

Mastère Avancé Design de Mode Intégral

Approbation/Adhésion

A woman with blonde hair is shown from the waist up, wearing a vibrant, multi-colored dress with abstract, flowing patterns. She is looking upwards and to the right, with her right arm raised. The background is dark, and the overall composition is dynamic, with diagonal lines and a colorful geometric border at the top.

tech Euromed
University



Mastère Avancé Design de Mode Intégral

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 120 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/design/mastere-avance/mastere-avance-design-mode-integral

Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 36

05

Opportunités de carrière

page 44

06

Méthodologie d'étude

page 48

07

Corps Enseignant

page 58

08

Diplôme

page 68

01

Présentation du programme

Alors que l'industrie de la Mode met de plus en plus l'accent sur la durabilité et l'éthique, les stylistes doivent relever le défi de créer des produits qui ne sont pas seulement esthétiques, mais aussi responsables d'un point de vue environnemental et social. Cette transformation implique une connaissance approfondie des nouvelles technologies et des stratégies de marché, ainsi qu'une solide compréhension des principes classiques du Design. Dans ce contexte, TECH Euromed University présente un diplôme universitaire 100 % en ligne qui, grâce à une méthodologie de pointe et aux contenus les plus complets du secteur, préparera les stylistes à relever les défis actuels de l'industrie. Ils acquerront ainsi les outils nécessaires pour devenir des leaders dans la création de tous types de vêtements et d'accessoires.



“

*Un programme complet et 100 % en ligne, unique à
TECH Euromed University et avec une perspective
internationale soutenue par notre affiliation à The
Design Society"*

Le monde de la mode n'est plus seulement une expression esthétique, mais un écosystème créatif, technique et commercial en constante évolution. L'essor de la durabilité, de l'innovation textile et de la numérisation des processus a généré une demande croissante de professionnels polyvalents, capables d'assumer le design comme une discipline à part entière.

C'est dans ce contexte que TECH Euromed University a conçu ce Mastère Avancé en Design de Mode Intégral, qui offrira une préparation rigoureuse et actualisée. Ce programme de troisième cycle a été conçu par des experts de l'industrie et couvrira à la fois les principes fondamentaux du design et les outils les plus récents du secteur. Tout au long du parcours académique, vous explorerez la création de collections, le modélisme numérique, l'illustration de mode, le développement durable, le marketing appliqué au secteur textile et l'utilisation de logiciels tels que CLO 3D et Adobe Illustrator. L'accent sera également mis sur l'identité de marque, le stylisme et la gestion de projets créatifs, offrant ainsi une vision complète et stratégique du design contemporain.

En outre, ce programme universitaire sera enseigné à 100 % en ligne, ce qui permet aux concepteurs d'accéder au contenu à tout moment et de n'importe où. De son côté, TECH Euromed University mettra en œuvre la méthodologie *Relearning*, un système d'apprentissage efficace qui utilise la répétition intelligente et l'analyse de cas réels pour consolider les connaissances à long terme. Dans le même ordre d'idées, le programme d'études comprendra une sélection minutieuse de *Masterclasses* de haut niveau, dirigées par un Directeur Invité international de renom.

Grâce à la collaboration de **TECH Euromed University avec The Design Society (DS)**, l'étudiant fera partie d'une communauté mondiale dédiée à la conception et à son étude. Il pourra accéder à des publications en libre accès et participer à des événements collaboratifs. En outre, l'adhésion contribue à la maintenance de la société et de ses plateformes, facilitant l'interaction et l'accès à des ressources spécialisées pour le développement professionnel dans le domaine du design.

Ce **Mastère Avancé en Design de Mode Intégral** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Design de Mode
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes en matière de Design de Mode Intégral
- ♦ 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



Les Masterclasses vous offriront une expérience unique d'apprentissage direct avec des personnalités prestigieuses dans le domaine professionnel, qui partageront leurs meilleures stratégies"

“

Vous vous plongerez dans la gestion des marques de mode, de la conceptualisation de l'identité visuelle à la mise en œuvre des stratégies de branding”

Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine du design, 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 au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit tenter de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous gérerez des collections et des produits de Mode en utilisant des outils analytiques tels que Tableau pour optimiser les résultats.

Vous organiserez votre formation en fonction de vos besoins, avec des ressources accessibles 24 heures sur 24 et une approche progressive pour assimiler le contenu clé.



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH Euromed University est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

*Étudiez dans la plus grande université numérique
du monde et assurez votre réussite professionnelle.
L'avenir commence à TECH Euromed University”*

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH Euromed University comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH Euromed University se compose de plus de 6 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH Euromed University est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.



Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH Euromed University offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômes de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH Euromed University est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH Euromed University est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

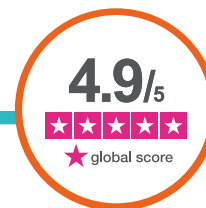
Leaders en matière d'employabilité

TECH Euromed University a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH Euromed University le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH Euromed University, mais positionne également TECH Euromed University comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH Euromed University comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH Euromed University en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Le programme de ce cursus universitaire couvre les fondements créatifs et techniques du Design de Mode, les dernières innovations numériques et les stratégies durables. Tout au long de ce parcours académique, les professionnels développeront des compétences en matière de modélisme, de couture, d'illustration et de Design textile, complétées par l'utilisation d'outils avancés tels que les logiciels de CAO et de 3D. En outre, vous approfondirez des aspects clés tels que la gestion d'entreprise, l'analyse des tendances et l'esprit d'entreprise dans le domaine de la Mode, ce qui vous permettra de vous préparer à jouer un rôle de premier plan dans un secteur dynamique et en constante évolution.



“

Vous maîtriserez des outils clés tels que CLO Virtual Fashion pour créer des collections virtuelles, animer des avatars en 3D et simuler des scénarios de mode numérique”

Module 1. Design de Mode structurel et intégral

- 1.1. Dessin expressif
 - 1.1.1. Structure anatomique du corps humain
 - 1.1.2. Espace tridimensionnel
 - 1.1.3. Perspective et analyse Matrix
- 1.2. Sémiotique visuelle
 - 1.2.1. Couleur et lumière dans les formes tridimensionnelles
 - 1.2.2. Contour et ombrage
 - 1.2.3. Le mouvement des vêtements dans l'anatomie féminine et masculine
- 1.3. Composition I
 - 1.3.1. Volume
 - 1.3.2. Silhouette de femme et silhouette d'homme
 - 1.3.3. Forme et forme négative
- 1.4. Composition II
 - 1.4.1. Symétrie et asymétrie
 - 1.4.2. Construction et déconstruction
 - 1.4.3. Drapage et ornements de bijoux
- 1.5. Outils de représentation
 - 1.5.1. Le croquis géométrique
 - 1.5.2. Techniques de rapid sketching et de poison
 - 1.5.3. Canva
- 1.6. Méthodologie du Design
 - 1.6.1. Conception assistée par ordinateur
 - 1.6.2. CAD/CAM : prototypes
 - 1.6.3. Produits finis et séries de production
- 1.7. Personnalisation et transformation des vêtements
 - 1.7.1. Découpage, assemblage et finition
 - 1.7.2. Adaptation des modèles
 - 1.7.3. Personnalisation des vêtements
- 1.8. Packaging
 - 1.8.1. L'emballage comme extension du *branding*
 - 1.8.2. Packaging durable
 - 1.8.3. Personnalisation automatisée

- 1.9. Atomic Design
 - 1.9.1. Composants du système
 - 1.9.2. Modèles
 - 1.9.3. Typologie des sites web des designers
- 1.10. App Design
 - 1.10.1. Techniques d'illustration mobile
 - 1.10.2. Outils de Conception intégrés : Procreate
 - 1.10.3. Outils de soutien : Pantone Studio

Module 2. Le produit textile

- 2.1. Anthropologie du Design
 - 2.1.1. La transformation des vêtements en vêtements de sport
 - 2.1.2. La pensée visuelle : rhétorique et langage
 - 2.1.3. L'artificialisation des produits dans l'industrie de la Mode
- 2.2. Le genre dans la Conception des produits
 - 2.2.1. Vêtements pour femmes
 - 2.2.2. Costume d'homme
 - 2.2.3. L'hybridation du vêtement de Mode
- 2.3. Le Design de la accessoires
 - 2.3.1. La conception des accessoires
 - 2.3.2. Bijoux
 - 2.3.3. Chaussures
- 2.4. Design du produit
 - 2.4.1. Prototypage
 - 2.4.2. L'environnement fashion tech et les nouveaux tissus industriels
 - 2.4.3. Transformation des prototypes
- 2.5. La fabrication d'un vêtement de Mode
 - 2.5.1. La machine à coudre
 - 2.5.2. Volume et mesures du corps
 - 2.5.3. Techniques de couture et assemblage de vêtements
- 2.6. Production industrielle de vêtements de Mode I
 - 2.6.1. Techniques de modélisme et de production
 - 2.6.2. Imprimés
 - 2.6.3. Moulage et modélisme industriel

- 2.7. Production industrielle de vêtements de Mode II
 - 2.7.1. Techniques de mise à l'échelle
 - 2.7.2. Classement par taille
 - 2.7.3. Transformation du modèle
- 2.8. Design textile
 - 2.8.1. Tissus et matériaux
 - 2.8.2. Palette corporative et saisonnière
 - 2.8.3. Techniques de développement de produits
- 2.9. Lingerie et corseterie
 - 2.9.1. Tissus spécifiques pour vêtements intimes
 - 2.9.2. Modèles spécifiques
 - 2.9.3. Assemblage de vêtements
- 2.10. Test des produits
 - 2.10.1. Établissement des compétences en matière de produits
 - 2.10.2. Évaluation du produit par rapport au marché et à son consommateur
 - 2.10.3. ReConception du produit

