras
 - 4.3.4. Principais representantes
- 4.4. Arte abstrata
 - 4.4.1. Origem e influências
 - 4.4.2. Características
 - 4.4.3. Obras
 - 4.4.4. Principais representantes
- 4.5. Construtivismo
 - 4.5.1. Origem e influências
 - 4.5.2. Características
 - 4.5.3. Obras
 - 4.5.4. Principais representantes

- 4.6. Dadaísmo
 - 4.6.1. Origem e influências
 - 4.6.2. Características
 - 4.6.3. Obras
 - 4.6.4. Principais representantes
- 4.7. Surrealismo
 - 4.7.1. Origem e influências
 - 4.7.2. Características
 - 4.7.3. Obras
 - 4.7.4. Principais representantes
- 4.8. As primeiras correntes artísticas da arte pós-conceitual
 - 4.8.1. Informalismo
 - 4.8.2. Nova figuração
 - 4.8.3. Arte cinética
 - 4.8.4. *Pop art*
 - 4.8.5. Novo realismo
 - 4.8.6. Arte de ação
- 4.9. Segunda corrente artística de arte pós-conceitual
 - 4.9.1. Minimalismo
 - 4.9.2. Hiper-realismo
 - 4.9.3. Arte conceitual
 - 4.9.4. Pós-modernismo
 - 4.9.5. *Arte de rua*
 - 4.9.6. *Land art*
- 4.10. Atualidade da arte pós-conceitual
 - 4.10.1. *Pop art*
 - 4.10.2. Arte objeto
 - 4.10.3. *Arte corporal*
 - 4.10.4. *Performance*
 - 4.10.5. Instalações

Módulo 5. Ferramentas digitais no design

- 5.1. Introdução à imagem digital
 - 5.1.1. As TIC
 - 5.1.2. Descrição das tecnologias
 - 5.1.3. Comandos
- 5.2. Imagem vetorial. Trabalhar com objetos
 - 5.2.1. Ferramentas de seleção
 - 5.2.2. Agrupamento
 - 5.2.3. Alinhar e distribuir
 - 5.2.4. Guias inteligentes
 - 5.2.5. Símbolos
 - 5.2.6. Transformar
 - 5.2.7. Distorção
 - 5.2.8. Envoltentes
 - 5.2.9. Buscatrazo
 - 10.2.05. Formas compostas
 - 11.2.05. Traçados compostos
 - 12.2.05. Cortar, dividir e separar
- 5.3. Imagem vetorial. Cor
 - 5.3.1. Modos de cor
 - 5.3.2. Ferramenta conta-gotas
 - 5.3.3. Amostras
 - 5.3.4. Gradeados
 - 5.3.5. Preenchimento de padrões
 - 5.3.6. Painel de aparência
 - 5.3.7. Atributos
- 5.4. Imagem vetorial. Edição avançada
 - 5.4.1. Malha em graduado
 - 5.4.2. Painel de transparência
 - 5.4.3. Modos de fusão
 - 5.4.4. Decalque interativo
 - 5.4.5. Máscaras de recorte
 - 5.4.6. Texto

- 5.5. Imagem de mapas de *bits*. Camadas
 - 5.5.1. Criação
 - 5.5.2. Ligação
 - 5.5.3. Transformação
 - 5.5.4. Agrupamento
 - 5.5.5. Camadas de ajustamento
- 5.6. Imagem de mapas de *bits*. Seleções, máscaras e canais
 - 5.6.1. Ferramenta de seleção da moldura
 - 5.6.2. Ferramenta de seleção Laço
 - 5.6.3. Ferramenta de varinha mágica
 - 5.6.4. Menu de seleções. Gama de cores
 - 5.6.5. Canais
 - 5.6.6. Retoque de máscaras
 - 5.6.7. Máscaras de recorte
 - 5.6.8. Máscaras vetoriais
- 5.7. Imagem de mapas de *bits*. Modos de fusão e estilos de camadas
 - 5.7.1. Estilos de camadas
 - 5.7.2. Opacidade
 - 5.7.3. Opções de estilos de camadas
 - 5.7.4. Modos de fusão
 - 5.7.5. Exemplos de modos de fusão
- 5.8. O projeto editorial. Tipos e formas
 - 5.8.1. O projeto editorial
 - 5.8.2. Tipologia dos projetos editoriais
 - 5.8.3. Criação e configuração do documento
- 5.9. Elementos de composição do projeto editorial
 - 5.9.1. Páginas principais
 - 5.9.2. Reticulação
 - 5.9.3. Integração e composição de texto
 - 5.9.4. Integração de imagem

