

Mastère Spécialisé

Design de Mode Masculine





Mastère Spécialisé Design de Mode Masculine

- » 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-masculine

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

Au XXI^e siècle, où le culte de l'image est devenu une valeur essentielle de la société, l'engagement en faveur de la mode et des designs exclusifs attire de plus en plus d'hommes, qui demandent des articles innovants, mais adaptés à leurs goûts et à leurs besoins. C'est pourquoi les designers doivent avoir une connaissance approfondie de leur public et des caractéristiques du design pour ce secteur. Dans ce programme TECH, les professionnels trouveront les informations les plus pertinentes du moment pour se spécialiser dans un secteur hautement compétitif.



“

Si vous souhaitez voir vos créations sur les principaux podiums de Paris ou de New York, n'hésitez plus. Dans ce programme, vous trouverez les clés pour créer les vêtements pour hommes les plus innovants"

La conception de vêtements pour hommes a innové au fil des ans. De plus en plus de personnes optent pour des designs audacieux, inédits et innovants pour leur vie quotidienne et, pour cette raison, les professionnels du secteur doivent s'adapter à tous les goûts. Mais il est également essentiel de disposer de connaissances spécifiques pour comprendre l'évolution des vêtements pour hommes, leurs utilisations les plus courantes et les tendances futures. Tissus, motifs, dessins, couleurs: une infinité d'éléments qui doivent être adaptés aux caractéristiques les plus demandées afin de gagner la faveur du public.

Ce programme TECH met l'accent sur tous ces éléments avec un programme de haut niveau, destiné aux professionnels en quête d'excellence, et créé par une équipe d'enseignants très expérimentés. Le contenu théorique va des principes fondamentaux du design aux systèmes de représentation appliqués à la mode, en passant par le modélisme masculin ou la durabilité dans le secteur, entre autres. Tous ces aspects sont d'un grand intérêt pour ceux qui se lancent dans ce secteur pour la première fois, mais aussi pour ceux qui ont une grande expérience mais souhaitent renforcer leur formation et actualiser leurs connaissances.

C'est pourquoi, pour répondre à la demande de qualification supérieure des créateurs de mode, TECH propose ce programme hautement spécialisé adapté aux dernières évolutions du secteur. Un programme 100% en ligne qui permettra aux étudiants de répartir eux-mêmes leur temps d'étude, puisqu'ils ne seront pas conditionnés par des horaires fixes ou la nécessité de se déplacer vers un autre lieu physique, en pouvant accéder à tous les contenus à n'importe quel moment de la journée, en équilibrant leur vie professionnelle et personnelle avec leur vie académique.

Ce **Mastère Spécialisé en Design de Mode Masculine** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de la mode
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du cours fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en matière de Design de Mode masculine
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



La mode masculine devient de plus en plus innovante et s'adapte aux goûts de la société actuelle. Si vous voulez connaître toutes ses caractéristiques, ne réfléchissez pas à deux fois et rejoignez TECH"

“

Le secteur de la mode masculine s'est considérablement développé ces dernières années. Spécialisez-vous dans ce domaine et créez ces tendances qui seront vendues dans tous les magasins"

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de la mode, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra aux professionnels d'apprendre de manière située et contextuelle, c'est-à-dire dans un environnement simulé qui fournira une étude immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel les professionnels devront essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui leur sont posées tout au long de l'année universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives créé par des experts reconnus.

Si vous souhaitez habiller les plus grandes célébrités, n'y pensez pas à deux fois. Ce programme vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour créer des dessins attrayants et exclusifs.

Un programme qui met l'accent sur l'enseignement pratique pour vous aider à développer les compétences dont vous avez besoin pour le modélisme et le Design de Mode masculine.



02

Objectifs

Les objectifs de ce programme visent à faciliter l'apprentissage des créateurs de mode, plus particulièrement de ceux qui souhaitent se spécialiser dans le secteur masculin.

Ainsi, les étudiants pourront apprendre de première main les principales techniques et les principaux outils qui sont à leur disposition pour la conception, le dessin, le modélisme et la confection de vêtements, en réalisant des créations innovantes et durables qui répondent aux tendances actuelles et obtiennent la faveur du public.





