

Master Semipresenziale

Design di Moda Maschile





tech università
tecnologica

Master Semipresenziale Design di Moda Maschile

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.620

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

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Perché iscriversi a questo
Master Semipresenziale?

pag. 8

03

Obiettivi

pag. 12

04

Competenze

pag. 18

05

Strutturazione
del programma

pag. 22

06

Tirocinio

pag. 36

07

Dove posso svolgere il
Tirocinio?

pag. 42

08

Metodologia

pag. 46

09

Titolo

pag. 54

01

Presentazione

Con la crescente importanza dell'immagine personale nella società, il ruolo dello stilista di moda maschile ha acquisito una notoria rilevanza, poiché è responsabile della creazione di abiti e accessori che siano attraenti per gli uomini. Pertanto, questi professionisti sono sempre più richiesti dalle aziende tessili per creare prodotti che ottengano un noto successo sul mercato. Per questo motivo TECH ha creato questo master semipresenziale, che permetterà allo studente di conoscere le ultime tendenze in questo campo e di gestire gli strumenti digitali che consentono di creare disegni, al fine di potenziare la loro incursione in questo settore. Inoltre, combineranno l'apprendimento teorico online con uno stage di 3 settimane in un'azienda leader del settore.



“

*Acquisisci le metodologie all'avanguardia
per realizzare modelli di moda maschile di
alto livello che siano attraenti per il cliente”*

Il Design dei Moda Maschile è un settore che si concentra sulla creazione di abiti e accessori che soddisfano le esigenze estetiche e funzionali degli uomini. Nello svolgimento di questo compito, è essenziale avere un'ampia conoscenza degli stili, delle tendenze attuali e delle preferenze dei clienti, padroneggiando l'uso di tessuti naturali e sostenibili o l'utilizzo di tagli aderenti. In questo senso, l'ottenimento di queste competenze è un sigillo di garanzia per essere richiesti dalle aziende più all'avanguardia nel campo della moda.

Per questo motivo, TECH ha progettato questo programma, che fornirà agli studenti le conoscenze e le competenze più rilevanti e aggiornate in materia di Design di Moda Maschile, per favorire la loro crescita in questo settore. Nel corso di 12 mesi di preparazione intensiva, si individueranno le tecniche per ottenere il massimo dai disegni di moda o acquisire le strategie per utilizzare le tecnologie tessili all'avanguardia. Allo stesso modo, si conosceranno i metodi d'avanguardia della modellistica maschile o le migliori metodologie per il fashion design.

Questo programma è insegnato completamente online, utilizzando la metodologia pedagogica del Relearning per promuovere un apprendimento autonomo e flessibile, dando agli studenti la possibilità di gestire il loro tempo come desiderano per ottenere un insegnamento efficace. Inoltre, gli studenti potranno usufruire di una serie di risorse e strumenti online per facilitare il loro apprendimento.

Una volta completata la fase teorica, lo studente potrà usufruire di un tirocinio di 3 settimane in un'azienda leader nel mondo della moda. Facendo parte di un eccellente gruppo di lavoro, potrà acquisire una serie di competenze che consentiranno di operare con successo in questo settore esigente e in continua evoluzione.

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

- ♦ Sviluppo di oltre 100 casi pratici presentati dai migliori esperti in Moda maschile
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni essenziali riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Tecniche avanzate per estrarre il massimo rendimento dai disegni nel campo del design della moda maschile.
- ♦ Padronanza della tecnologia tessile più avanzata
- ♦ Adozione delle tecniche più all'avanguardia nella modellistica maschile di oggi.
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet
- ♦ Possibilità di svolgere un tirocinio all'interno di una delle migliori aziende



Godi di un piano di studi completo che ti permetterà di specializzarti in Design di Moda Maschile serenamente”

“

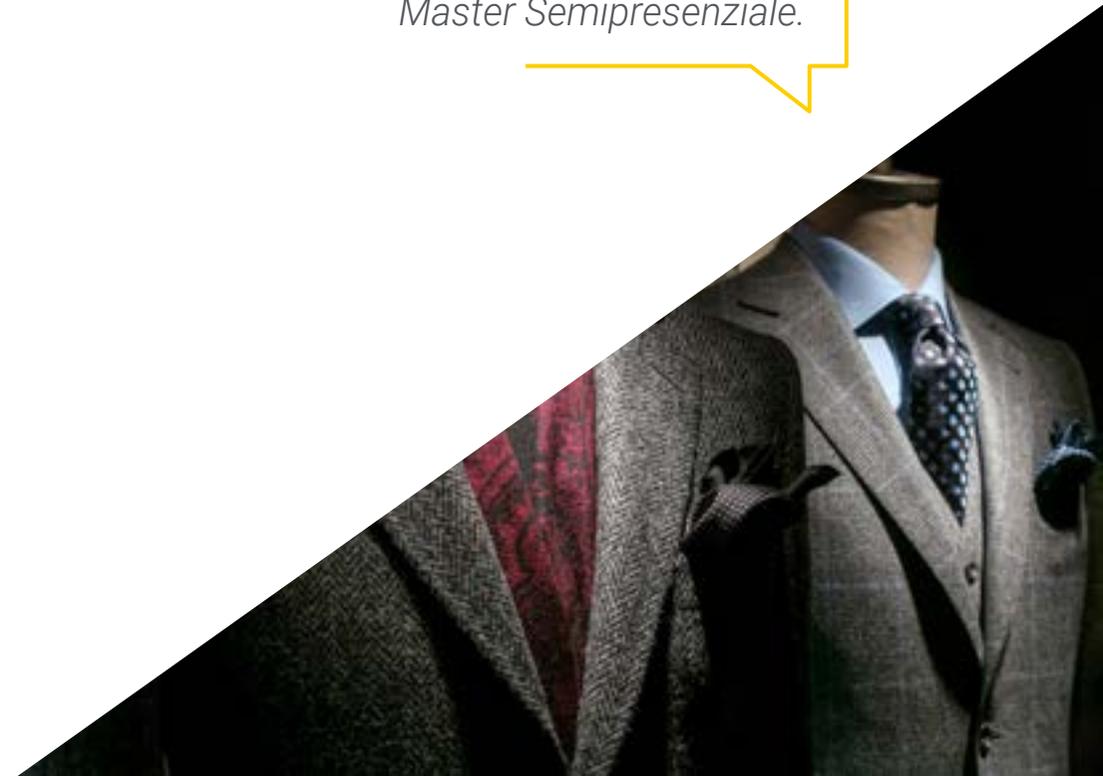
Diventa un esperto in Design di Moda Maschile sfruttando di un apprendimento teorico al 100% online, che sarà compatibile con la tua vita personale e professionale”

In questa proposta di Master, di natura professionalizzante e in modalità blended learning, il programma è rivolto all'aggiornamento dei professionisti che operano nel campo del Design di Moda Maschile e che richiedono un alto livello di qualificazione. I contenuti si basano sulle più recenti evidenze scientifiche e sono orientati in modo didattico a integrare le conoscenze teoriche nella pratica del design; gli elementi teorico-pratici faciliteranno l'assimilazione delle conoscenze e favoriranno il processo decisionale in questo campo.