- 5.10. *Layout*, exportação e impressão
 - 5.10.1. *Layout*
 - 5.10.1.1. Seleção e edição fotográfica
 - 5.10.1.2. Verificação preliminar
 - 5.10.1.3. Empacotar
 - 5.10.2. Exportação
 - 5.10.2.1. Exportação para meios digitais
 - 5.10.2.2. Exportação para o meio físico
 - 5.10.3. Impressão
 - 5.10.3.1. Impressão tradicional
 - 5.10.3.1.1. Encadernação
 - 5.10.3.2. Impressão digital

Módulo 6. Design de moda

- 6.1. História da ilustração
 - 6.1.1. História da ilustração
 - 6.1.2. Tipologias
 - 6.1.3. O cartaz
 - 6.1.4. Ilustradores
- 6.2. Materiais e suportes na ilustração
 - 6.2.1. Materiais
 - 6.2.2. Suportes
 - 6.2.3. Novas tecnologias
- 6.3. Anatomia artística
 - 6.3.1. Introdução à anatomia artística
 - 6.3.2. A cabeça e o pescoço
 - 6.3.3. O tronco
 - 6.3.4. Extremidade superior
 - 6.3.5. Extremidade inferior
 - 6.3.6. O movimento

- 6.4. Proporção do corpo humano
 - 6.4.1. Antropometria
 - 6.4.2. Proporção
 - 6.4.3. Cânones
 - 6.4.4. Morfologia
 - 6.4.5. Proporção
- 6.5. Composição básica
 - 6.5.1. Dianteira
 - 6.5.2. Traseira
 - 6.5.3. Perfil
 - 6.5.4. Escorço
 - 6.5.5. Movimento
- 6.6. O rosto humano
 - 6.6.1. A cabeça
 - 6.6.2. Os olhos
 - 6.6.3. O nariz
 - 6.6.4. A boca
 - 6.6.5. As sobrancelhas
 - 6.6.6. Os ouvidos
 - 6.6.7. O cabelo
- 6.7. A figura humana
 - 6.7.1. O equilíbrio do corpo
 - 6.7.2. O braço
 - 6.7.3. A mão
 - 6.7.4. O pé
 - 6.7.5. A perna
 - 6.7.6. O busto
 - 6.7.7. A figura humana
- 6.8. Técnicas de ilustração da moda
 - 6.8.1. Técnica tradicional
 - 6.8.2. Técnica digital
 - 6.8.3. Técnica mista
 - 6.8.4. Técnica de colagem

- 6.9. Ilustração de materiais
 - 6.9.1. *Tweed*
 - 6.9.2. Couro patenteadado
 - 6.9.3. Lã
 - 6.9.4. Lantejoulas
 - 6.9.5. Transparência
 - 6.9.6. Seda
 - 6.9.7. Ganga
 - 6.9.8. Couro
 - 6.9.9. Pelos de animal
 - 6.9.10. Outros materiais
- 6.10. Procura de estilo pessoal
 - 6.10.1. O figurina da moda
 - 6.10.2. Estilização
 - 6.10.3. Poses da moda
 - 6.10.4. Penteados
 - 6.10.5. *O design*

