

# Mastère Spécialisé

## Design de Mode Féminine





**tech** université  
technologique

## Mastère Spécialisé Design de Mode Féminine

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-mode-feminine](http://www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-mode-feminine)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Compétences

---

*page 14*

04

Structure et contenu

---

*page 18*

05

Méthodologie

---

*page 32*

06

Diplôme

---

*page 40*

# 01 Présentation

La mode est une excellente source d'inspiration. Les jeunes de tous âges aspirent à devenir les designers de demain, qu'ils travaillent sur leur propre label ou qu'ils représentent l'une des grandes maisons de design. C'est pourquoi ce programme a été conçu, spécifiquement pour la mode féminine, qui couvre tous les aspects essentiels pour apprendre à identifier les différents types de tissus, créer un croquis, présenter un portefeuille d'idées et même travailler avec des outils numériques et marketing pour créer un canal de distribution. Tout cela garantira le développement professionnel des étudiants, leur permettant d'accéder à différentes opportunités d'emploi, comme les directeurs de mode, les créatifs, les rédacteurs ou les conseillers en image, entre autres.





“

*Innovez à partir des grands classiques  
et devenez la prochaine Coco Chanel”*

La mode a été présente dans toutes les civilisations. Des Romains aux Français, créer des tendances a toujours été synonyme de statut et de richesse. Bien que cela ait longtemps été la norme, le XXe siècle a vu naître le besoin de mettre en valeur la silhouette féminine, de sorte que les collections de mode se sont concentrées sur des pièces aux lignes simples et aux coupes élégantes. Durant cette période, les grands designers et les grandes références ont réussi à se positionner en adaptant leur propre style aux différents besoins du public.

C'est pour toutes ces raisons que ce Mastère Spécialisé en Design de Mode Féminine a été conçu, représentant une excellente opportunité d'apprendre tous les aspects clés qui aideront l'étudiant à devenir un styliste d'excellence. En ce sens, le programme commencera par fournir le contexte historique du secteur, permettant aux étudiants de connaître les principales étapes qui ont conduit à la consolidation du secteur aujourd'hui.

De même, une étude exhaustive sera réalisée sur les aspects fondamentaux de la réalisation de patrons pour la silhouette féminine, en établissant comment réaliser les différents types de coutures pour une finition soignée. En outre, une section sera consacrée à l'élaboration de l'esquisse, qui permet de coucher sur le papier l'idée principale du concepteur, puis de la concrétiser.

D'autre part, avec l'arrivée des nouvelles technologies et des réseaux sociaux, les designers ont dû s'adapter, en se familiarisant avec les nouvelles plateformes pour faire connaître leur travail. En ce sens, il est important de connaître les stratégies marketing sur lesquelles s'appuient les grandes maisons de mode et les créateurs indépendants pour être présents sur le Web.

Enfin, il est important de connaître et d'analyser des concepts tels que la "FastFashion", qui a suscité un grand débat ces dernières années, car elle favorise la création de grandes collections de vêtements fabriqués de manière accélérée. En conclusion, ce diplôme deviendra la meilleure option pour les étudiants qui souhaitent devenir une nouvelle référence dans le domaine de la mode, lancer leur propre marque, travailler comme consultant en image, entre autres opportunités professionnelles qui signifieront une grande avancée dans leur carrière professionnelle.

Ce **Mastère Spécialisé en Design de Mode Féminine** propose le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Dernières technologies en matière de logiciels d'enseignement en ligne
- ◆ Système d'enseignement intensément visuel, soutenu par un contenu graphique et schématique facile à assimiler et à comprendre
- ◆ Développement d'études de cas présentées par des experts actifs
- ◆ Systèmes vidéo interactifs de pointe
- ◆ Enseignement basé sur la téléprésentation
- ◆ Systèmes de mise à jour et de recyclage continus
- ◆ Apprentissage autorégulé: compatibilité totale avec d'autres professions
- ◆ Exercices pratiques pour l'auto-évaluation et la vérification de l'apprentissage
- ◆ Des groupes de soutien et synergies éducatives: questions à l'expert, forums de discussion de connaissances
- ◆ Communication avec l'enseignant et travail de réflexion individuel
- ◆ Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ◆ Banques de documents justificatifs disponibles en permanence, y compris après le programme



*Entraînez-vous à voir vos créations défiler sur les grands podiums du monde, comme la Fashion Week de Paris ou New York"*

“

*Comme le disait Marc Jacobs:  
"Les vêtements ne sont rien tant  
que quelqu'un ne vit pas dedans"*

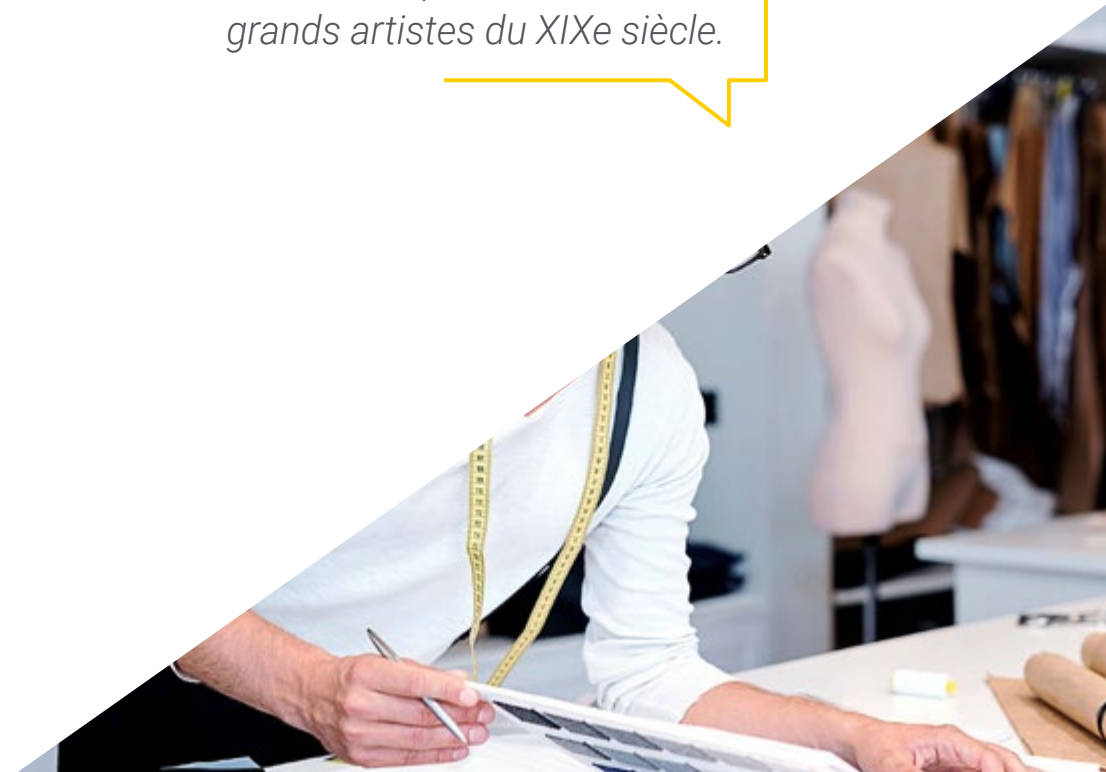
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Mastère Spécialisé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives créé par des experts reconnus.