Grazie ai suoi contenuti multimediali sviluppati con le più recenti tecnologie didattiche, consentirà al professionista del Fashion Design un apprendimento situato e contestuale, ovvero un ambiente simulato che fornirà un apprendimento immersivo programmato per allenarsi in situazioni reali. La progettazione di questo programma è centrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo studente deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma. Il professionista sarà supportato da un innovativo sistema video interattivo sviluppato da riconosciuti esperti.

Non esitare e iscriviti a questo Master per cambiare la tua vita professionale come Designer di Moda Maschile spingendoti verso la crescita.

Ottieni i riconoscimenti più aggiornati del panorama pedagogico in Design di Moda Maschile grazie a questo Master Semipresenziale.



02

Perché iscriversi a questo Master Semipresenziale?

Nella maggior parte dei settori lavorativi, avere solo conoscenze teoriche non è sufficiente per progredire e avere successo professionale. Nel mondo della moda, è essenziale conoscere le ultime tendenze e gli strumenti disponibili per intraprendere progetti, oltre a saperli applicare efficacemente nell'ambiente professionale reale. Per rispondere a questa esigenza e migliorare le competenze degli studenti, TECH ha creato questo Master Semipresenziale, che combina un insegnamento teorico di alta qualità con l'opportunità di fare un'esperienza pratica in un'azienda leader del settore per 120 ore.



“

Questa istituzione accademica offre un'opportunità senza precedenti di combinare la formazione teorica con uno stage di 3 settimane per arricchire il proprio apprendimento"

1. Aggiornare le proprie conoscenze sulla base delle più recenti tecnologie disponibili

Il mondo della moda maschile è uno dei più mutevoli nell'ambito dell'attività lavorativa, e richiede la conoscenza delle ultime tendenze o di strumenti di design all'avanguardia per raggiungere il successo professionale. Ecco perché TECH ha progettato questo programma completo, con l'idea che lo studente possa acquisire questi progressi in modo teorico-pratico.

2. Approfondire nuove competenze dall'esperienza dei migliori specialisti

Gli studenti di questo master misto avranno accesso a un corpo docente altamente qualificato, che offrirà un insegnamento teorico di qualità attraverso eccellenti risorse didattiche. Inoltre, durante la fase pratica, gli studenti collaboreranno con un team clinico leader nel campo del Design di Moda Maschile, che consentirà loro di acquisire preziose competenze in questo campo.

3. Entrare in ambienti Professionale di prim'ordine

TECH effettua una rigorosa selezione delle aziende in cui si svolgeranno gli stage di questo Master Semipresenziale, per garantire agli studenti l'accesso ad ambienti di prim'ordine. Ciò consentirà loro di entrare a far parte di team di lavoro eccezionali, dove avranno l'opportunità di imparare da esperti altamente qualificati nel campo del Design di Moda maschile.





4. Combinare la migliore teoria con la pratica più avanzata

TECH ha implementato un metodo di insegnamento innovativo che cerca di adattarsi alle esigenze dei professionisti, evitando tempi di studio eccessivi che possono interferire con la vita personale e lavorativa. Questo approccio è orientato a combinare una solida formazione teorica con la realizzazione di pratiche in ambienti di moda di alta qualità, aumentando così le vostre competenze in questo campo.

5. Ampliare le frontiere della conoscenza

TECH offre agli studenti l'opportunità di svolgere il proprio stage in aziende leader del settore moda, che consentiranno loro di imparare da esperti con una vasta esperienza nel campo del Design di Moda Maschile.

“

Avrai l'opportunità svolgere il tuo tirocinio all'interno di un centro di tua scelta”

03

Obiettivi

Il Master Semipresenziale in Design di Moda Maschile è stato progettato con l'idea fondamentale di fornire agli studenti le conoscenze e le competenze più rilevanti in questo campo di attività. Attraverso di esso, gli studenti affronteranno le principali tecniche di modellistica e sartoria, le strategie per ottimizzare i disegni nel campo della moda o gli strumenti tecnologici che favoriscono la realizzazione dei progetti. Tutto ciò sarà preservato dal raggiungimento di questi obiettivi generali e specifici.



“

*Specializzarsi in Design della Moda
Maschile in soli 12 mesi di apprendimento
teorico e 120 ore di insegnamento pratico"*



Obiettivo generale

- ♦ Lo scopo principale del Master Semipresenziale è quello di fornire agli studenti le competenze e le conoscenze più avanzate nel mondo del Design di Moda Maschile. Per raggiungere questo obiettivo, il programma integra un insegnamento teorico di alta qualità con uno stage di 3 settimane in un'azienda del settore. Durante quest'ultima fase, gli studenti avranno l'opportunità di applicare le conoscenze apprese in un ambiente reale, permettendo loro di acquisire competenze preziose per la loro carriera professionale.

“

Ottieni una visione globale del settore del Design di Moda Maschile e sviluppati come professionista in questo settore esigente e in continua evoluzione”





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
- ◆ Connettere e relazionare le varie aree del design, i campi di applicazione e le branche professionali
- ◆ Scegliere le metodologie di progetto appropriate per ogni caso
- ◆ Conoscere i processi di ideazione, creatività e sperimentazione e saperli applicare ai progetti
- ◆ Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, mettendoli in relazione con gli obiettivi e i valori d'uso