“

Nous sommes spécialisés dans le Design de Mode masculine et créons des vêtements innovants qui sont les must-have de la saison"



Objectifs généraux

- ◆ 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
- ◆ Développez les compétences précises qui permettront aux étudiants de devenir de grands créateurs de vêtements pour hommes, soit par le biais de leur propre label, soit en travaillant pour les principales entreprises et marques du secteur
- ◆ Être capable de concevoir des projets de mode masculine qui remporteront la faveur du public

“

Si vous avez toujours rêvé d'être comme Tom Ford ou Giorgio Armani, n'attendez plus, c'est le moment. Inscrivez-vous à ce programme et développez les compétences nécessaires pour réussir"





Objectifs spécifiques

Module 1. Fondamentaux et introduction au Design

- ◆ Connaître les fondements du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné de ses débuts 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 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
- ◆ Gérer et comprendre le vocabulaire et les concepts de base du langage visuel et 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 la figure de mode
- ◆ Connaître le canon du corps humain pour 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 en tant que signe distinctif de l'identité du créateur de mode

Module 5. Histoire de l'habillement

- ◆ Identifier les ressources linguistiques et expressives en relation avec les contenus
- ◆ Choisir les ressources de la recherche et de l'innovation pour résoudre les questions soulevées par les fonctions, les besoins et les matériaux des vêtements
- ◆ Rassembler les stratégies méthodologiques et esthétiques qui permettent de fonder et de développer les processus créatifs
- ◆ Distinguer les processus psychologiques dans l'évolution des pièces de l'histoire du vêtement
- ◆ Associer le langage formel et symbolique à la fonctionnalité dans le domaine de l'habillement
- ◆ Démontrer l'interrelation entre les éléments du vêtement et les domaines humanistes
- ◆ Justifier les contradictions entre les vêtements de luxe et les valeurs éthiques
- ◆ Réfléchir à l'impact de l'innovation et de la qualité dans la production de vêtements sur la qualité de vie et l'environnement

Module 6. 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 coloration
- ◆ Maîtriser les ligaments afin de savoir comment les appliquer dans le travail quotidien
- ◆ Connaître les propriétés des différents matériaux et les techniques de manipulation et d'élaboration de ceux-ci
- ◆ Connaître les principales techniques d'impression sur textile

Module 7. Patronage pour hommes

- ◆ Connaître l'histoire de la mode masculine
- ◆ Avoir ses propres critères, basés sur la connaissance, pour le développement de la mode masculine
- ◆ Comprendre la morphologie masculine et ses particularités
- ◆ Connaître les motifs les plus couramment utilisés dans la mode masculine
- ◆ Apprendre à confectionner un costume sur mesure

Module 8. 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 9. 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 10. 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

03

Compétences

Après avoir passé les évaluations du programme de Design de Mode Masculine, les professionnels auront acquis les compétences nécessaires pour innover dans le secteur de la mode, en créant des produits attractifs pour le secteur masculin. Ainsi, ils disposeront des compétences et des capacités suffisantes pour réussir dans un secteur qui exige de plus en plus des professionnels plus formés et capables de s'adapter rapidement et facilement aux changements du marché et aux nouvelles tendances.



“

*Devenez un designer à succès
et montrez vos créations sur les
principaux podiums internationaux”*



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 les compétences nécessaires pour réussir dans le domaine de la création de mode masculine

“

Après avoir obtenu ce Mastère Spécialisé de TECH, vous développerez les compétences nécessaires pour réussir dans un secteur en plein essor”





Compétences spécifiques

- ◆ Appliquer les bases du stylisme à la création de vêtements pour hommes
- ◆ Faites des dessins artistiques dans lesquels chaque détail de la conception est capturé
- ◆ Se débrouiller dans le domaine de la photographie, en appliquant les principales techniques pour réaliser des images très détaillées qui montrent les vêtements de manière fidèle
- ◆ Réaliser tout type de patron nécessaire à la création d'un vêtement pour homme
- ◆ Connaître en profondeur l'histoire du vêtement afin d'appliquer les ressources les plus utiles et les plus innovantes aux créations
- ◆ Fabrication de costumes pour hommes qui s'adaptent aux besoins et aux goûts de la société actuelle
- ◆ Réaliser des dessins techniques qui montrent clairement les caractéristiques des vêtements et des accessoires
- ◆ Avoir une connaissance approfondie de toutes les phases de la création de mode afin que le produit final soit une réussite
- ◆ Réflexion critique sur la culture de la mode actuelle
- ◆ Appliquer les techniques et les matériaux les plus durables pour créer un design masculin adapté aux exigences de la société actuelle
- ◆ Utiliser les principales techniques et technologies textiles pour créer des vêtements de qualité

04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme compile tous les aspects fondamentaux pour que les stylistes développent les compétences précises qui leur permettront de concevoir et de créer des vêtements pour hommes qui trouveront grâce aux yeux du public. À cette fin, le programme d'études couvre tout, du modélisme et de la confection à l'histoire de l'habillement, en passant par des questions pertinentes telles que la photographie, le design et la technologie textile, ainsi que de nouvelles questions telles que la durabilité appliquée au secteur.