Módulo 7. Tecnologia têxtil

- 7.1. Introdução aos têxteis
 - 7.1.1. História dos têxteis
 - 7.1.2. Os têxteis ao longo do tempo
 - 7.1.3. A maquinaria têxtil tradicional
 - 7.1.4. A importância dos têxteis na moda
 - 7.1.5. Simbologia utilizada em materiais têxteis
 - 7.1.6. Ficha técnica dos tecidos
- 7.2. Materiais têxteis
 - 7.2.1. Classificação das fibras têxteis
 - 7.2.1.1. Fibras naturais
 - 7.2.1.2. Fibras artificiais
 - 7.2.1.3. Fibras sintéticas
 - 7.2.2. Propriedades das fibras
 - 7.2.3. Reconhecimento das fibras têxteis



- 7.3. Os Fios
 - 7.3.1. Tecelagem básica
 - 7.3.2. Características gerais dos fios
 - 7.3.3. Classificação dos fios
 - 7.3.4. Fases da fiação
 - 7.3.5. Máquinas utilizadas
 - 7.3.6. Sistemas de numeração de fios
- 7.4. Têxteis planos
 - 7.4.1. Tecidos planos
 - 7.4.2. Escalonado da tecelagem
 - 7.4.3. Tecelagem em tecidos planos
 - 7.4.4. Classificação das tecelagens
 - 7.4.5. Tipos de tecelagem
 - 7.4.6. Tipos de tecidos planos
 - 7.4.7. O tear plano
 - 7.4.8. Teares especiais
- 7.5. Tecidos de malha
 - 7.5.1. História dos tecidos de malha
 - 7.5.2. Classificação
 - 7.5.3. Tipologia
 - 7.5.4. Comparação entre tecidos planos e tecidos de malha
 - 7.5.5. Características e comportamento segundo a sua construção
 - 7.5.6. Tecnologia e maquinaria para a sua obtenção
- 7.6. Acabamentos têxteis
 - 7.6.1. Acabamentos físicos
 - 7.6.2. Acabamentos químicos
 - 7.6.3. Resistência dos tecidos
 - 7.6.4. O *borboto*
 - 7.6.5. Mudança dimensional dos tecidos

- 7.7. Tinturaria
 - 7.7.1. Pré-tratamentos
 - 7.7.2. Tinturaria
 - 7.7.3. Maquinaria
 - 7.7.4. Insumos
 - 7.7.5. Branqueamento ótico
 - 7.7.6. A cor
- 7.8. Estampagem
 - 7.8.1. Estampagem direta
 - 7.8.1.1. Estampagem em blocos
 - 7.8.1.2. Estampagem com rolos
 - 7.8.1.3. Estampagem com termotransferência
 - 7.8.1.4. Estampagem com ecrã
 - 7.8.1.5. Estampagem com relevo
 - 7.8.1.6. Estampagem por corrosão
 - 7.8.2. Estampagem com reserva
 - 7.8.2.1. Batik
 - 7.8.2.2. Tingimento com corda
 - 7.8.3. Outros tipos de estampagem
 - 7.8.3.1. Estampagem diferencial
 - 7.8.3.2. Policromia eletrostática
- 7.9. Tecidos técnicos e inteligentes
 - 7.9.1. Definição e análise
 - 7.9.2. Aplicações dos têxteis
 - 7.9.3. Novos materiais e tecnologias
- 7.10. Peles, couros e outros
 - 7.10.1. Peles e couros
 - 7.10.2. Classificação do couro
 - 7.10.3. Processo com curtimento
 - 7.10.4. Tratamento pós-curtimento
 - 7.10.5. Processo tecnológico de curtume
 - 7.10.6. Métodos de preservação
 - 7.10.7. Couro sintético
 - 7.10.8. Debate: couro natural ou sintético