Modulo 2. Modellistica e sartoria

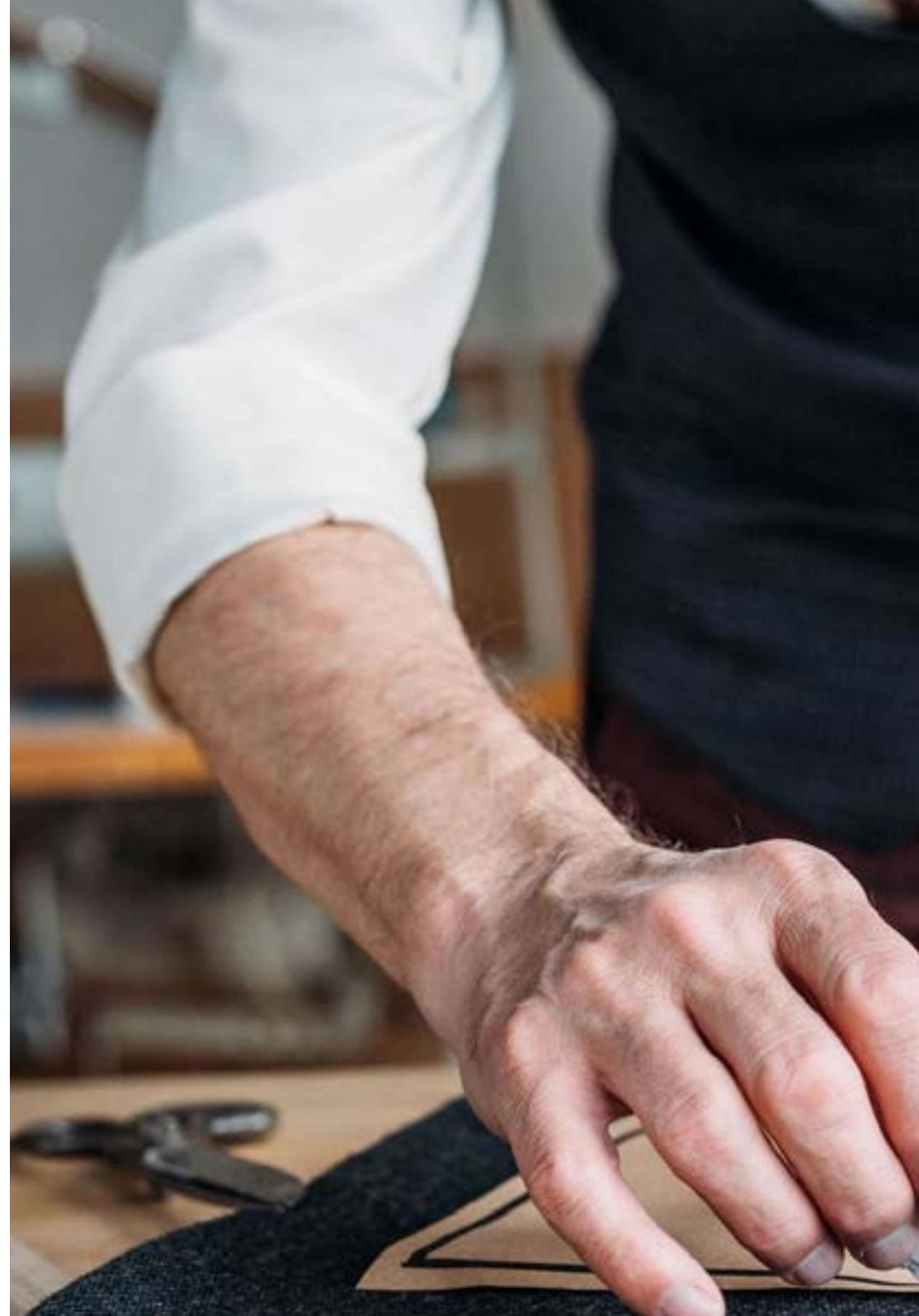
- ◆ Conoscere lo sviluppo e la rappresentazione di un modello
- ◆ Imparare a creare qualsiasi tipo di modello in modo indipendente
- ◆ Conoscere le basi del cucito
- ◆ Distinguere i tipi di strumenti e macchinari utilizzati nella produzione di capi di abbigliamento
- ◆ Identificare i materiali tessili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

Modulo 3. Fotografia

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

Modulo 4. Disegno di moda

- ♦ Comprendere l'anatomia umana e le sue caratteristiche principali per poterla rappresentare nel figurino di moda
- ♦ Conoscere il canone del corpo umano per consentire la stilizzazione 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 lo stile personale nella figurina di moda come segno distintivo dell'identità dello stilista



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 fondare 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 il materiale tessile per un progetto specifico in base alle sue proprietà
- ♦ Conoscere le tecniche di tintura
- ♦ 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 manipolazione e fabbricazione
- ♦ 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 dei capi di 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
- ♦ Sapere come realizzare una scheda tecnica altamente descrittiva

Modulo 9. Design della moda

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

Modulo 10. Sostenibilità nella moda

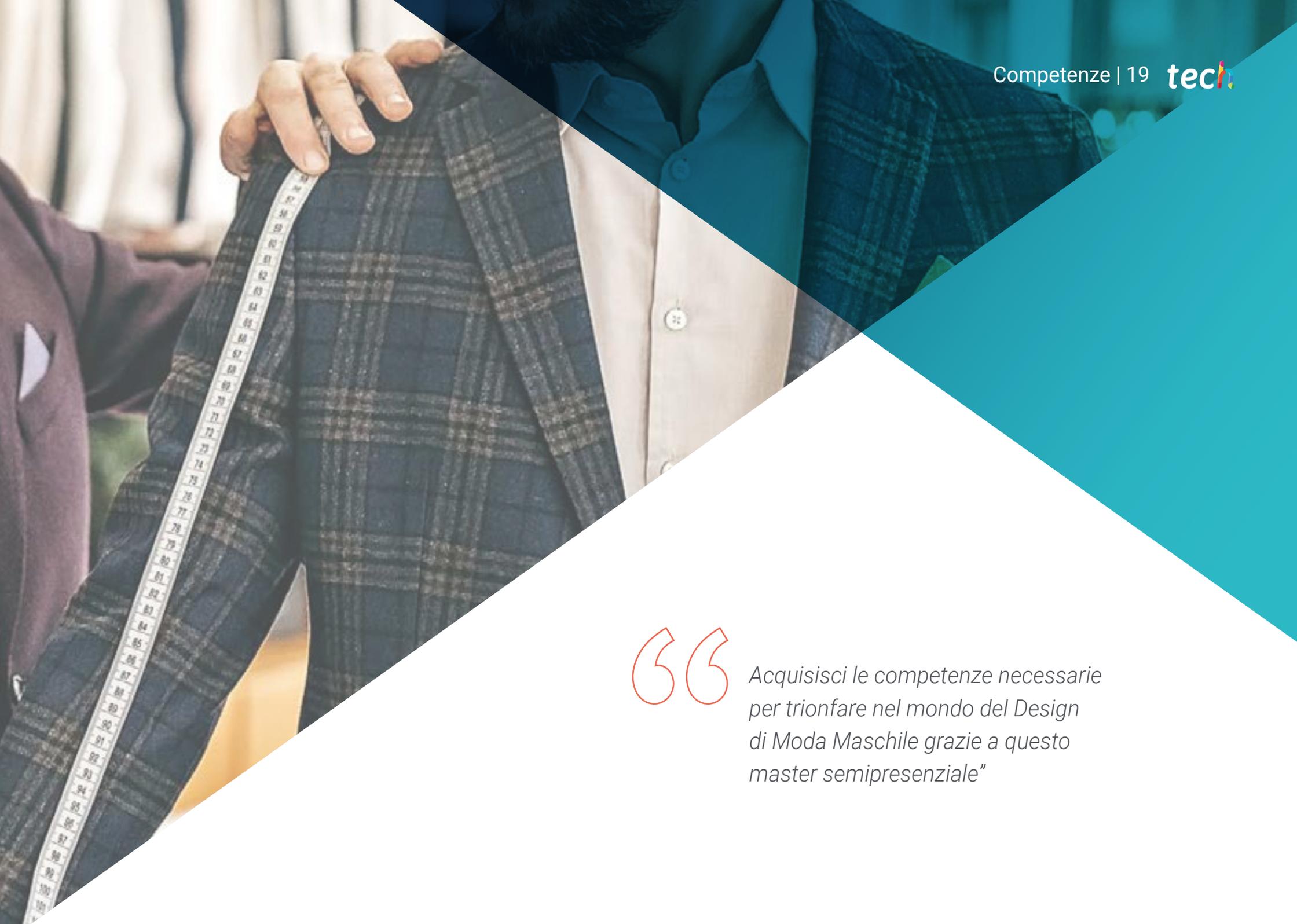
- ♦ Comprendere che l'attuale stile di vita umano ci rende consumatori insostenibili
- ♦ Acquisire e incorporare criteri ambientali e di sostenibilità nella fase di ideazione e sviluppo del progetto
- ♦ Imparare a conoscere le misure preventive e appropriate per ridurre l'impatto ambientale
- ♦ Utilizzare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

04

Competenze

Al termine delle valutazioni di questo master misto, gli studenti acquisiranno le competenze fondamentali da sviluppare nel campo del Design di Moda Maschile. Queste competenze permetteranno loro di distinguersi in questo campo e di ottenere una carriera di successo in questo settore.