“

Apprenez à connaître les nouvelles tendances de la mode durable et à les appliquer avec succès dans vos créations pour hommes"

Module 1. Fondamentaux et introduction au 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 au modélisme
 - 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. La relation entre la photographie et la réalité et 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. L'appareil photo numérique reflex 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. Plug-ins
- 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. Histoire de l'habillement

- 5.1. Préhistoire
 - 5.1.1. Introduction
 - 5.1.2. Civilisations préhistoriques
 - 5.1.3. Le commerce à l'époque préhistorique
 - 5.1.4. Costume préhistorique
 - 5.1.5. Fourrures et magasins de fourrures
 - 5.1.6. Textiles et techniques
 - 5.1.7. Concordance chronologique et similitudes dans le costume préhistorique
- 5.2. Ancienne époque: Égypte et Mésopotamie
 - 5.2.1. Égypte
 - 5.2.2. Le peuple assyrien
 - 5.2.3. Le peuple perse
- 5.3. Âge Ancien: la Grèce classique
 - 5.3.1. Costume crétois
 - 5.3.2. Tissus utilisés dans la Grèce antique
 - 5.3.3. Vêtements de la Grèce antique
 - 5.3.4. Sous-vêtements de la Grèce antique
 - 5.3.5. Chaussures de la Grèce antique
 - 5.3.6. Chapeaux et coiffes de la Grèce antique
 - 5.3.7. Couleurs et ornements de la Grèce antique
 - 5.3.8. Accessoires de la Grèce antique



- 5.4. Âge Ancien: l'Empire romain
 - 5.4.1. Textiles de la Rome antique
 - 5.4.2. Vêtements de la Rome antique
 - 5.4.3. Sous-vêtements romains antiques
 - 5.4.4. Chaussures de la Rome antique
 - 5.4.5. Chapeaux et coiffures de la Rome antique
 - 5.4.6. Relation entre le statut social et l'habillement dans la Rome antique
 - 5.4.7. Style byzantin
- 5.5. Haut Moyen Âge et Moyen Âge tardif
 - 5.5.1. Caractéristiques historiques générales de la période médiévale
 - 5.5.2. Le costume au début de la période médiévale
 - 5.5.3. Le costume à l'époque carolingienne
 - 5.5.4. Le costume à l'époque romane
 - 5.5.5. Costume gothique
- 5.6. L'âge moderne: Renaissance, baroque et rococo
 - 5.6.1. 15ème et 16ème siècle: La renaissance
 - 5.6.2. 17ème siècle: Baroque
 - 5.6.3. 18ème siècle: Rococo
- 5.7. Âge contemporain: Néoclassicisme et romantisme
 - 5.7.1. L'industrie de l'habillement
 - 5.7.2. Charles Frédéric Worth
 - 5.7.3. Jaquet Doucet
 - 5.7.4. Vêtements pour femmes
 - 5.7.5. Joséphine Bonaparte: le style Empire
- 5.8. Âge contemporain: Époque victorienne et *Belle Époque*
 - 5.8.1. La Reine Victoria
 - 5.8.2. Vêtements pour hommes
 - 5.8.3. *Dandy*
 - 5.8.4. Paul Poiret
 - 5.8.5. Madeleine Vionnet

- 5.9. L'âge contemporain: du costume à la mode
 - 5.9.1. Nouveau contexte et changement social
 - 5.9.2. Créateurs de mode
 - 5.9.3. Coco Chanel
 - 5.9.4. Le *New look*
- 5.10. L'époque contemporaine: le siècle des créateurs et de la mode
 - 5.10.1. Vêtements modernes
 - 5.10.2. La montée en puissance des designers américains
 - 5.10.3. La scène londonienne