Módulo 8. Sustentabilidade na moda

- 8.1. Metodologia do *design* de moda
 - 8.1.1. A cadeia de abastecimento
 - 8.1.2. Questões-chave
 - 8.1.3. Desenvolvimento da moda sustentável
 - 8.1.4. O futuro da moda
- 8.2. O ciclo de vida de uma peça de roupa
 - 8.2.1. Pensar sobre o ciclo de vida
 - 8.2.2. Atividades e impacto
 - 8.2.3. Ferramentas e modelos de avaliação
 - 8.2.4. Estratégias de *design* sustentável
- 8.3. Regulamentos de qualidade e segurança no setor têxtil
 - 8.3.1. Qualidade
 - 8.3.2. Rotulagem
 - 8.3.3. Segurança do vestuário
 - 8.3.4. Inspeções de consumo
- 8.4. Obsolescência planeada
 - 8.4.1. Obsolescência programada e resíduos de aparelhos elétricos e eletrónicos
 - 8.4.2. Extração de recursos
 - 8.4.3. Produção de resíduos
 - 8.4.4. Reciclagem e reutilização de resíduos eletrónicos
 - 8.4.5. Consumo responsável
- 8.5. *Design* sustentável
 - 8.5.1. *Design* de peças de vestuário
 - 8.5.2. *Design* com empatia
 - 8.5.3. Seleção de tecidos, materiais e técnicas
 - 8.5.4. Uso de mono-materiais
- 8.6. Produção sustentável
 - 8.6.1. Padronização e modelação de padrões
 - 8.6.2. Técnicas de resíduos zero
 - 8.6.3. Construção
 - 8.6.4. *Design* para durar

- 8.7. Distribuição sustentável
 - 8.7.1. Fornecedores e produtores
 - 8.7.2. Compromisso com as comunidades locais
 - 8.7.3. Vendas
 - 8.7.4. *Design* de acordo com as necessidades
 - 8.7.5. *Design* de moda inclusivo
- 8.8. Uso sustentável da peça de roupa
 - 8.8.1. Padrões de utilização
 - 8.8.2. Como reduzir a lavagem?
 - 8.8.3. Reparação e manutenção
 - 8.8.4. *Design* para alterações
 - 8.8.5. *Design* de peças de roupa modular
- 8.9. Reciclagem
 - 8.9.1. Reutilização e remanufatura
 - 8.9.2. Reavaliação
 - 8.9.3. Reciclagem de materiais
 - 8.9.4. Produção em circuito fechado
- 8.10. Estilistas de moda sustentável
 - 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

Módulo 9. Criação de material têxteis

- 9.1. A arte do bordado
 - 9.1.1. Origens da arte do bordado
 - 9.1.2. As primeiras manifestações da arte do bordado
 - 9.1.3. Bordados entre os egípcios, gregos e romanos
 - 9.1.4. O ciclo bizantino e a sua expansão ocidental
 - 9.1.5. Correntes de expansão bizantina
 - 9.1.6. Esboço cronológico dos procedimentos
 - 9.1.7. Materiais e suportes de bordado
 - 9.1.8. Bordado na moda contemporânea

- 9.2. Classificação dos bordados
 - 9.2.1. Pelo relevo
 - 9.2.2. Pelo material
 - 9.2.3. Pela forma
 - 9.2.4. Pelo ponto
 - 9.2.5. Pelo motivo
- 9.3. O ponto de cruz
 - 9.3.1. História do ponto de cruz
 - 9.3.2. Materiais para realizar ponto cruz
 - 9.3.3. Fazer o ponto cruz
- 9.4. Bordados à máquina
 - 9.4.1. Máquina industrial
 - 9.4.2. Funcionamento da máquina de bordar
 - 9.4.3. Execução de bordados à máquina
- 9.5. A tecelagem
 - 9.5.1. Início da tecelagem
 - 9.5.2. Classificação da tecelagem
 - 9.5.3. Tecelagem plana
 - 9.5.4. Tecido de ponto
 - 9.5.5. Tear manual
 - 9.5.6. Tear mecânico
- 9.6. O tear
 - 9.6.1. História do tear
 - 9.6.2. Tecidos artesanais
 - 9.6.3. Teares industriais
 - 9.6.4. Tecelagem com teares
- 9.7. As rendas
 - 9.7.1. História das rendas
 - 9.7.2. Rendas e bordados
 - 9.7.3. Estilos de rendas
 - 9.7.4. Tipos e pontos de renda
 - 9.7.5. Variedades de ponto de renda
 - 9.7.6. Renda na moda contemporânea