“

Acquisisci le competenze necessarie per trionfare nel mondo del Design di Moda Maschile grazie a questo master semipresenziale”



Competenze generali

- ♦ Create design accattivanti che diventeranno must have della stagione
- ♦ Applicare i criteri storici dell'industria della moda ai modelli attuali, in modo che diventino dei must-have in ogni guardaroba
- ♦ Sviluppare le competenze necessarie per affrontare con successo il mondo del Design di Moda Maschile

“

Sii capace di creare collezioni di capi alternativi e ricordati dal pubblico maschile grazie a questo completo Master Semipresenziale”





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
- ♦ Avere una conoscenza approfondita di tutte le fasi del fashion design per garantire il successo del prodotto finale
- ♦ Avere un pensiero 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 creare capi di qualità

05

Strutturazione del programma

Il piano di studi di questo programma è stato progettato per fornire agli studenti competenze e conoscenze eccezionali nel campo del Design di Moda Maschile. I materiali didattici del corso di laurea sono disponibili in diversi formati, come video, lezioni e riassunti interattivi. La metodologia di insegnamento è completamente online, consentendo agli studenti di personalizzare l'apprendimento in base alle loro preferenze personali e accademiche, gestendo in modo flessibile i loro programmi di studio.





“

*La modalità completamente online
che ti permetterà di apprendere
senza spostarti da casa”*

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. Architettura
 - 1.1.4. La Scuola di Chicago
- 1.2. Stili e movimenti del Design
 - 1.2.1. Design Decorativo
 - 1.2.2. Movimento Modernista
 - 1.2.3. Art Déco
 - 1.2.4. Disegno industriale
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. La II Guerra Mondiale
 - 1.2.7. Le Transvanguardie
 - 1.2.8. Design Contemporaneo
- 1.3. Designer e tendenze
 - 1.3.1. Interior Designer
 - 1.3.2. Graphic Designer
 - 1.3.3. Designer industriali o dei Prodotti
 - 1.3.4. Design della moda
- 1.4. Metodologie progettuali del Design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Chaves
- 1.5. Il linguaggio del Design
 - 1.5.1. Gli oggetti e il soggetto
 - 1.5.2. Semiotica degli oggetti
 - 1.5.3. La disposizione degli oggetti e la sua connotazione
 - 1.5.4. La Globalizzazione dei segni
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. Il Design e la sua Dimensione Estetico-Formale
 - 1.6.1. Elementi visivi
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La misura
 - 1.6.1.3. Il colore
 - 1.6.1.4. La texture
 - 1.6.2. Elementi di relazione
 - 1.6.2.1. Direzione
 - 1.6.2.2. Posizione
 - 1.6.2.3. Spazio
 - 1.6.2.4. Gravità
 - 1.6.3. Elementi pratici
 - 1.6.3.1. Rappresentazione
 - 1.6.3.2. Significato
 - 1.6.3.3. Funzione
 - 1.6.4. Quadro di riferimento
- 1.7. Metodi Analitici del Design
 - 1.7.1. Il Design Pragmatico
 - 1.7.2. Design Analogico
 - 1.7.3. Design Iconico
 - 1.7.4. Design Canonico
 - 1.7.5. Principali autori e la loro metodologia

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

Modulo 2. Modellistica e sartoria

- 2.1. Introduzione alla creazione di modelli
 - 2.1.1. Concetti di base della modellistica
 - 2.1.2. Strumenti e materiali per la modellistica
 - 2.1.3. Ottenere misure anatomiche
 - 2.1.4. Tabelle di misura
 - 2.1.5. Tipologie di modelli
 - 2.1.6. Industrializzazione dei modelli
 - 2.1.7. Informazioni che devono essere contenute in un modello
- 2.2. Modello femminile
 - 2.2.1. Modello base di gonna
 - 2.2.2. Modello base del corpo
 - 2.2.3. Modello base dei pantaloni
 - 2.2.4. Modello base del vestito
 - 2.2.5. Colletti
 - 2.2.6. Maniche
 - 2.2.7. Dettagli
- 2.3. Modello maschile
 - 2.3.1. Modello base del corpo
 - 2.3.2. Modello base dei pantaloni
 - 2.3.3. Modello di base del cappotto
 - 2.3.4. Colletti
 - 2.3.5. Maniche
 - 2.3.6. Dettagli
- 2.4. Modelli per bambini
 - 2.4.1. Modello base del corpo
 - 2.4.2. Modello base dei pantaloni
 - 2.4.3. Modello base del body
 - 2.4.4. Modello base della tutina
 - 2.4.5. Maniche
 - 2.4.6. Colletti
 - 2.4.7. Dettagli
- 2.5. Trasformazione, sviluppo e scala dei modelli
 - 2.5.1. Trasformazioni dei modelli
 - 2.5.2. Sviluppo del modello
 - 2.5.3. Modelli in scala e a grandezza naturale

- 2.6. Introduzione al taglio e al cucito
 - 2.6.1. Introduzione al cucito
 - 2.6.2. Strumenti e materiali per il cucito
 - 2.6.3. Taglio
 - 2.6.4. Cucitura a mano
 - 2.6.5. Cucitura a macchina in piano
 - 2.6.6. Tipi di macchine per cucire
- 2.7. Identificazione dei tessuti
 - 2.7.1. Tessuti lisci
 - 2.7.2. Tessuti complessi
 - 2.7.3. Tessuti tecnici
 - 2.7.4. Tessuti a maglia
 - 2.7.5. Materiali
- 2.8. Tipi di cucitura e trasformazione degli indumenti
 - 2.8.1. Cucitura piatta
 - 2.8.2. Cucitura interna
 - 2.8.3. Cucitura curva
 - 2.8.4. Cucitura francese
 - 2.8.5. Cucitura inglese
 - 2.8.6. Cucitura overlock
 - 2.8.7. Cuciture a vista
- 2.9. Fissaggi, finiture e finissaggi tessili
 - 2.9.1. Tintura dei tessuti
 - 2.9.2. Bottoni
 - 2.9.3. Cerniere
 - 2.9.4. Decorazioni
 - 2.9.5. Fodera del pezzo
 - 2.9.6. Finitura
 - 2.9.7. Stiratura
- 2.10. Moulage
 - 2.10.1. Preparazione del manichino
 - 2.10.2. Ricerca sul manichino
 - 2.10.3. Dal manichino al modello
 - 2.10.4. Modellare un capo d'abbigliamento