Module 6. Technologie textile

- 6.1. Introduction aux textiles
 - 6.1.1. Histoire des textiles
 - 6.1.2. Les textiles au fil du temps
 - 6.1.3. Machines textiles traditionnelles
 - 6.1.4. L'importance des textiles dans la mode
 - 6.1.5. Symbologie utilisée dans les matériaux textiles
 - 6.1.6. Spécifications techniques des tissus
- 6.2. Matériaux textiles
 - 6.2.1. Classification des fibres textiles
 - 6.2.1.1. Fibres naturelles
 - 6.2.1.2. Fibres artificielles
 - 6.2.1.3. Fibres synthétiques
 - 6.2.2. Propriétés des fibres
 - 6.2.3. Reconnaissance des fibres textiles
- 6.3. Les fils
 - 6.3.1. Liaisons de base
 - 6.3.2. Caractéristiques générales des fils
 - 6.3.3. Classification des fils
 - 6.3.4. Étapes de filage
 - 6.3.5. Machines utilisées
 - 6.3.6. Systèmes de numérotation des fils
- 6.4. Textiles ajourés
 - 6.4.1. Tissus ajourés
 - 6.4.2. La trame de la trame
 - 6.4.3. Ligaments dans les tissus ajourés
 - 6.4.4. Classification des ligaments
 - 6.4.5. Types de ligaments
 - 6.4.6. Types de tissus
 - 6.4.7. Le métier à tisser ajouré
 - 6.4.8. Métiers à tisser spéciaux
- 6.5. Tissus à mailles
 - 6.5.1. Histoire du tricot
 - 6.5.2. Classification
 - 6.5.3. Typologie
 - 6.5.4. Comparaison entre une armure unie et un tissu tricoté
 - 6.5.5. Caractéristiques et comportement en fonction de sa construction
 - 6.5.6. Technologie et machines pour sa production
- 6.6. Finitions textiles
 - 6.6.1. Finition physique
 - 6.6.2. Finition chimique
 - 6.6.3. Résistance du tissu
 - 6.6.4. Le *pilling*
 - 6.6.5. Changement dimensionnel des tissus
- 6.7. Teinture
 - 6.7.1. Prétraitements
 - 6.7.2. Teinture
 - 6.7.3. Machines
 - 6.7.4. Entrées
 - 6.7.5. Blanchiment optique
 - 6.7.6. Couleur

- 6.8. Impression
 - 6.8.1. Impression directe
 - 6.8.1.1. Impression en bloc
 - 6.8.1.2. Emboutissage de rouleaux
 - 6.8.1.3. Impression par thermo-transfert
 - 6.8.1.4. Sérigraphie
 - 6.8.1.5. Impression en chaîne
 - 6.8.1.6. Impression de la corrosion
 - 6.8.2. Impression de réserve
 - 6.8.2.1. Batik
 - 6.8.2.2. Tie-dyeing
 - 6.8.3. Autres types d'impression
 - 6.8.3.1. Impression différentielle
 - 6.8.3.2. Électrostatique polychromatique
- 6.9. Tissus techniques et intelligents
 - 6.9.1. Définition et analyse
 - 6.9.2. Applications des textiles
 - 6.9.3. Nouveaux matériaux et technologies
- 6.10. Cuir, fourrure et autres
 - 6.10.1. Fourrure et cuir
 - 6.10.2. Classification du cuir
 - 6.10.3. Processus de tannage
 - 6.10.4. Traitement post-tannage
 - 6.10.5. Procédé technologique de tannage
 - 6.10.6. Méthodes de conservation
 - 6.10.7. Cuir synthétique
 - 6.10.8. Discussion: cuir naturel ou synthétique

Module 7. Patronage pour hommes

- 7.1. Évolution de la mode masculine
 - 7.1.1. Contexte social et historique de la mode masculine
 - 7.1.2. Le renoncement à l'ornementation et la reconquête du droit à la mode
 - 7.1.3. Histoire de la confection
- 7.2. Vêtements pour hommes
 - 7.2.1. Types de vêtements et variations
 - 7.2.2. Accessoires pour hommes
 - 7.2.3. Analyse et communication de la marque
 - 7.2.4. Tendances actuelles
- 7.3. Étude des morphologies masculines
 - 7.3.1. Évolution du corps masculin
 - 7.3.2. Étude du corps masculin
 - 7.3.3. Typologie du corps masculin
- 7.4. Motif de la chemise
 - 7.4.1. Mesures
 - 7.4.2. Mise en page
 - 7.4.3. Variations
- 7.5. Modèle de pantalon
 - 7.5.1. Mesures
 - 7.5.2. Mise en page
 - 7.5.3. Variations
- 7.6. Cheminement de la veste
 - 7.6.1. Mesures
 - 7.6.2. Mise en page
 - 7.6.3. Variations
- 7.7. Motifs de revers de veste
 - 7.7.1. Mesures
 - 7.7.2. Mise en page
 - 7.7.3. Variations