- 9.8. O ponto e linha
 - 9.8.1. Tipos de ponto e linha
 - 9.8.2. Materiais para fazer ponto e linha
 - 9.8.3. Fazer ponto e linha
 - 9.8.4. Ponto e linha na moda contemporânea
- 9.9. Crochê
 - 9.9.1. História do crochê
 - 9.9.2. Materiais para fazer crochê
 - 9.9.3. Realização de crochê
 - 9.9.4. Crochê na moda contemporânea
- 9.10. O tricô
 - 9.10.1. História do tricô
 - 9.10.2. Materiais para tricotar
 - 9.10.3. Tricotar
 - 9.10.4. Tricotar de forma contemporânea

Módulo 10. Métodos de estampagem têxtil

- 10.1. História da estampagem
 - 10.1.1. História da estampagem
 - 10.1.2. Evolução da estampagem
 - 10.1.3. Sistemas de estampagem
- 10.2. Pré-tratamentos
 - 10.2.1. Gaseificado
 - 10.2.2. Termoconsolidado
 - 10.2.3. Desengomado
 - 10.2.4. Decruado
 - 10.2.5. Branqueado
 - 10.2.6. Mercerizado
 - 10.2.7. *Anti-pilling*
 - 10.2.8. Carbonizado
 - 10.2.9. Descortiçado
 - 10.2.10. Lavado
 - 10.2.11. Hidroextração
 - 10.2.12. Secagem
 - 10.2.13. Abertura de tipos de malhas tubulares



- 10.3. Tingimento
 - 10.3.1. Tingimento por sistema descontínuo
 - 10.3.2. Tingimento por sistema contínuo
 - 10.3.3. Defeitos de um mau tingimento
- 10.4. Maquinaria
 - 10.4.1. Processos descontínuos
 - 10.4.2. Tingimento impregnado de Foulard (PAD)
 - 10.4.3. Processos semi-contínuos
- 10.5. Insumos
 - 10.5.1. Água
 - 10.5.2. Produtos químicos
 - 10.5.3. Produtos auxiliares
 - 10.5.4. Colorantes
 - 10.5.5. Enzimas
 - 10.5.6. Branqueadores óticos
- 10.6. Exemplos de processos
 - 10.6.1. Processamento do algodão
 - 10.6.2. Processamento de poliésteres
 - 10.6.3. Tingimento de lã
 - 10.6.4. Tingimento de fibras acrílicas
 - 10.6.5. Branqueamento ótico
- 10.7. A cor
 - 10.7.1. Estudo das cores
 - 10.7.2. Modificação dos atributos da cor
 - 10.7.3. Ferramentas de medição da cor
- 10.8. Controlo de qualidade em têxteis tingidos
 - 10.8.1. Avaliação visual da cor
 - 10.8.2. Avaliação da diferença de cor
 - 10.8.3. Espectrofotómetro
 - 10.8.4. Controlo do banho de tintura
 - 10.8.5. Solidez da cor
- 10.9. Corantes naturais
 - 10.9.1. Contexto histórico dos corantes naturais
 - 10.9.2. Corantes naturais
 - 10.9.3. Técnicas para a aplicação de corantes naturais em diferentes materiais e superfícies
 - 10.9.4. Técnicas de reserva
 - 10.9.5. O P.H. (Potencial de Hidrogénio)
 - 10.9.6. Materiais e ferramentas da oficina de tinturaria natural
 - 10.9.7. Técnicas de extração de pigmentos
 - 10.9.8. Conservação de corantes
 - 10.9.9. Alvejantes
 - 10.9.10. Fixadores ou mordentes
 - 10.9.11. Toners
 - 10.9.12. Plantas de tinturaria
- 10.10. Estampagem
 - 10.10.1. Técnicas de estampagem
 - 10.10.2. Materiais de estampagem
 - 10.10.3. Estilos de estampagem
 - 10.10.4. Bordados e manipulação de tecidos
 - 10.10.5. Técnicas de bordado
 - 10.10.6. Embelezamentos



Não existe um programa mais completo na área do design têxtil do que este: inscreva-se e veja por si próprio"

05 Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem.