Modulo 3. Fotografia

- 3.1. Storia della fotografia
 - 3.1.1. Il background della fotografia
 - 3.1.2. Fotografia a colori
 - 3.1.3. Pellicola fotografica
 - 3.1.4. La fotocamera digitale
- 3.2. Formazione dell'immagine
 - 3.2.1. La macchina fotografica
 - 3.2.2. Parametri di base della fotografia
 - 3.2.3. Fotometria
 - 3.2.4. Obiettivi e lunghezza focale
- 3.3. Linguaggio fotografico
 - 3.3.1. Tipi di scatti
 - 3.3.2. Elementi formali, compositivi e interpretativi dell'immagine fotografica
 - 3.3.3. Cornice
 - 3.3.4. Rappresentazione del tempo e del movimento in fotografia
 - 3.3.5. Il rapporto della fotografia con la realtà e la verità
- 3.4. La macchina fotografica
 - 3.4.1. Fotocamere analogiche e digitali
 - 3.4.2. Telecamere semplici
 - 3.4.3. Fotocamere reflex
 - 3.4.4. Tecniche fotografiche di base
 - 3.4.5. Esposizione e esposimetri
 - 3.4.6. La fotocamera digitale reflex. Il sensore
 - 3.4.7. La gestione della fotocamera digitale rispetto a quella analogica
 - 3.4.8. Aspetti specifici di interesse
 - 3.4.9. Come lavorare con la fotocamera digitale
- 3.5. L'immagine digitale
 - 3.5.1. Formati dei file
 - 3.5.2. Bilanciamento del bianco
 - 3.5.3. Temperatura di colore
 - 3.5.4. Istogramma. Esposizione nella fotografia digitale
 - 3.5.5. Gamma dinamica

- 3.6. Il comportamento della luce
 - 3.6.1. Il fotone
 - 3.6.2. Riflessione e assorbimento
 - 3.6.3. Quantità e qualità della luce
 - 3.6.3.1. Luce dura e luce morbida
 - 3.6.3.2. Luce diretta e diffusa
- 3.7. Espressività ed estetica dell'illuminazione
 - 3.7.1. Ombre, modificatori e profondità
 - 3.7.2. Angoli di illuminazione
 - 3.7.3. Schemi di illuminazione
 - 3.7.4. Misurazione della luce
 - 3.7.4.1. Il fotometro
 - 3.7.4.2. Luce incidente
 - 3.7.4.3. Luce riflessa
 - 3.7.4.4. Misura su più punti
 - 3.7.4.5. Contrasto
 - 3.7.4.6. Grigio medio
 - 3.7.5. Illuminazione luce naturale
 - 3.7.5.1. Diffusori
 - 3.7.5.2. Riflettori
 - 3.7.6. Illuminazione con luce artificiale
 - 3.7.6.1. Lo studio fotografico
 - 3.7.6.2. Fonti di illuminazione
 - 3.7.6.3. Luce fredda
 - 3.7.6.4. Flash da studio e flash compatti
 - 3.7.6.5. Accessori
- 3.8. Software di editing
 - 3.8.1. Adobe Lightroom
 - 3.8.2. Adobe Photoshop
 - 3.8.3. Plugin

- 3.9. Modifica e sviluppo di foto
 - 3.9.1. Lo sviluppo di foto su Camera RAW
 - 3.9.2. Rumore e messa a fuoco
 - 3.9.3. Regolazioni di esposizione, contrasto e saturazione. Livelli e curve
- 3.10. Riferimenti e applicazioni
 - 3.10.1. I fotografi più importanti della storia
 - 3.10.2. La fotografia nel design d'interni
 - 3.10.3. La fotografia nel design di prodotto
 - 3.10.4. La fotografia nel design della moda
 - 3.10.5. La fotografia nel disegno grafico

Modulo 4. Disegno di moda

- 4.1. Storia dell'illustrazione
 - 4.1.1. Storia dell'illustrazione
 - 4.1.2. Tipologie
 - 4.1.3. Il manifesto
 - 4.1.4. Illustratori
- 4.2. Materiali e supporti 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. Testa e collo
 - 4.3.3. Il tronco
 - 4.3.4. L'arto superiore
 - 4.3.5. L'arto inferiore
 - 4.3.6. Movimento

- 4.4. 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 di base
 - 4.5.1. Davanti
 - 4.5.2. Di spalle
 - 4.5.3. Profilo
 - 4.5.4. Scorci
 - 4.5.5. Movimento
- 4.6. Il viso umano
 - 4.6.1. La testa
 - 4.6.2. Gli occhi
 - 4.6.3. Il naso
 - 4.6.4. La bocca
 - 4.6.5. Le sopracciglia
 - 4.6.6. Le orecchie
 - 4.6.7. I capelli
- 4.7. La figura umana
 - 4.7.1. L'equilibrio del corpo
 - 4.7.2. Il braccio
 - 4.7.3. La mano
 - 4.7.4. Il piede
 - 4.7.5. La gamba
 - 4.7.6. Il busto
 - 4.7.7. La figura umana
- 4.8. Tecniche di illustrazione di moda
 - 4.8.1. Tecnica tradizionale
 - 4.8.2. Tecnica digitale
 - 4.8.3. Tecnica mista
 - 4.8.4. Tecnica del collage

- 4.9. Illustrazione dei materiali
 - 4.9.1. Tweed
 - 4.9.2. Pelle verniciata
 - 4.9.3. Lana
 - 4.9.4. Paillettes
 - 4.9.5. Trasparenza
 - 4.9.6. Seta
 - 4.9.7. Denim
 - 4.9.8. Cuoio
 - 4.9.9. Pelliccia animale
 - 4.9.10. Altri materiali
- 4.10. Ricerca dello stile personale
 - 4.10.1. Il figurino di moda
 - 4.10.2. La stilizzazione
 - 4.10.3. Pose di moda
 - 4.10.4. Acconciature
 - 4.10.5. Il design

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. Secolo XVII: Barocco
 - 5.6.3. Secolo XVIII: 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. Design della 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 dei designer americani
 - 5.10.3. La scena di Londra

Modulo 6. Tecnologia tessile

- 6.1. Introduzione ai tessuti
 - 6.1.1. Storia del tessile
 - 6.1.2. I tessuti nel tempo
 - 6.1.3. Macchinari tessili tradizionali
 - 6.1.4. L'importanza dei tessuti nella moda
 - 6.1.5. Simbologia utilizzata nei materiali tessili
 - 6.1.6. Schede tecniche 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. Filati
 - 6.3.1. Cuciture 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 dei filati
- 6.4. Tessuti traforati
 - 6.4.1. Tessuti traforati
 - 6.4.2. Trama 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. Telaio per traforati
 - 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 un tessuto liscio e un tessuto a maglia
 - 6.5.5. Caratteristiche e comportamento in base alla costruzione
 - 6.5.6. Tecnologia e macchinari per la produzione
- 6.6. Finiture tessili
 - 6.6.1. Finitura fisica
 - 6.6.2. Finitura chimica
 - 6.6.3. Resistenza del tessuto
 - 6.6.4. Il *pilling*
 - 6.6.5. Variazione dimensionale dei tessuti
- 6.7. Tintura
 - 6.7.1. Pretrattamenti
 - 6.7.2. Tintura
 - 6.7.3. Macchinari
 - 6.7.4. Entrate
 - 6.7.5. Sbiancamento ottico
 - 6.7.6. Il colore
- 6.8. Stampe
 - 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 trasferimento termico
 - 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. Tintura a legaccio
 - 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, pelliccia e altro
 - 6.10.1. Pelliccia e pelle
 - 6.10.2. Classificazione della pelle
 - 6.10.3. Processo di concia
 - 6.10.4. Trattamento post-concia
 - 6.10.5. Processo tecnologico di concia
 - 6.10.6. Metodi di conservazione
 - 6.10.7. Pelle sintetica
 - 6.10.8. Debate: 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. Montaggio
 - 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. Disegno a partire da un indumento fisico
 - 8.1.4. Standard del tecnico della moda
- 8.2. Preparazione del documento
 - 8.2.1. Preparazione del documento per il disegno tecnico
 - 8.2.2. Manichino anatomico di base
 - 8.2.3. Colore, struttura e motivi
- 8.3. Capi inferiori
 - 8.3.1. Gonne
 - 8.3.2. Pantaloni
 - 8.3.3. Calze