- 7.8. Modèle de gilet
 - 7.8.1. Mesures
 - 7.8.2. Mise en page
 - 7.8.3. Variations
- 7.9. Le manteau masculin
 - 7.9.1. Mesures
 - 7.9.2. Mise en page
 - 7.9.3. Variations
- 7.10. Couture traditionnelle
 - 7.10.1. Matériaux
 - 7.10.2. Doublure
 - 7.10.3. Montage
 - 7.10.4. Couture

Module 8. Systèmes de représentation appliqués à la mode

- 8.1. Introduction au dessin technique dans le domaine de la mode
 - 8.1.1. Comment et quand les dessins techniques sont-ils utilisés
 - 8.1.2. Comment créer un dessin technique pour la mode
 - 8.1.3. Dessiner à partir d'un vêtement physique
 - 8.1.4. Les normes du technicien de la mode
- 8.2. Préparation des documents
 - 8.2.1. Préparation du document pour le dessin technique
 - 8.2.2. Mannequin anatomique de base
 - 8.2.3. Couleur, texture et motifs
- 8.3. Vêtements inférieurs
 - 8.3.1. Jupes
 - 8.3.2. Pantalon
 - 8.3.3. Collants
- 8.4. Vêtements de dessus
 - 8.4.1. Chemises
 - 8.4.2. T-shirts
 - 8.4.3. Gilets de sauvetage
 - 8.4.4. Vestes
 - 8.4.5. Manteaux

- 8.5. Sous-vêtements
 - 8.5.1. Soutien-gorge
 - 8.5.2. Sous-vêtements
 - 8.5.3. Caleçons
- 8.6. Détails du modèle
 - 8.6.1. Encolures
 - 8.6.2. Cols
 - 8.6.3. Manches
 - 8.6.4. Menottes
 - 8.6.5. Poches
- 8.7. Détails de la conception
 - 8.7.1. Détails de la construction
 - 8.7.2. Détails décoratifs du design
 - 8.7.3. Plis
 - 8.7.4. Coutures
 - 8.7.5. Points de suture
 - 8.7.6. Nervures
- 8.8. Attaches et fermetures
 - 8.8.1. Zips
 - 8.8.2. Boutons
 - 8.8.3. Agrafes
 - 8.8.4. Rubans
 - 8.8.5. Noeuds
 - 8.8.6. Oeillets
 - 8.8.7. Velcro
 - 8.8.8. Oeillets
 - 8.8.9. Boucles
 - 8.8.10. Goujons
 - 8.8.11. Rivets
 - 8.8.12. Bagues
 - 8.8.13. Boucles

- 8.9. Accessoires
 - 8.9.1. Sacs à main
 - 8.9.2. Lunettes
 - 8.9.3. Chaussures
 - 8.9.4. Bijoux
- 8.10. Le dossier technique
 - 8.10.1. Exportation du dessin technique
 - 8.10.2. Informations sur le dessin technique
 - 8.10.3. Modèles et types de fiches de données
 - 8.10.4. Remplir le document d'information