A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a **New England Journal of Medicine**.



“

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

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

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

“

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



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



Um método de aprendizagem inovador e diferente

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

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Material de estudo

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

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



Masterclasses

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

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



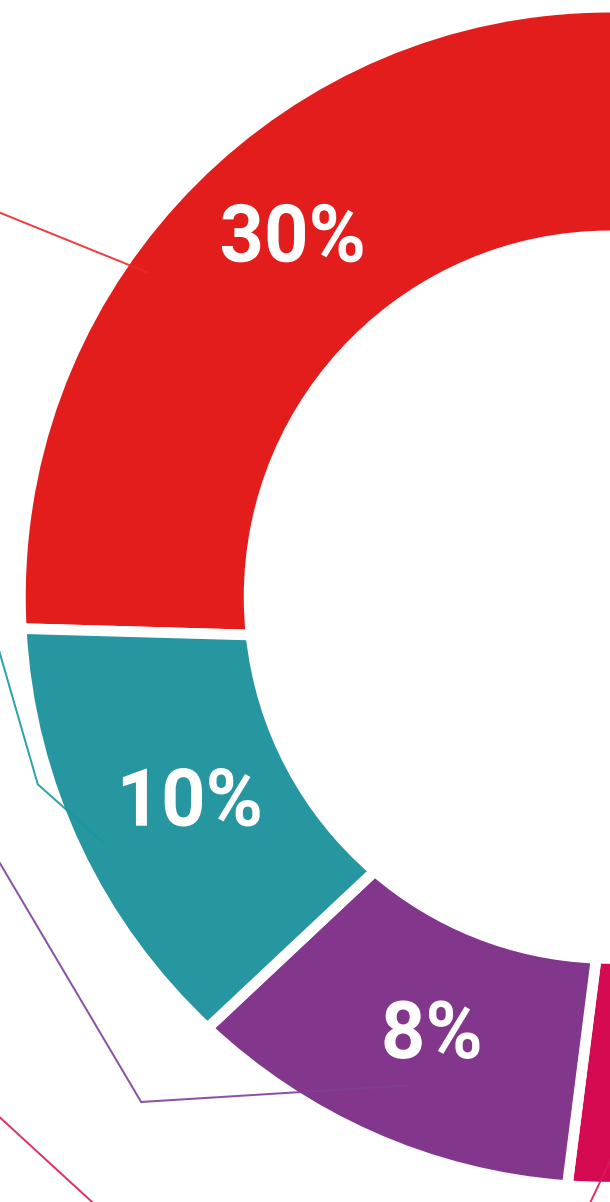
Práticas de aptidões e competências

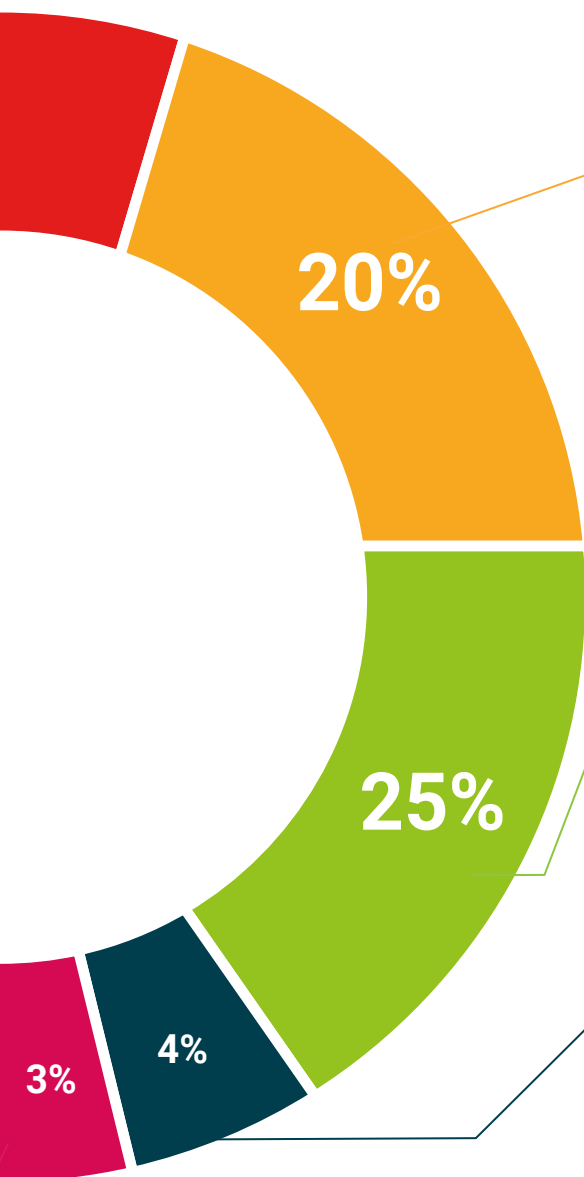
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

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