*Faites de la mode votre  
moyen d'expression et créez  
des pièces qui mettent en  
valeur la silhouette féminine.*

*La mode est un art et avec  
ce diplôme, vous apprendrez  
à vous exprimer comme les  
grands artistes du XIXe siècle.*



# 02

## Objectifs

La mode est bien plus que la coupe et la couture de pièces de tissu, c'est une forme d'expression et, dans certains cas, elle représente la culture d'une société. C'est pourquoi ce Mastère Spécialisé en Design de Mode Féminine vise à aider les étudiants à découvrir tous les aspects de la création, de la planification et de la présentation d'une collection. Pour ce faire, les étudiants apprendront les bases du design et les différents mouvements qui ont façonné le secteur. Tout cela leur permettra d'accéder à différents postes, comme celui de designer de leur propre marque ou celui de personal *Shopper* de grandes célébrités.







“

*Inspirez-vous des grands noms de la mode tels que Coco Chanel ou Christian Dior pour créer votre nouvelle collection”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Obtenir une connaissance détaillée du design de mode et de son évolution, qui sera pertinente pour le travail des professionnels qui souhaitent évoluer dans ce secteur
- ◆ Produire des dessins sur papier et des techniques numériques qui reflètent la conception imaginée
- ◆ Utiliser des techniques de modélisme et de confection pour créer des vêtements et des accessoires
- ◆ Obtenir une connaissance détaillée de l'histoire de la mode, qui sera pertinente pour le travail des professionnels qui souhaitent évoluer dans ce secteur aujourd'hui
- ◆ Concevoir des projets de mode réussis
- ◆ Apprenez la photographie de mode pour tirer le meilleur parti des collections que vous créez

“

*Venez suivre ce programme et tirez le meilleur parti de votre talent en matière de design et de vêtements”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Principes fondamentaux du design

- ◆ Connaître les bases du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts jusqu'à nos jours
- ◆ Relier et corrélér les différents domaines de design, champs d'application et branches professionnelles
- ◆ Choisir les méthodologies de projet appropriées pour chaque cas
- ◆ Connaître les processus d'idéation, de créativité et d'expérimentation et savoir les appliquer aux projets
- ◆ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet en les, reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage

### Module 2. Modélisme et confection de vêtements

- ◆ Connaître le développement et la représentation d'un motif
- ◆ Apprendre à créer tout type de motif de manière autonome
- ◆ Connaître les bases de la couture
- ◆ Distinguer les types d'outils et de machines utilisés dans la fabrication de vêtements
- ◆ Identifier les matériaux textiles et leurs principales utilisations
- ◆ Développer des méthodes de recherche pratiques pour la création de vêtements

### **Module 3. Photographie**

- ◆ Compréhension de base des appareils photographiques
- ◆ Connaître les logiciels de développement et d'édition de photographies
- ◆ Manipuler et comprendre le vocabulaire et les concepts de base du visuel et de l'audiovisuel
- ◆ Analyser de manière critique des images de différents types
- ◆ Gérer les ressources et les sources liées au sujet traité

### **Module 4. Dessin de mode**

- ◆ Comprendre l'anatomie humaine et ses principales caractéristiques afin de pouvoir la représenter dans des costumes de mode
- ◆ Connaître le canon du corps humain afin de permettre la stylisation de la silhouette de mode
- ◆ Analyser et distinguer de manière exhaustive les zones les plus importantes du corps humain dans la création d'une silhouette de mode
- ◆ Différencier les techniques de représentation graphique-plastique dans l'illustration de mode
- ◆ Rechercher le style personnel dans la figurine de mode comme signe distinctif de l'identité du créateur de mode

### **Module 5. Technologie textile**

- ◆ Identifier les différents types de fibres textiles
- ◆ Sélectionner un matériau textile pour un design spécifique en fonction de ses propriétés
- ◆ Connaître les techniques de teinture
- ◆ Maîtriser la trame des tissus
- ◆ Connaître les propriétés des différents matériaux et les techniques de manipulation et de transformation de ceux-ci
- ◆ Connaître les principales techniques d'impression sur textile

### **Module 6. Systèmes de représentation appliqués à la mode**

- ◆ Différencier les contextes professionnels d'application du dessin technique de mode et comprendre l'utilité des caractéristiques de ce type de représentation
- ◆ Savoir faire des dessins à plat de vêtements
- ◆ Comprendre comment réaliser des dessins à plat de vêtements qui communiquent les caractéristiques de chaque modèle au modéliste et au confectionneur
- ◆ Savoir représenter différents accessoires de mode
- ◆ Savoir faire une fiche technique très descriptive

### **Module 7. Design de mode**

- ◆ Comprendre les différentes méthodologies de travail appliquées au design de mode
- ◆ Développer des procédures créatives qui aident au travail de conception de la mode
- ◆ Initier l'étudiant aux procédures techniques nécessaires à la réalisation d'un projet de mode
- ◆ Connaître les différents moyens de diffusion et de communication du produit de mode
- ◆ Comprendre le processus de réalisation des projets de mode dans toutes leurs phases
- ◆ Acquérir des ressources pour la présentation visuelle et la communication du projet de mode