Module 9. Design de mode

- 9.1. Méthodologie du stylisme de mode
 - 9.1.1. Le concept d'un projet de mode
 - 9.1.2. Méthodologie du design appliquée à la mode
 - 9.1.3. Méthodes de recherche dans le domaine du design de mode
 - 9.1.4. Le briefing ou le cahier des charges
 - 9.1.5. Documentation
 - 9.1.6. Analyse de la mode actuelle
 - 9.1.7. Formalisation des idées
- 9.2. Procédures créatives appliquées au design de mode
 - 9.2.1. Le carnet de terrain
 - 9.2.2. Le moodboard
 - 9.2.3. Recherche graphique
 - 9.2.4. Techniques de création
- 9.3. Références
 - 9.3.1. La mode commerciale
 - 9.3.2. Mode créative
 - 9.3.3. La mode de la scène
 - 9.3.4. Mode d'entreprise
- 9.4. Concept de la collection
 - 9.4.1. Fonctionnalité du vêtement
 - 9.4.2. Le vêtement comme message
 - 9.4.3. Concepts ergonomiques
- 9.5. Codes stylistiques
 - 9.5.1. Codes stylistiques permanents
 - 9.5.2. Codes stylistiques stationnaires
 - 9.5.3. Recherche du cachet personnel
- 9.6. Développement de la collection
 - 9.6.1. Cadre théorique
 - 9.6.2. Contexte
 - 9.6.3. Recherche
 - 9.6.4. Références
 - 9.6.5. Conclusion
 - 9.6.6. Représentation de la collection
- 9.7. Étude technique
 - 9.7.1. Carte des textiles
 - 9.7.2. Charte de couleurs
 - 9.7.3. La glaçure
 - 9.7.4. Le dossier technique
 - 9.7.5. Le prototype
 - 9.7.6. Scandallo
- 9.8. Projets interdisciplinaires
 - 9.8.1. Dessin
 - 9.8.2. Modélisme
 - 9.8.3. Couture
- 9.9. Production d'une collection
 - 9.9.1. De l'esquisse au dessin technique
 - 9.9.2. Ateliers d'artisanat
 - 9.9.3. Nouvelles technologies
- 9.10. Stratégies de communication et de présentation
 - 9.10.1. Photographie de mode: *lookbook*, éditorial et campagne
 - 9.10.2. Le portefeuille
 - 9.10.3. Le podium
 - 9.10.4. Autres moyens d'exposer la collection

Module 10. La durabilité dans la mode

- 10.1. Repenser le Design de Mode
 - 10.1.1. La chaîne d'approvisionnement
 - 10.1.2. Principaux aspects
 - 10.1.3. Développement de la mode durable
 - 10.1.4. L'avenir de la mode
- 10.2. Le cycle de vie d'un vêtement
 - 10.2.1. Réflexion sur le cycle de vie
 - 10.2.2. Activités et impact
 - 10.2.3. Outils et modèles d'évaluation
 - 10.2.4. Stratégies de conception durable
- 10.3. Réglementations en matière de qualité et de sécurité dans le secteur textile
 - 10.3.1. Qualité
 - 10.3.2. Étiquetage
 - 10.3.3. Sécurité des vêtements
 - 10.3.4. Inspections des consommateurs
- 10.4. Obsolescence planifiée
 - 10.4.1. Obsolescence programmée et déchets d'équipements électriques et électroniques
 - 10.4.2. Extraction des ressources
 - 10.4.3. Production de déchets
 - 10.4.4. Recyclage et réutilisation des déchets électroniques
 - 10.4.5. Consommation responsable
- 10.5. Conception durable
 - 10.5.1. Conception du vêtement
 - 10.5.2. Concevoir avec empathie
 - 10.5.3. Sélection des tissus, des matériaux et des techniques
 - 10.5.4. Utilisation de mono-matériaux
- 10.6. Production durable
 - 10.6.1. Modélisme et modélisation
 - 10.6.2. Techniques de zéro déchet
 - 10.6.3. Construction
 - 10.6.4. Conception pour la durabilité





- 10.7. Distribution durable
 - 10.7.1. Fournisseurs et producteurs
 - 10.7.2. Engagement avec les communautés locales
 - 10.7.3. Ventes
 - 10.7.4. Conception selon les besoins
 - 10.7.5. Le Design de Mode inclusive
- 10.8. Utilisation durable du vêtement
 - 10.8.1. Modèles d'utilisation
 - 10.8.2. Comment réduire le lavage
 - 10.8.3. Réparations et entretien
 - 10.8.4. Conception pour les corrections
 - 10.8.5. Conception modulaire des vêtements
- 10.9. Recyclage
 - 10.9.1. Réutilisation et refabrication
 - 10.9.2. Revalorisation
 - 10.9.3. Recyclage des matériaux
 - 10.9.4. Production en circuit fermé
- 10.10. Créateurs de mode durable
 - 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



Faites un tour académique des principales tendances de la mode masculine et réussissez vos créations"

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.