Module 3. La Conception de bijoux et d'accessoires

- 3.1. Anatomie et configuration des accessoires
 - 3.1.1. Chaussures
 - 3.1.2. Sacs et ceintures
 - 3.1.3. Bijoux de fantaisie et bijoux
- 3.2. Matériaux spécifiques pour la Conception d'accessoires
 - 3.2.1. Raccords et quincaillerie
 - 3.2.2. Tissus synthétiques
 - 3.2.3. Matériel technique
- 3.3. Flux de travail
 - 3.3.1. Relations avec les fournisseurs
 - 3.3.2. Fabrication industrielle sous contrat
 - 3.3.3. Prix du marché
- 3.4. Prototypage de produits
 - 3.4.1. Dessin et croquis
 - 3.4.2. Fiche technique du produit
 - 3.4.3. Production à grande échelle : INGA 3D

- 3.5. Création de bijoux
 - 3.5.1. Gemmes et pierres précieuses
 - 3.5.2. Bijoux fantaisie et matériaux alternatifs
 - 3.5.3. Prototypage de bijoux imprimés en 3D
- 3.6. Rhin Jewel
 - 3.6.1. Outils en métal et en pierre précieuse
 - 3.6.2. Outils de modélisation
 - 3.6.3. Outils en pierre calibrés
- 3.7. Développement de produits
 - 3.7.1. Créativité et faisabilité de l'accessoire
 - 3.7.2. Développement de la collection : alignement sur la marque
 - 3.7.3. Méthodologie de présentation d'une collection d'accessoires
- 3.8. La peau
 - 3.8.1. La fourrure animale et son traitement
 - 3.8.2. Matériaux synthétiques
 - 3.8.3. Durabilité et environnement
- 3.9. Personnalisation et transformation des accessoires
 - 3.9.1. Transformation manuelle
 - 3.9.2. Perles et breloques
 - 3.9.3. Vêtements de bijouterie : ceintures, fermetures de sacs et robes de bijouterie
- 3.10. Montres et lunettes de soleil
 - 3.10.1. Bijoux et composition
 - 3.10.2. Matériaux spécifiques
 - 3.10.3. Montage

Module 4. Vêtements spéciaux

- 4.1. Collections de sport
 - 4.1.1. Évolution de la Mode sportive
 - 4.1.2. Design et créativité décontractés
 - 4.1.3. Vêtements sportswear et activewear
- 4.2. Patronage et Conception de vêtements de sport
 - 4.2.1. Ergonomie de l'athlète
 - 4.2.2. Couture technique
 - 4.2.3. Matériaux techniques : évaporation, respirabilité et imperméabilité

- 4.3. Conception de vêtements pour les films et les séries télévisées
 - 4.3.1. Influence de la Mode sur les arts du spectacle
 - 4.3.2. Le département des costumes dans un film
 - 4.3.3. Révision du scénario pour la Conception de costumes de fiction
- 4.4. Flux de travail dans le film
 - 4.4.1. Documentation sur les périodes et les styles
 - 4.4.2. Mise en scène cinématographique par les costumes
 - 4.4.3. Tissus et techniques appliqués pour la finition finale
- 4.5. Costumes pour le cinéma
 - 4.5.1. Costumes de dessins animés
 - 4.5.2. Costumes Marvel
 - 4.5.3. Costumes d'époque
- 4.6. Les défilés et les galas de cinéma
 - 4.6.1. Modélisme expérimental
 - 4.6.2. Figurinisme pour les mannequins et les actrices
 - 4.6.3. La mise en scène des costumes sur le tapis rouge
- 4.7. Fiction scénique
 - 4.7.1. Costumes pour l'opéra
 - 4.7.2. Costumes pour le théâtre
 - 4.7.3. Costumes pour la danse et le cirque
- 4.8. Haute couture
 - 4.8.1. Confection de vêtements sur mesure
 - 4.8.2. Techniques d'illustration créatives
 - 4.8.3. Collections nuptiales
- 4.9. Tailoring et confection
 - 4.9.1. Patrons de costumes pour hommes et femmes
 - 4.9.2. Tissus saisonniers
 - 4.9.3. Tendances futures de la confection
- 4.10. Placement de produits
 - 4.10.1. Collaborations avec des marques consolidées pour la garde-robe de séries télévisées
 - 4.10.2. La proposition et la présentation des besoins
 - 4.10.3. Sélection des vêtements et coût de la collaboration