### **Module 8. La durabilité dans la mode**

- ◆ Comprendre que les modes de vie actuels de l'homme font de nous des consommateurs non durables
- ◆ Acquérir et intégrer des critères environnementaux et de durabilité dans la phase de conception et de développement du projet
- ◆ Apprendre les mesures préventives et appropriées pour réduire l'impact environnemental



- ◆ Utiliser la durabilité comme une exigence dans la méthodologie de conception
- ◆ Fournir aux étudiants des sources d'inspiration naturelles et respectueuses de l'environnement

### **Module 9. Histoire de la Mode**

- ◆ Rassembler les stratégies méthodologiques et esthétiques qui permettent de fonder et de développer les processus créatifs
- ◆ Associer le langage formel et symbolique à la fonctionnalité dans le domaine de la mode
- ◆ Justifier les contradictions entre le luxe de la mode et les valeurs éthiques
- ◆ Réfléchir à l'impact de l'innovation et de la qualité dans la production de la mode, du prêt-à-porter et de la mode à bas prix sur la qualité de vie et l'environnement
- ◆ Connaître et valoriser les usages historiques et les moyens par lesquels la mode a eu recours à la construction d'imaginaires
- ◆ Savoir faire des lectures dénotatives et connotatives correctes des images de mode

### **Module 10. Design de mode avancé**

- ◆ Développer une pensée critique par rapport aux pratiques, aux tendances et aux résultats du design de mode, en élaborant des critères personnels éclairés
- ◆ Être capable de comprendre et de communiquer visuellement des informations, maîtriser les techniques de présentation graphique des projets de conception
- ◆ Avoir une connaissance de base des processus de construction, de la technologie des matériaux et des techniques de production et des disciplines correspondantes
- ◆ Être capable de développer de manière cohérente un processus de conception répondant de manière adéquate à un ensemble ordonné de besoins et d'exigences

# 03

# Compétences

À la fin de ce diplôme, l'étudiant pourra devenir une référence en matière de mode, car il aura analysé, décomposé et internalisé la technique et la théorie pour lancer sa propre marque ou participer à la conception de pièces uniques pour une collection de luxe. Toutes les compétences acquises au cours du programme seront indispensables pour jouer différents rôles au sein d'une marque de mode ou dans votre propre entreprise.





“

*La mode deviendra votre moyen  
d'expression grâce à ce diplôme”*



## Compétences générales

- ◆ Créez des dessins attrayants qui deviennent un *must* de la saison
- ◆ Appliquer les critères historiques de l'industrie de la mode aux créations actuelles, afin qu'elles deviennent des vêtements essentiels dans toute garde-robe
- ◆ Développer une communication efficace sur le secteur de la mode
- ◆ Utiliser des logiciels et des programmes d'édition de photos

“

*Utiliser des matériaux innovants et être capable de construire sa propre marque de mode, en utilisant de grandes références comme source d'inspiration”*







## Compétences spécifiques

---

- ◆ Avoir des connaissances sur l'évolution de l'histoire de la mode
- ◆ Faire un patron en fonction du corps d'une fille, d'une jeune femme ou d'une femme
- ◆ Appliquer la méthodologie conçue par les grands représentants de la mode pour résoudre les problèmes de conception
- ◆ Apprenez à réaliser le patron d'une jupe, d'un pantalon et d'une robe, en les combinant pour créer de nouvelles pièces de mode
- ◆ Utilisez différents matériaux pour recréer la texture du tissu dans les croquis
- ◆ Créez un portefeuille de modèles à présenter sur le podium
- ◆ Utilisez les références des grands maîtres de la mode pour les appliquer aux créations actuelles

# 04

## Structure et contenu

Ce Mastère Spécialisé répond aux attentes des étudiants grâce à son programme étendu et complet. En ce sens, elle leur permettra de comprendre des aspects fondamentaux tels que l'histoire du design, la réalisation de patrons en fonction de l'âge du modèle et même les aspects techniques de la photographie pour exposer le maximum de chaque pièce réalisée. Tout cela sera essentiel pour garantir le succès d'une collection et fera de l'étudiant un professionnel aux multiples facettes, capable de travailler comme designer, illustrateur ou directeur d'entreprises de mode, entre autres.





“

*Apprenez l'histoire des principaux  
représentants du monde de la mode  
afin de créer une collection réussie"*

## Module 1. Principes fondamentaux du design

- 1.1. Histoire du design
  - 1.1.1. La révolution industrielle
  - 1.1.2. Les étapes du design
  - 1.1.3. Architecture
  - 1.1.4. L'école de Chicago
- 1.2. Styles et mouvements de design
  - 1.2.1. Design décoratif
  - 1.2.2. Mouvement moderniste
  - 1.2.3. *Art déco*
  - 1.2.4. Design industriel
  - 1.2.5. *La Bauhaus*
  - 1.2.6. La deuxième guerre mondiale
  - 1.2.7. Trans-avant-garde
  - 1.2.8. Design contemporain
- 1.3. Designers et tendances
  - 1.3.1. Architectes d'intérieur
  - 1.3.2. Graphistes
  - 1.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
  - 1.3.4. Créateurs de mode
- 1.4. Méthodologie du 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. Le langage dans le design
  - 1.5.1. Les objets et le sujet
  - 1.5.2. Sémiotique des objets
  - 1.5.3. La disposition objectale et sa connotation
  - 1.5.4. La Globalisation des signes
  - 1.5.5. Proposition
- 1.6. Le design et sa dimension esthétique et formelle
  - 1.6.1. Éléments visuels
    - 1.6.1.1. La forme
    - 1.6.1.2. La mesure
    - 1.6.1.3. Couleur
    - 1.6.1.4. Texture
  - 1.6.2. Éléments relationnels
    - 1.6.2.1. Direction
    - 1.6.2.2. Position
    - 1.6.2.3. Espace
    - 1.6.2.4. Gravité
  - 1.6.3. Éléments pratiques
    - 1.6.3.1. Représentation
    - 1.6.3.2. Signification
    - 1.6.3.3. Fonction
  - 1.6.4. Cadre de référence
- 1.7. Concevoir des méthodes d'analyse
  - 1.7.1. Design pragmatique
  - 1.7.2. Design analogique
  - 1.7.3. Un design iconique
  - 1.7.4. Design canonique
  - 1.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie

- 1.8. Design et sémantique
  - 1.8.1. La sémantique
  - 1.8.2. La signification
  - 1.8.3. Sens dénotatif et sens connotatif
  - 1.8.4. Le lexique
  - 1.8.5. Champ lexical et famille lexicale
  - 1.8.6. Relations sémantiques
  - 1.8.7. Changement sémantique
  - 1.8.8. Causes du changement sémantique
- 1.9. Design et pragmatique
  - 1.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
  - 1.9.2. Médiation, corps et émotions
  - 1.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
  - 1.9.4. Identité, relations sociales et objets
- 1.10. Contexte actuel du design
  - 1.10.1. Problèmes de design actuels
  - 1.10.2. Problèmes de design actuels
  - 1.10.3. Contributions sur la méthodologie

## Module 2. Modélisme et confection de vêtements

- 2.1. Introduction aumodélisme
  - 2.1.1. Concepts de base du modélisme
  - 2.1.2. Outils et matériaux pour le modélisme
  - 2.1.3. Obtention de mesures anatomiques
  - 2.1.4. Tableaux de mesures
  - 2.1.5. Typologie des modèles
  - 2.1.6. Industrialisation des modèles
  - 2.1.7. Informations devant être contenues dans un modèle
- 2.2. Modèle féminin
  - 2.2.1. Patron de jupe de base
  - 2.2.2. Modèle de corps de base
  - 2.2.3. Motif de base du pantalon
  - 2.2.4. Modèle de base de la robe
  - 2.2.5. Cols
  - 2.2.6. Manches
  - 2.2.7. Détails

- 2.3. Modèle masculin
  - 2.3.1. Modèle de corps de base
  - 2.3.2. Motif de base du pantalon
  - 2.3.3. Motif de la base du manteau
  - 2.3.4. Cols
  - 2.3.5. Manches
  - 2.3.6. Détails
- 2.4. Motif pour les enfants
  - 2.4.1. Modèle de corps de base
  - 2.4.2. Motif de base du pantalon
  - 2.4.3. Motif de base du justaucorps
  - 2.4.4. Schéma général de la base
  - 2.4.5. Manches
  - 2.4.6. Cols
  - 2.4.7. Détails
- 2.5. Transformation, développement et mise à l'échelle des modèles
  - 2.5.1. Transformations de motifs
  - 2.5.2. Développement de modèles
  - 2.5.3. Patrons à l'échelle et à taille réelle
- 2.6. Introduction à la coupe et à la couture
  - 2.6.1. Introduction à la couture
  - 2.6.2. Outils et matériaux de couture
  - 2.6.3. Découpage
  - 2.6.4. Coudre à la main
  - 2.6.5. Couture à la machine plate
  - 2.6.6. Types de machines à coudre
- 2.7. Identification des textiles
  - 2.7.1. Tissus plats
  - 2.7.2. Tissus complexes
  - 2.7.3. Tissus techniques
  - 2.7.4. Tissus à mailles
  - 2.7.5. Matériaux

- 2.8. Types de couture et de transformation des vêtements
  - 2.8.1. Joint plat
  - 2.8.2. Entrejambe
  - 2.8.3. Couture courbée
  - 2.8.4. Couture française
  - 2.8.5. Couture textile
  - 2.8.6. Couture Overlock
  - 2.8.7. Coutures côtelées
- 2.9. Fermetures, finitions et finitions textiles
  - 2.9.1. Teinture des tissus
  - 2.9.2. Boutons
  - 2.9.3. Zips
  - 2.9.4. Appliqués
  - 2.9.5. Doublure de la pièce
  - 2.9.6. Finition
  - 2.9.7. Repassage
- 2.10. Moulage
  - 2.10.1. Préparation du mannequin
  - 2.10.2. Enquête sur le mannequin
  - 2.10.3. Du mannequin au modèle
  - 2.10.4. Modélisation d'un vêtement

## Module 3. Photographie

- 3.1. Histoire de la photographie
  - 3.1.1. Antécédent de la photographie
  - 3.1.2. Photographie en couleur
  - 3.1.3. Film photographique
  - 3.1.4. Appareil photo numérique
- 3.2. Formation de l'image
  - 3.2.1. L'appareil photographique
  - 3.2.2. Paramètres de base en photographie
  - 3.2.3. Photométrie
  - 3.2.4. Objectifs et longueur focale

- 3.3. Langage photographique
  - 3.3.1. Types de prises de vue
  - 3.3.2. Éléments formels, compositionnels et interprétatifs de l'image photographique
  - 3.3.3. Encadrement
  - 3.3.4. Représentation du temps et du mouvement dans la photographie
  - 3.3.5. Le rapport de la photographie à la réalité et à la vérité
- 3.4. L'appareil photographique
  - 3.4.1. Appareils photo analogiques et numériques
  - 3.4.2. Caméras simples
  - 3.4.3. Les appareils photo reflex
  - 3.4.4. Techniques photographiques de base
  - 3.4.5. Exposition et posemètres
  - 3.4.6. La caméra reflex numérique. Le capteur
  - 3.4.7. La manipulation de l'appareil photo numérique par rapport à l'appareil photo analogique
  - 3.4.8. Aspects spécifiques d'intérêt
  - 3.4.9. Méthodes de travail avec l'appareil photo numérique
- 3.5. L'image numérique
  - 3.5.1. Formats de fichiers
  - 3.5.2. Balance des blancs
  - 3.5.3. Température de couleur
  - 3.5.4. Histogramme. L'exposition en photographie numérique
  - 3.5.5. Gamme dynamique
- 3.6. Le comportement de la lumière
  - 3.6.1. Le photon
  - 3.6.2. Réflexion et absorption
  - 3.6.3. Quantité et qualité de la lumière
    - 3.6.3.1. Lumière dure et lumière douce
    - 3.6.3.2. Lumière directe et diffuse
- 3.7. Expressivité et esthétique de l'éclairage
  - 3.7.1. Ombres, modificateurs et profondeur
  - 3.7.2. Angles d'éclairage
  - 3.7.3. Plans d'éclairage