- 8.4. Capi d'abbigliamento superiori
 - 8.4.1. Camicie
 - 8.4.2. Magliette
 - 8.4.3. Giubbotti
 - 8.4.4. Giacche
 - 8.4.5. Cappotti
- 8.5. Indumenti intimi
 - 8.5.1. Reggiseni
 - 8.5.2. Mutande
 - 8.5.3. Slip
- 8.6. Dettagli del modello
 - 8.6.1. Scollatura
 - 8.6.2. Colletti
 - 8.6.3. Maniche
 - 8.6.4. Polsini
 - 8.6.5. Tasche
- 8.7. Dettagli di progettazione
 - 8.7.1. Dettagli costruttivi
 - 8.7.2. Dettagli decorativi
 - 8.7.3. Plissettati
 - 8.7.4. Cuciture
 - 8.7.5. Punti
 - 8.7.6. Nervature
- 8.8. Chiusure e fissaggi
 - 8.8.1. Cerniere
 - 8.8.2. Bottoni
 - 8.8.3. Bottoni automatici
 - 8.8.4. Nastri
 - 8.8.5. Nodi
 - 8.8.6. Asole
 - 8.8.7. Velcro
 - 8.8.8. Occhielli
 - 8.8.9. Fiocchi
 - 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 dal disegno tecnico
 - 8.10.3. Modelli e tipi di schede tecniche
 - 8.10.4. Compilazione del documento informativo

Modulo 9. Design della moda

- 9.1. Metodologia del design della moda
 - 9.1.1. Il concetto di progetto moda
 - 9.1.2. Metodologia di progettazione applicata alla moda
 - 9.1.3. Metodi di ricerca nel fashion design
 - 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. Procedure creative applicate al design della moda
 - 9.2.1. Il taccuino di campo
 - 9.2.2. Il moodboard
 - 9.2.3. Ricerca grafica
 - 9.2.4. Tecniche di creatività
- 9.3. Referenze
 - 9.3.1. Moda commerciale
 - 9.3.2. Moda creativa
 - 9.3.3. Moda di scena
 - 9.3.4. Moda aziendale
- 9.4. Concetto di collezione
 - 9.4.1. Funzionalità dell'indumento
 - 9.4.2. L'abito come messaggio
 - 9.4.3. Concetti ergonomici
- 9.5. Codici stilistici
 - 9.5.1. Codici stilistici permanenti
 - 9.5.2. Codici stilistici fissi
 - 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. Carta tessile
 - 9.7.2. Carta cromatica
 - 9.7.3. Tela per i bozzetti
 - 9.7.4. La scheda tecnica
 - 9.7.5. Il prototipo
 - 9.7.6. Scandaglio
- 9.8. Progetti interdisciplinari
 - 9.8.1. Disegno
 - 9.8.2. Creazione di modelli
 - 9.8.3. Cucito
- 9.9. Produzione di una collezione
 - 9.9.1. Dallo schizzo 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. Altre modalità di esposizione della collezione

Modulo 10. Sostenibilità nella moda

- 10.1. Ripensare il design della moda
 - 10.1.1. La supply chain
 - 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 di vita
 - 10.2.2. Attività e impatto
 - 10.2.3. Strumenti e modelli di valutazione
 - 10.2.4. Strategie di progettazione sostenibile

- 10.3. Standard di qualità e sicurezza nel settore tessile
 - 10.3.1. Qualità
 - 10.3.2. Etichette
 - 10.3.3. Sicurezza degli indumenti
 - 10.3.4. Ispezioni dei consumatori
- 10.4. Obsolescenza programmata
 - 10.4.1. Obsolescenza programmata e rifiuti di 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'indumento
 - 10.5.2. Progettare con empatia
 - 10.5.3. Selezione di tessuti, materiali e tecniche
 - 10.5.4. Uso di monomateriali
- 10.6. Produzione sostenibile
 - 10.6.1. Creazione di modellini
 - 10.6.2. Tecniche a zero rifiuti
 - 10.6.3. Costruzione
 - 10.6.4. Design duraturi
- 10.7. Distribuzione sostenibile
 - 10.7.1. Fornitori e produttori
 - 10.7.2. Impegno verso le comunità locali
 - 10.7.3. Vendite
 - 10.7.4. Design a seconda delle necessità
 - 10.7.5. Design di moda inclusivo



- 10.8. Uso sostenibile dell'indumento
 - 10.8.1. Modelli di utilizzo
 - 10.8.2. Come ridurre i lavaggi
 - 10.8.3. Riparazioni e manutenzione
 - 10.8.4. Design per le correzioni
 - 10.8.5. Design modulare dell'indumento
- 10.9. Riciclo
 - 10.9.1. Riutilizzo e rigenerazione
 - 10.9.2. Rivalorizzazione
 - 10.9.3. Riciclo dei materiali
 - 10.9.4. Produzione a ciclo chiuso
- 10.10. Stilisti di moda sostenibili
 - 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

“

Attraverso formati didattici come video o riassunti interattivi, otterrete un'esperienza di apprendimento piacevole e pienamente efficace”

06 Tirocinio

Dopo aver completato la parte teorica del programma, gli studenti avranno l'opportunità di svolgere uno stage in un'eccellente azienda del settore della moda. Durante questo periodo, saranno guidati da un tutor che fornirà consigli, indicazioni e risponderà a qualsiasi domanda, assicurando che il loro apprendimento sia il più efficace possibile.





“

*Realizza il tuo tirocinio in un'azienda di
punta nel settore della Moda maschile”*

Nell'ultima fase del Master Semipresenziale, gli studenti avranno l'opportunità di svolgere uno stage in un'azienda leader nel settore della moda per 3 settimane consecutive, dal lunedì al venerdì, con giornate lavorative di 8 ore. Durante questo periodo, lavoreranno in un ambiente impegnativo e potranno applicare le conoscenze acquisite durante il programma in un ambiente reale.

L'obiettivo di questa fase pratica è quello di migliorare e sviluppare le competenze rilevanti nel campo del settore del Design di Moda Maschile. Gli studenti svolgeranno i loro compiti in un ambiente rigoroso e professionale, che consentirà loro di migliorare la capacità di lavorare in ambienti esigenti e competitivi.

Questa esperienza rappresenta un'opportunità eccezionale per apprendere e acquisire conoscenze che miglioreranno significativamente la pratica del design degli studenti in un ambiente professionale di alto livello.

La fase pratica prevede la partecipazione attiva dello studente che svolgerà le attività e le procedure di ogni area di competenza (imparare a imparare e imparare a fare), con l'accompagnamento e la guida del personale docente e degli altri compagni di corso che facilitano il lavoro di squadra e l'integrazione multidisciplinare come competenze trasversali per la pratica medica (imparare a essere e imparare a relazionarsi).