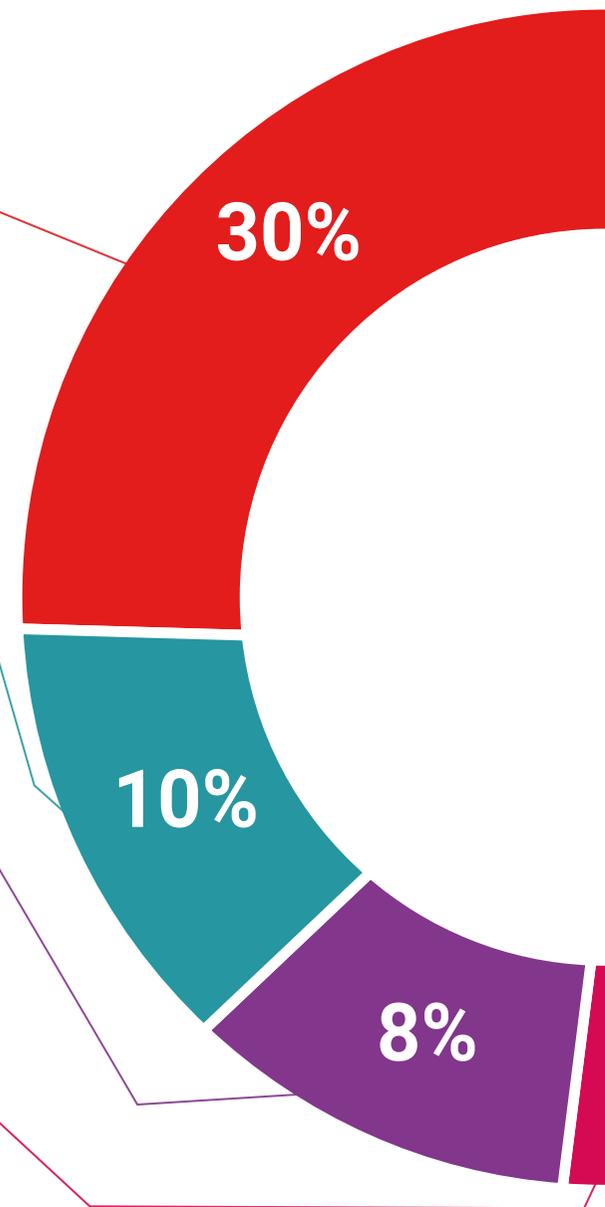
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Masculine 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.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Mastère Spécialisé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

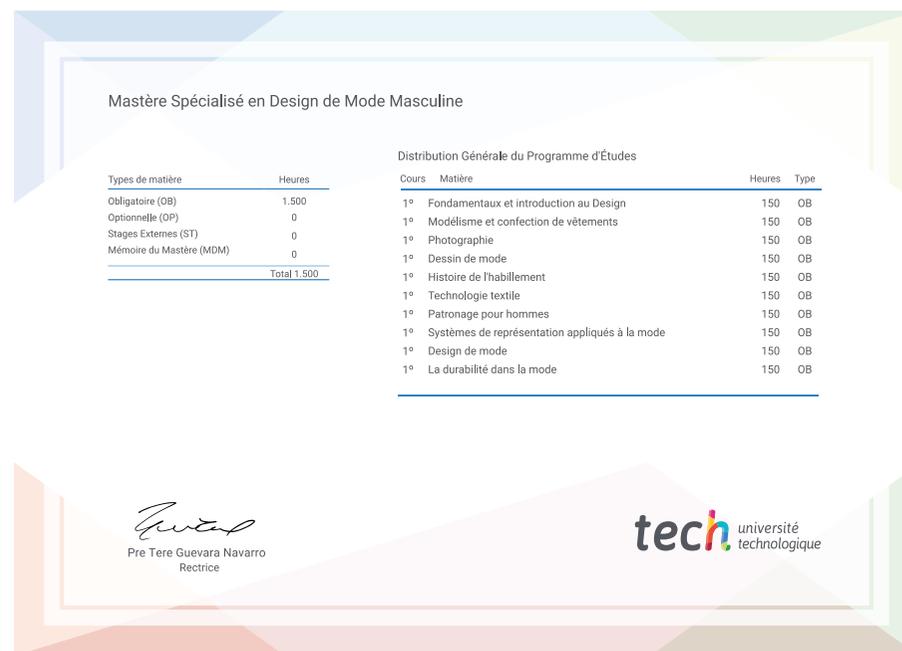
Ce **Mastère Spécialisé en Design de Mode Masculine** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 Masculine**

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 Masculine

- » 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 Masculine