- 3.7.4. Mesure de la lumière
  - 3.7.4.1. Le photomètre
  - 3.7.4.2. Lumière incidente
  - 3.7.4.3. Lumière réfléchie
  - 3.7.4.4. Mesure sur plusieurs points
  - 3.7.4.5. Contraste
  - 3.7.4.6. Gris moyen
- 3.7.5. Éclairage de la lumière du jour
  - 3.7.5.1. Diffuseurs
  - 3.7.6.2. Réflecteurs
- 3.7.6. Éclairage artificiel
  - 3.7.6.1. Le studio photographique
  - 3.7.6.2. Sources d'éclairage
  - 3.7.6.3. Lumière froide
  - 3.7.6.4. Flashes de studio et flashes compacts
  - 3.7.6.5. Accessoires
- 3.8. Logiciel d'édition
  - 3.8.1. Adobe Lightroom
  - 3.8.2. Adobe Photoshop
  - 3.8.3. *Plugins*
- 3.9. Montage et développement de photos
  - 3.9.1. Développement en *Camera RAW*
  - 3.9.2. Bruit et mise au point
  - 3.9.3. Ajustements de l'exposition, du contraste et de la saturation. Niveaux et courbes
- 3.10. Références et applications
  - 3.10.1. Les photographes les plus importants de l'histoire
  - 3.10.2. La photographie dans la décoration intérieure
  - 3.10.3. La photographie dans la conception de produits
  - 3.10.4. La photographie dans la création de mode
  - 3.10.5. La photographie dans la conception graphique

## Module 4. Dessin de mode

- 4.1. Histoire de l'illustration
  - 4.1.1. Histoire de l'illustration
  - 4.1.2. Typologies
  - 4.1.3. L'affiche
  - 4.1.4. Illustrateurs
- 4.2. Matériaux et médias dans l'illustration
  - 4.2.1. Matériaux
  - 4.2.2. Supports
  - 4.2.3. Nouvelles technologies
- 4.3. Anatomie artistique
  - 4.3.1. Introduction à l'anatomie artistique
  - 4.3.2. La tête et le cou
  - 4.3.3. Le tronc
  - 4.3.4. Le membre supérieur
  - 4.3.5. Le membre inférieur
  - 4.3.6. Le mouvement
- 4.4. Proportion du corps humain
  - 4.4.1. Anthropométrie
  - 4.4.2. Proportion
  - 4.4.3. Canons
  - 4.4.4. Morphologie
  - 4.4.5. Proportion
- 4.5. Composition de base
  - 4.5.1. Avant
  - 4.5.2. Dos
  - 4.5.3. Profil
  - 4.5.4. Raccourcissement des délais
  - 4.5.5. Mouvement

- 4.6. Le visage humain
  - 4.6.1. La tête
  - 4.6.2. Les yeux
  - 4.6.3. Nez
  - 4.6.4. La bouche
  - 4.6.5. Les sourcils
  - 4.6.6. Les oreilles
  - 4.6.7. Les cheveux
- 4.7. La figure humaine
  - 4.7.1. L'équilibre du corps
  - 4.7.2. Le bras
  - 4.7.3. La main
  - 4.7.4. Le pied
  - 4.7.5. La jambe
  - 4.7.6. Le buste
  - 4.7.7. La figure humaine
- 4.8. Techniques d'illustration dans la mode
  - 4.8.1. Technique traditionnelle
  - 4.8.2. Technique numérique
  - 4.8.3. Techniques mixtes
  - 4.8.4. Technique de collage
- 4.9. Illustration des matériaux
  - 4.9.1. Tweed
  - 4.9.2. Cuir verni
  - 4.9.3. Laine
  - 4.9.4. Paillettes
  - 4.9.5. Transparence
  - 4.9.6. Soie
  - 4.9.7. Denim
  - 4.9.8. Cuir
  - 4.9.9. Poils d'animaux
  - 4.9.10. Autres matériaux







- 4.10. Rechercher un style personnel
  - 4.10.1. La figurine de mode
  - 4.10.2. Styling
  - 4.10.3. Poses de mode
  - 4.10.4. Coiffures
  - 4.10.5. Le design

## Module 5. Technologie textile

- 5.1. Introduction aux textiles
  - 5.1.1. Histoire des textiles
  - 5.1.2. Les textiles au fil du temps
  - 5.1.3. Machines textiles traditionnelles
  - 5.1.4. L'importance des textiles dans la mode
  - 5.1.5. Symbologie utilisée dans les matériaux textiles
  - 5.1.6. Spécifications techniques des tissus
- 5.2. Matériaux textiles
  - 5.2.1. Classification des fibres textiles
    - 5.2.1.1. Fibres naturelles
    - 5.2.1.2. Fibres artificielles
    - 5.2.1.3. Fibres synthétiques
  - 5.2.2. Propriétés des fibres
  - 5.2.3. Reconnaissance des fibres textiles
- 5.3. Les fils
  - 5.3.1. Liaisons de base
  - 5.3.2. Caractéristiques générales des fils
  - 5.3.3. Classification des fils
  - 5.3.4. Étapes de filage
  - 5.3.5. Machines utilisées
  - 5.3.6. Systèmes de numérotation des fils