Le procedure descritte di seguito costituiranno la base della parte pratica della formazione e la loro attuazione sarà soggetta alla disponibilità e al carico di lavoro del centro stesso; le attività proposte sono le seguenti:





| Modulo | Attività Pratica |
|--|--|
| Ricerca e analisi delle tendenze | Ricercare le tendenze della moda maschile per la prossima stagione |
| | Analizzare le tendenze storiche della moda maschile e il modo in cui influenzano il design attuale |
| | Identificare e analizzare le tendenze emergenti della moda maschile in diverse regioni del mondo |
| Progettare e creare capi di abbigliamento maschile | Creare modelli base di abbigliamento maschile, come camicie, pantaloni e giacche, pantaloni e giacche |
| | Progettare una collezione di abbigliamento maschile per una stagione specifica, tenendo conto delle tendenze e della funzionalità dei capi |
| | Realizzare capi di abbigliamento maschile personalizzati e di alta qualità e di alta qualità utilizzando tecniche sartoriali |
| Selezione di tessuti e materiali | Selezionare tessuti e materiali adatti a ogni tipo di capo e funzione |
| | Realizzare composizioni con diverse trame e motivi per ottenere interessanti effetti visivi interessanti su capi maschili |
| Progettazione grafica e visualizzazione della moda | Creare illustrazioni e schizzi per rappresentare i modelli di moda maschile |
| | Utilizzare software di progettazione grafica per creare presentazioni visive di modelli di moda maschile |
| | Creare un libro di moda per presentare la collezione di moda maschile disegnata, utilizzando diverse tecniche di fotografia e di editing delle immagini. |

“

Entra a far parte di una eccellente squadra di lavoro e acquisisci le migliori abilità pratiche in materia di Design di Moda Maschile”

Assicurazione di responsabilità civile

La preoccupazione principale di questa istituzione è quella di garantire la sicurezza sia dei tirocinanti sia degli altri agenti che collaborano ai processi di tirocinio in azienda. All'interno delle misure rivolte a questo fine ultimo, esiste la risposta a qualsiasi incidente che possa verificarsi durante il processo di insegnamento-apprendimento.

A tal fine, questa istituzione educativa si impegna a stipulare un'assicurazione di responsabilità civile per coprire qualsiasi eventualità che possa insorgere durante la permanenza presso il centro di tirocinio.

La polizza di responsabilità civile per i tirocinanti deve garantire una copertura assicurativa completa e deve essere stipulata prima dell'inizio del periodo di tirocinio. Grazie a questa garanzia, il professionista si sentirà privo di ogni tipo di preoccupazione nel caso di eventuali situazioni impreviste che possano sorgere durante il tirocinio e potrà godere di una copertura assicurativa fino al termine dello stesso.



Condizioni Generali di Tirocinio

Le condizioni generali dell'accordo di tirocinio per il programma sono le seguenti:

1. TUTORAGGIO: durante il Tirocinio agli studenti verranno assegnati due tutor che li seguiranno durante tutto il percorso, risolvendo eventuali dubbi e domande che potrebbero sorgere. Da un lato, lo studente disporrà di un tutor professionale appartenente al centro di inserimento lavorativo che lo guiderà e lo supporterà in ogni momento. Dall'altro lato, lo studente disporrà anche un tutor accademico che avrà il compito di coordinare e aiutare lo studente durante l'intero processo, risolvendo i dubbi e aiutando a risolvere qualsiasi problema durante l'intero percorso. In questo modo, il professionista sarà accompagnato in ogni momento e potrà risolvere tutti gli eventuali dubbi, sia di natura pratica che accademica.

2. DURATA: il programma del tirocinio avrà una durata di tre settimane consecutive di preparazione pratica, distribuite in giornate di 8 ore lavorative, per cinque giorni alla settimana. I giorni di frequenza e l'orario saranno di competenza del centro, che informerà debitamente e preventivamente il professionista, con un sufficiente anticipo per facilitarne l'organizzazione.

3. MANCATA PRESENTAZIONE: in caso di mancata presentazione il giorno di inizio del Tirocinio, lo studente perderà il diritto allo stesso senza possibilità di rimborso o di modifica di date. L'assenza per più di due giorni senza un giustificato motivo/certificato medico comporterà la rinuncia dello studente al tirocinio e, pertanto, la relativa automatica cessazione. In caso di ulteriori problemi durante lo svolgimento del tirocinio, essi dovranno essere debitamente e urgentemente segnalati al tutor accademico.

4. CERTIFICAZIONE: lo studente che supererà il Tirocinio riceverà un certificato che attesterà il tirocinio svolto presso il centro in questione.

5. RAPPORTO DI LAVORO: il Tirocinio non costituisce alcun tipo di rapporto lavorativo.

6. STUDI PRECEDENTI: alcuni centri potranno richiedere un certificato di studi precedenti per la partecipazione al Tirocinio. In tal caso, sarà necessario esibirlo al dipartimento tirocini di TECH affinché venga confermata l'assegnazione del centro prescelto.

7. NON INCLUDE: il Tirocinio non includerà nessun elemento non menzionato all'interno delle presenti condizioni. Pertanto, non sono inclusi alloggio, trasporto verso la città in cui si svolge il tirocinio, visti o qualsiasi altro servizio non menzionato.

Tuttavia, gli studenti potranno consultare il proprio tutor accademico per qualsiasi dubbio o raccomandazione in merito. Egli fornirà tutte le informazioni necessarie per semplificare le procedure.

07

Dove posso svolgere il Tirocinio?

Gli studenti iscritti al Master Semipresenziale hanno l'opportunità di svolgere uno stage in aziende leader nel settore della moda per un periodo di 3 settimane, svolgendo numerose mansioni legate al Design di Moda Maschile.

In questo modo, acquisiranno competenze preziose per la loro carriera professionale.





“

Completa il tuo apprendimento teorico con la realizzazione di un tirocinio in un'azienda di punta nel mondo della Moda”



Gli studenti potranno svolgere il tirocinio di questo Master Semipresenziale presso i seguenti centri:



Progetto

Pugil Store

Paese Città
Spagna Madrid

Indirizzo: Villanueva,19, 28001 Madrid

Pugil Store specializzato in Alta Sartoria
Digitale

Ambiti pratici di competenza:
- Design di Moda Maschile



Progetto

Sastrería Manuel Fernández

Paese Città
Spagna Madrid

Indirizzo: Calle de la Magdalena,
25, 28012 Madrid

Sartoria nel pieno centro di Madrid

Ambiti pratici di competenza:
- Design di Moda Maschile





“

Iscriviti ora e progredisce nel tuo campo di lavoro grazie ad un programma completo che ti permetterà di mettere in pratica tutto ciò che hai imparato"

09

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.