Case studies

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



Resumos interativos

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

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



Testing & Retesting

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



06

Certificação

O Mestrado Próprio em Design Têxtil para Moda garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre emitido pela TECH Global University.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado Próprio em Design Têxtil para Moda** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

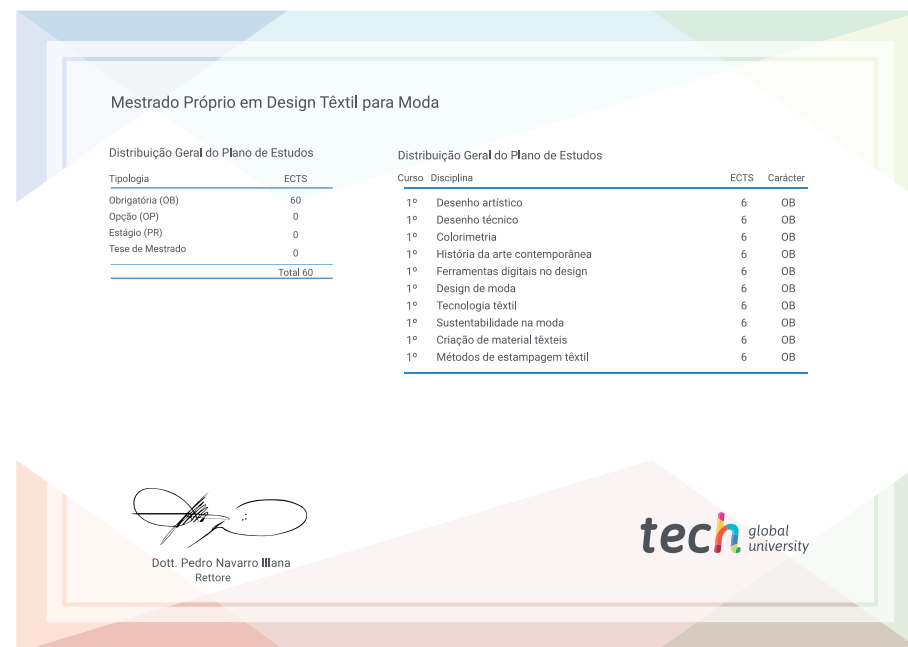
Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado Próprio em Design Têxtil para Moda**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**

Acreditação: **60 ECTS**



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



Mestrado Próprio Design Têxtil para Moda

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado Próprio

Design Têxtil para Moda