- 5.4. Textiles ajourés
  - 5.4.1. Tissus ajourés
  - 5.4.2. La trame de la trame
  - 5.4.3. Ligaments dans les tissus ajourés
  - 5.4.4. Classification des ligaments
  - 5.4.5. Types de ligaments
  - 5.4.6. Types de tissus
  - 5.4.7. Le métier à tisser ajouré
  - 5.4.8. Métiers à tisser spéciaux
- 5.5. Tissus à mailles
  - 5.5.1. Histoire du tricot
  - 5.5.2. Classification
  - 5.5.3. Typologie
  - 5.5.4. Comparaison entre une armure unie et un tissu tricoté
  - 5.5.5. Caractéristiques et comportement en fonction de sa construction
  - 5.5.6. Technologie et machines pour sa production
- 5.6. Finitions textiles
  - 5.6.1. Finition physique
  - 5.6.2. Finition chimique
  - 5.6.3. Résistance du tissu
  - 5.6.4. Le pilling
  - 5.6.5. Changement dimensionnel des tissus
- 5.7. Teinture
  - 5.7.1. Prétraitements
  - 5.7.2. Teinture
  - 5.7.3. Machines
  - 5.7.4. Entrées
  - 5.7.5. Blanchiment optique
  - 5.7.6. Couleur
- 5.8. Estampage
  - 5.8.1. Impression directe
    - 5.8.1.1. Impression en bloc
    - 5.8.1.2. Emboutissage de rouleaux
    - 5.8.1.3. Impression par thermo-transfert
    - 5.8.1.4. Sérigraphie
    - 5.8.1.5. Impression en chaîne
    - 5.8.1.6. Impression de la corrosion
  - 5.8.2. Impression de réserve
    - 5.8.2.1. *Batik*
    - 5.8.2.2. Tie-dyeing
  - 5.8.3. Autres types d'impression
    - 5.8.3.1. Impression différentielle
    - 5.8.3.2. Électrostatique polychromatique
- 5.9. Tissus techniques et intelligents
  - 5.9.1. Définition et analyse
  - 5.9.2. Applications des textiles
  - 5.9.3. Nouveaux matériaux et technologies
- 5.10. Cuir, fourrure et autres
  - 5.10.1. Fourrure et cuir
  - 5.10.2. Classification du cuir
  - 5.10.3. Processus de tannage
  - 5.10.4. Traitement post-tannage
  - 5.10.5. Procédé technologique de tannage
  - 5.10.6. Méthodes de conservation
  - 5.10.7. Cuir synthétique
  - 5.10.8. Discussion: cuir naturel ou synthétique

## Module 6. Systèmes de représentation appliqués à la mode

- 6.1. Introduction au dessin technique dans le domaine de la mode
  - 6.1.1. Comment et quand les dessins techniques sont-ils utilisés
  - 6.1.2. Comment créer un dessin technique pour la mode
  - 6.1.3. Dessiner à partir d'un vêtement physique
  - 6.1.4. Les normes du technicien de la mode
- 6.2. Préparation des documents
  - 6.2.1. Préparation du document pour le dessin technique
  - 6.2.2. Mannequin anatomique de base
  - 6.2.3. Couleur, texture et motifs
- 6.3. Vêtements inférieurs
  - 6.3.1. Jupes
  - 6.3.2. Pantalon
  - 6.3.3. Collants
- 6.4. Vêtements de dessus
  - 6.4.1. Chemises
  - 6.4.2. T-shirts
  - 6.4.3. Gilets de sauvetage
  - 6.4.4. Vestes
  - 6.4.5. Manteaux
- 6.5. Sous-vêtements
  - 6.5.1. Soutien-gorge
  - 6.5.2. Sous-vêtements
  - 6.5.3. Caleçons
- 6.6. Détails du modèle
  - 6.6.1. Encolures
  - 6.6.2. Cols
  - 6.6.3. Manches
  - 6.6.4. Menottes
  - 6.6.5. Poches
- 6.7. Détails de la conception
  - 6.7.1. Détails de la construction
  - 6.7.2. Détails décoratifs du design
  - 6.7.3. Plis
  - 6.7.4. Coutures
  - 6.7.5. Points de suture
  - 6.7.6. Nervures
- 6.8. Attaches et fermetures
  - 6.8.1. Zips
  - 6.8.2. Boutons
  - 6.8.3. Agrafes
  - 6.8.4. Rubans
  - 6.8.5. Noeuds
  - 6.8.6. Oeillets
  - 6.8.7. Velcro
  - 6.8.8. Oeillets
  - 6.8.9. Boucles
  - 6.8.10. Goujons
  - 6.8.11. Rivets
  - 6.8.12. Bagues
  - 6.8.13. Boucles
- 6.9. Accessoires
  - 6.9.1. Sacs à main
  - 6.9.2. Lunettes
  - 6.9.3. Chaussures
  - 6.9.4. Bijoux
- 6.10. Le dossier technique
  - 6.10.1. Exportation du dessin technique
  - 6.10.2. Informations sur le dessin technique
  - 6.10.3. Modèles et types de fiches de données
  - 6.10.4. Remplir le document d'information

## Module 7. Design de mode

- 7.1. Méthodologie du stylisme de mode
  - 7.1.1. Le concept d'un projet de mode
  - 7.1.2. Méthodologie du design appliquée à la mode
  - 7.1.3. Méthodes de recherche dans le domaine du design de mode
  - 7.1.4. Le *briefing* ou le cahier des charges
  - 7.1.5. Documentation
  - 7.1.6. Analyse de la mode actuelle
  - 7.1.7. Formalisation des idées
- 7.2. Procédures créatives appliquées au design de mode
  - 7.2.1. Le carnet de terrain
  - 7.2.2. Le *Moodboard*
  - 7.2.3. Recherche graphique
  - 7.2.4. Techniques de création
- 7.3. Références
  - 7.3.1. La mode commerciale
  - 7.3.2. Mode créative
  - 7.3.3. La mode de la scène
  - 7.3.4. Mode d'entreprise
- 7.4. Concept de la collection
  - 7.4.1. Fonctionnalité du vêtement
  - 7.4.2. Le vêtement comme message
  - 7.4.3. Concepts ergonomiques
- 7.5. Codes stylistiques
  - 7.5.1. Codes stylistiques permanents
  - 7.5.2. Codes stylistiques stationnaires
  - 7.5.3. Recherche du cachet personnel
- 7.6. Développement de la collection
  - 7.6.1. Cadre théorique
  - 7.6.2. Contexte
  - 7.6.3. Recherche
  - 7.6.4. Références
  - 7.6.5. Conclusion
  - 7.6.6. Représentation de la collection
- 7.7. Étude technique
  - 7.7.1. Carte des textiles
  - 7.7.2. Charte de couleurs
  - 7.7.3. La glaçure
  - 7.7.4. Le dossier technique
  - 7.7.5. Le prototype
  - 7.7.6. Scandallo
- 7.8. Projets interdisciplinaires
  - 7.8.1. Dessin
  - 7.8.2. Modélisme
  - 7.8.3. Couture
- 7.9. Production d'une collection
  - 7.9.1. De l'esquisse au dessin technique
  - 7.9.2. Ateliers d'artisanat
  - 7.9.3. Nouvelles technologies
- 7.10. Stratégies de communication et de présentation
  - 7.10.1. Photographie de mode: *lookbook*, éditorial et campagne
  - 7.10.2. Le portfolio
  - 7.10.3. Le podium
  - 7.10.4. Autres moyens d'exposer la collection