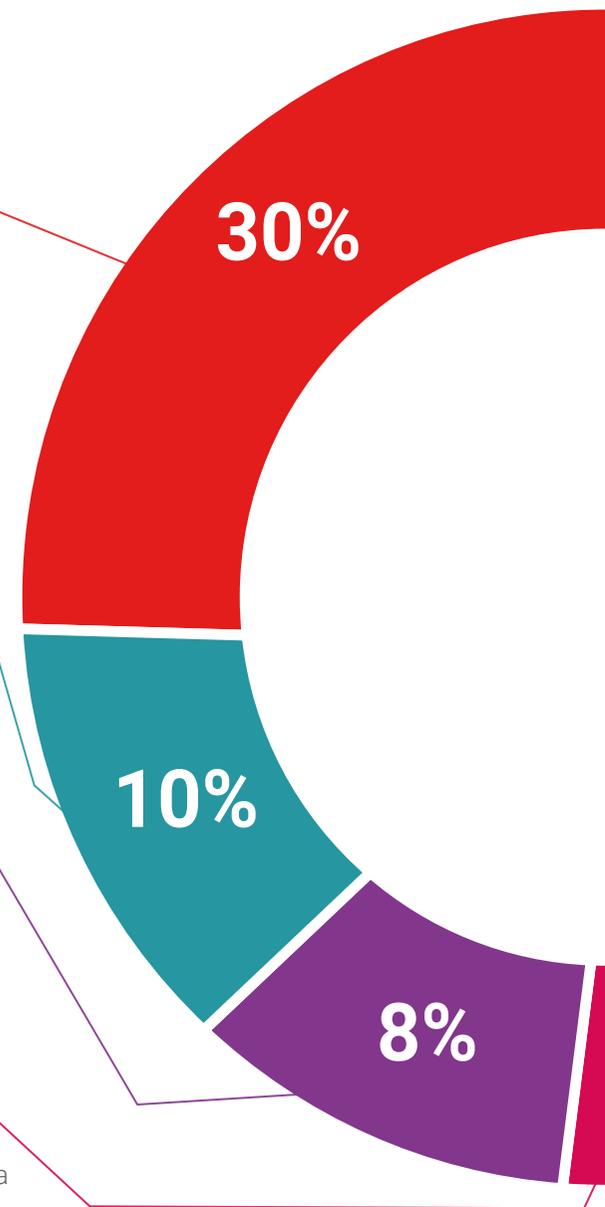
Pratiche di competenze e competenze

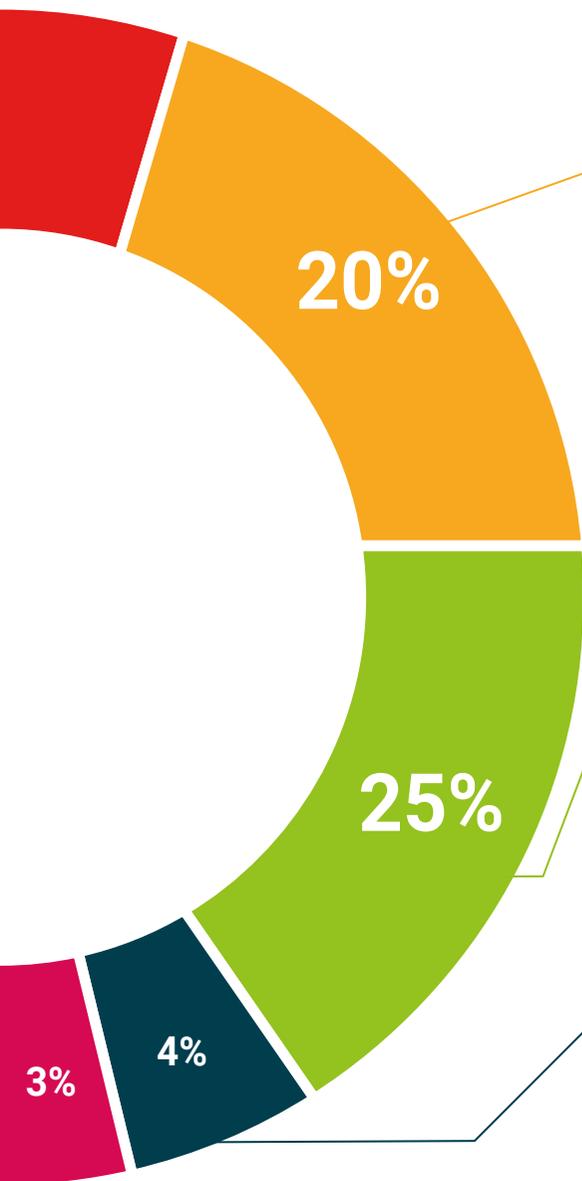
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture 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.



09

Titolo

Il titolo di Master Semipresenziale in Design di Moda Maschile garantisce, oltre alla specializzazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso ad una qualifica di Master Semipresenziale rilasciata da TECH Università Tecnologica



“

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

Questo **Master Semipresenziale in Design di Moda Maschile** possiede il programma più completo e aggiornato del panorama professionale e accademico.

Dopo aver superato le valutazioni, lo studente riceverà mediante lettera certificata, con ricevuta di ritorno, la corrispondente qualifica di Master Semipresenziale rilasciata da TECH Università Tecnologica, che accrediterà il superamento delle valutazioni e l'acquisizione delle competenze del programma.

Oltre alla qualifica, sarà possibile ottenere un certificato e un attestato dei contenuti del programma. A tal fine, sarà necessario contattare il proprio consulente accademico, che fornirà tutte le informazioni necessarie.

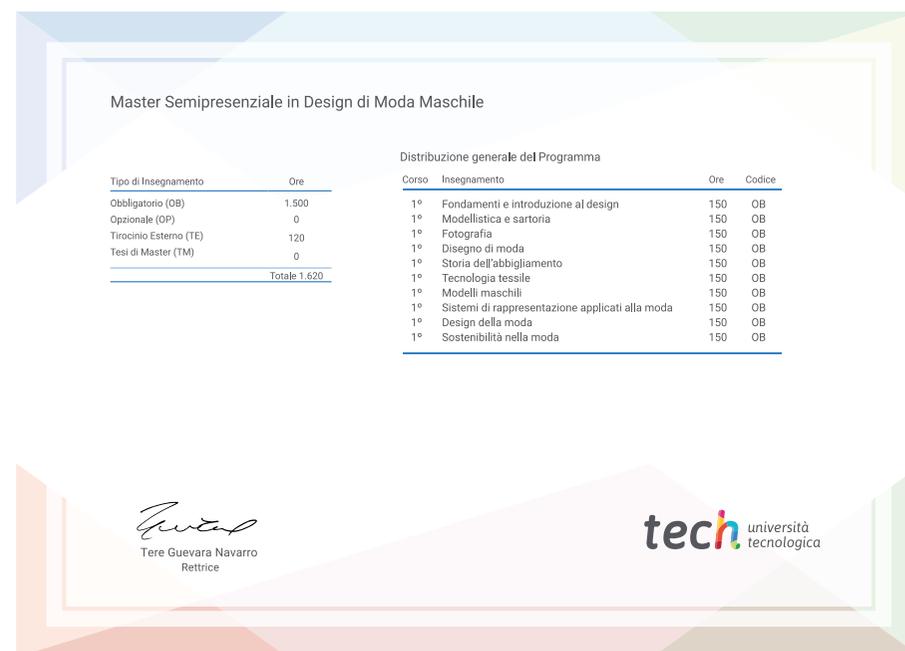
Titolo: **Master Semipresenziale in Design di Moda Maschile**

Modalità: **Semipresenziale (Online + Tirocinio)**

Durata: **12 mesi**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

N° Ore Ufficiali: **1620 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

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 lingu

tech università
tecnologica

Master Semipresenziale Design di Moda Maschile

Modalità: Semipresenziale (Online + Tirocinio)

Durata: 12 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 1.620

Master Semipresenziale Design di Moda Maschile