## Module 8. La durabilité dans la mode

- 8.1. Repenser le design de la mode
  - 8.1.1. La chaîne d'approvisionnement
  - 8.1.2. Principaux aspects
  - 8.1.3. Développement de la mode durable
  - 8.1.4. L'avenir de la mode
- 8.2. Le cycle de vie d'un vêtement
  - 8.2.1. Réflexion sur le cycle de vie
  - 8.2.2. Activités et impact
  - 8.2.3. Outils et modèles d'évaluation
  - 8.2.4. Stratégies de conception durable



- 8.3. Réglementations en matière de qualité et de sécurité dans le secteur textile
  - 8.3.1. Qualité
  - 8.3.2. Étiquetage
  - 8.3.3. Sécurité des vêtements
  - 8.3.4. Inspections des consommateurs
- 8.4. Obsolescence planifiée
  - 8.4.1. Obsolescence programmée et déchets d'équipements électriques et électroniques
  - 8.4.2. Extraction des ressources
  - 8.4.3. Production de déchets
  - 8.4.4. Recyclage et réutilisation des déchets électroniques
  - 8.4.5. Consommation responsable
- 8.5. Conception durable
  - 8.5.1. Conception du vêtement
  - 8.5.2. Concevoir avec empathie
  - 8.5.3. Sélection des tissus, des matériaux et des techniques
  - 8.5.4. Utilisation de mono-matériaux
- 8.6. Production durable
  - 8.6.1. Modélisme et modélisation
  - 8.6.2. Techniques de zéro déchet
  - 8.6.3. Construction
  - 8.6.4. Conception pour la durabilité
- 8.7. Distribution durable
  - 8.7.1. Fournisseurs et producteurs
  - 8.7.2. Engagement avec les communautés locales
  - 8.7.3. Ventes
  - 8.7.4. Conception selon les besoins
  - 8.7.5. Le design de la mode inclusive
- 8.8. Utilisation durable du vêtement
  - 8.8.1. Modèles d'utilisation
  - 8.8.2. Comment réduire le lavage
  - 8.8.3. Réparations et entretien
  - 8.8.4. Conception pour les corrections
  - 8.8.5. Conception modulaire des vêtements

- 8.9. Recyclage
  - 8.9.1. Réutilisation et refabrication
  - 8.9.2. Revalorisation
  - 8.9.3. Recyclage des matériaux
  - 8.9.4. Production en circuit fermé
- 8.10. Créateurs de mode durable
  - 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

## Module 9. Histoire de la Mode

- 9.1. De l'habillement à la mode
  - 9.1.1. Nouveau contexte et changement social
  - 9.1.2. La libération des femmes
  - 9.1.3. Nouveau concept du créateur de mode
  - 9.1.4. Début du 20e siècle
- 9.2. Vêtements modernes
  - 9.2.1. Vêtements modernes
  - 9.2.2. La montée en puissance des designers américains
  - 9.2.3. La scène londonienne
  - 9.2.4. New York dans les années 1970
  - 9.2.5. La mode des années 80
  - 9.2.6. Groupes de luxe multimarques
  - 9.2.7. La mode fonctionnelle
  - 9.2.8. *Vêtements de sport*
  - 9.2.9. Mode, art et culture pop
  - 9.2.10. *Célébrités*
  - 9.2.11. La photographie et l'internet
- 9.3. Les grands maîtres de la mode
  - 9.3.1. Jeanne Lanvin
  - 9.3.2. Jeanne Paquin
  - 9.3.3. Emilie Flöge
  - 9.3.4. Madeleine Vionnet
  - 9.3.5. Gabrielle Chanel
  - 9.3.6. Elsa Schiaparelli
  - 9.3.7. Carolina Herrera
- 9.4. Les grands maîtres de la mode
  - 9.4.1. Charles Frederick Worth
  - 9.4.2. Jacques Doucet
  - 9.4.3. Paul Poiret
  - 9.4.4. Cristóbal Balenciaga
  - 9.4.5. Christian Dior
  - 9.4.6. Karl Lagerfeld
  - 9.4.7. Alexander McQueen
- 9.5. *Haute Couture*
  - 9.5.1. Histoire de la *Haute Couture*
  - 9.5.2. Fédération de la Haute Couture et de la Mode
  - 9.5.3. Membres de la fédération
  - 9.5.4. De la *Haute Couture* au *Prêt-à-porter*
- 9.6. Artisanat
  - 9.6.1. Le textile en tant qu'art
  - 9.6.2. Des travaux manuels qui complètent les vêtements
  - 9.6.3. Artistes et artisans liés à la mode
- 9.7. *Fast Fashion*
  - 9.7.1. Histoire et origine de la *Fast Fashion*
  - 9.7.2. Modèle économique de la *Fast Fashion*
  - 9.7.3. Repercution de la fast-fashion dans le monde

- 9.8. Publicité et photographie dans la mode
  - 9.8.1. Archétypes et stéréotypes
  - 9.8.2. L'image de la mode
  - 9.8.3. Communication visuelle de la mode
  - 9.8.4. Les grands photographes de mode
- 9.9. Impact de la mode
  - 9.9.1. L'industrie textile
  - 9.9.2. Relations entre l'art et la mode
  - 9.9.3. Mode et société
- 9.10. Théorie et critique de la mode
  - 9.10.1. Les designers actuels et leur influence
  - 9.10.2. Tendances actuelles
  - 9.10.3. La banalisation de la mode

## Module 10. Design de mode avancé

- 10.1. Marchés de la mode
  - 10.1.1. Mode féminine
  - 10.1.2. Marchés de la mode
  - 10.1.3. Marchés spécialisés
- 10.2. Marchés saisonniers
  - 10.2.1. Marchés saisonniers
  - 10.2.2. Le cycle de la mode
  - 10.2.3. Tendances de la mode
  - 10.2.4. Analyse des tendances
  - 10.2.5. Développement du projet
- 10.3. Recherche créative
  - 10.3.1. Inspiration
  - 10.3.2. Le carnet de terrain
  - 10.3.3. Les matériaux
  - 10.3.4. Le *Moodboard*
- 10.4. Développement et techniques
  - 10.4.1. Stratégies de développement
  - 10.4.2. Éléments de conception
  - 10.4.3. Techniques de construction
  - 10.4.4. Techniques de développement
  - 10.4.5. Argumentaire sur les collections
- 10.5. Design de mode
  - 10.5.1. À quoi ressemble le design de mode
  - 10.5.2. Couture
  - 10.5.3. L'industrie de la mode
  - 10.5.4. La collection de mode
  - 10.5.5. Coupe, couture et finition
- 10.6. Accessoires de mode
  - 10.6.1. Définition de l'accessoire
  - 10.6.2. Accessoires les plus couramment utilisés dans les collections
  - 10.6.3. L'industrie et l'accessoire
- 10.7. Comment présenter le projet
  - 10.7.1. Présentation de la mode
  - 10.7.2. Présentation d'une collection
  - 10.7.3. Stylisme de mode
- 10.8. Où et quand présenter le projet
  - 10.8.1. Le calendrier de la mode
  - 10.8.2. La presse mode
  - 10.8.3. Éditoriaux de mode
  - 10.8.4. Foires et événements
- 10.9. Stratégies de communication du projet
  - 10.9.1. Deuxième ligne
  - 10.9.2. Élargissement de la collection
  - 10.9.3. Praticité
- 10.10. Conception et affaires
  - 10.10.1. Entrepreneurat dans le secteur de la mode
  - 10.10.2. Le *Branding*
  - 10.10.3. Le *marketing* en tant que promotion
  - 10.10.4. Les droits d'auteur

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



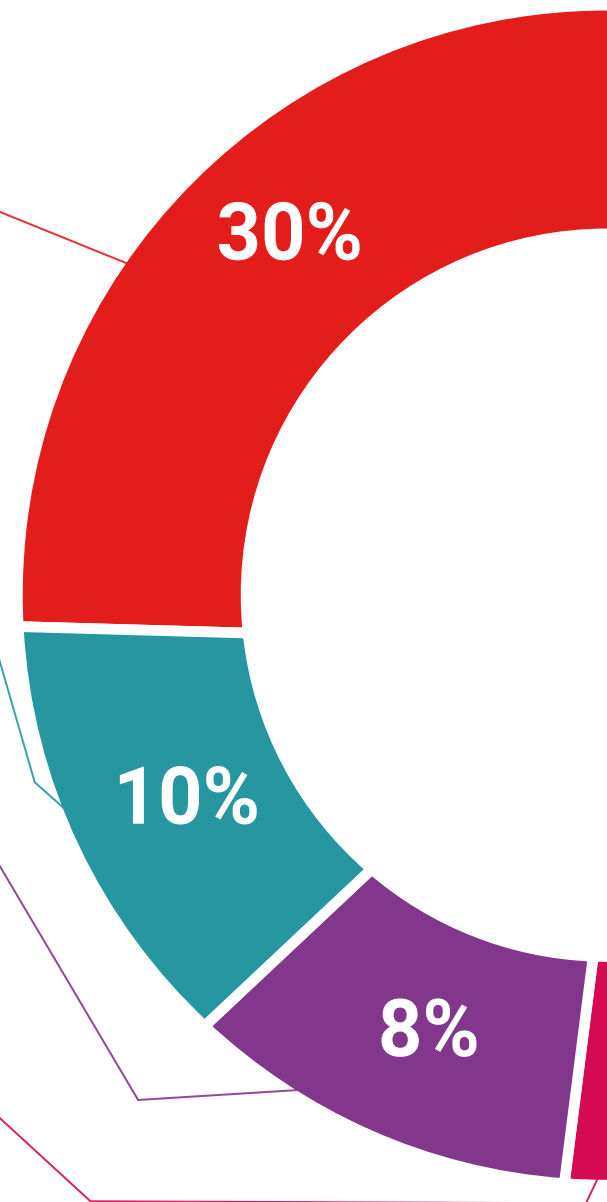
#### Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Design de Mode Féminine vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.





“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie"*

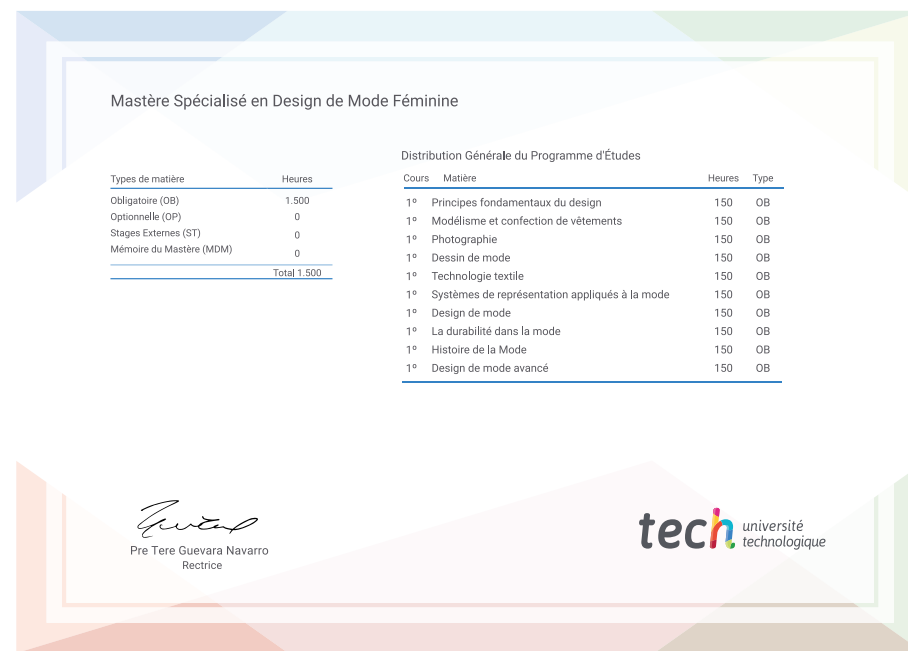
Ce **Mastère Spécialisé en Design de Mode Féminine** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Mastère Spécialisé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Design de Mode Féminine**

N.º d'heures officielles: **1.500 h.**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

## Mastère Spécialisé Design de Mode Féminine

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Mastère Spécialisé

## Design de Mode Féminine