Module 5. CLO Virtual Fashion Design

- 5.1. Techniques de Conception actuelles
 - 5.1.1. Conception en 2 dimensions
 - 5.1.2. Conception en 3 dimensions
 - 5.1.3. Le programme CLO Virtual Fashion
- 5.2. Création numérique et Conception expérimentale
 - 5.2.1. Création numérique et Conception expérimentale
 - 5.2.2. Interface utilisateur du CLO Virtual Fashion
 - 5.2.3. Animation 3D des avatars
- 5.3. La couture virtuelle
 - 5.3.1. Couture segmentaire
 - 5.3.2. Couture libre
 - 5.3.3. Structure en couches
- 5.4. Bibliothèque de tissus CLO Virtual Fashion
 - 5.4.1. Tissus couramment utilisés
 - 5.4.2. Revêtements
 - 5.4.3. Ajustement des vêtements
- 5.5. Processus streamline
 - 5.5.1. Couleurs et motifs
 - 5.5.2. Composition du Design
 - 5.5.3. Echantillons 3D
- 5.6. Création de textures
 - 5.6.1. Donner et modifier des textures
 - 5.6.2. Opacité, réflexion et position
 - 5.6.3. Carte normale et carte de déplacement
- 5.7. Création de vêtements I
 - 5.7.1. Le vêtement
 - 5.7.2. Imprimés
 - 5.7.3. Renders

- 5.8. Création de vêtements II
 - 5.8.1. Plis
 - 5.8.2. Fonds et lames
 - 5.8.3. Soleil et rembourrage
- 5.9. Environnements simulés
 - 5.9.1. Techniques de coiffage
 - 5.9.2. Visualisation des vêtements dans les environnements de vente au détail
 - 5.9.3. Promotion de la collection virtuelle
- 5.10. Marchés émergents et techniques d'entrée
 - 5.10.1. Calcul des coûts
 - 5.10.2. Enchères
 - 5.10.3. L'industrie des jeux vidéo

Module 6. Stylisme et tendances de la Mode

- 6.1. Le consommateur mondial : Est et Ouest
 - 6.1.1. La Mode dans le contexte de la mondialisation
 - 6.1.2. Le clinquant asiatique
 - 6.1.3. L'héritage occidental
- 6.2. Les besoins du consommateur d'aujourd'hui
 - 6.2.1. Profils des nouveaux consommateurs
 - 6.2.2. Le prosommateur
 - 6.2.3. Prise de décision pendant le processus d'achat
- 6.3. L'expression visuelle de la couleur
 - 6.3.1. L'importance de la couleur dans les décisions d'achat
 - 6.3.2. Les émotions chromatiques
 - 6.3.3. La couleur dans l'écosystème de la Mode
- 6.4. Analyse et recherche sur les tendances
 - 6.4.1. Le chasseur de tendances
 - 6.4.2. De la Trendsetters à la consommation de masse
 - 6.4.3. Agences spécialisées
- 6.5. Lancement stratégique
 - 6.5.1. Macro-tendances et micro-tendances
 - 6.5.2. Nouveauté, tendance et "hype"
 - 6.5.3. Le cycle de diffusion du produit

- 6.6. Méthodologie pour l'analyse des tendances
 - 6.6.1. L'art et la science de l'analyse prédictive
 - 6.6.2. Les sources d'information sur le marché de la Mode
 - 6.6.3. Extraire des insights
- 6.7. Le mode de vie du consommateur de Mode
 - 6.7.1. Valeurs et priorités
 - 6.7.2. Le nouveau luxe et sa place sur le marché de la Mode
 - 6.7.3. Entre le magasin physique et l'e-commerce
- 6.8. La conceptualisation du marché de la Mode
 - 6.8.1. L'expérience d'achat
 - 6.8.2. "Hotspots"
 - 6.8.3. Digital concept stores
- 6.9. Le rapport sur les tendances
 - 6.9.1. Structure et composition
 - 6.9.2. Présentation
 - 6.9.3. Évaluation et prise de décision
- 6.10. Tendances de consommation post-pandémique
 - 6.10.1. Changements permanents des habitudes de consommation
 - 6.10.2. Des achats pour l'avenir
 - 6.10.3. Technologie et durabilité : les axes du changement

Module 7. Identité visuelle = UX + Branding

- 7.1. L'utilisation technologique de la Mode
 - 7.1.1. Intelligence artificielle
 - 7.1.2. Matérialiser l'avantage concurrentiel
 - 7.1.3. Chatbot et *personal shopper* virtuel
- 7.2. Gestion des identités et du changement
 - 7.2.1. Conception de l'identité de la marque
 - 7.2.2. Construire l'identité de la marque
 - 7.2.3. Impacts économiques
- 7.3. Google Analytics et Google Ads
 - 7.3.1. Positionnement stratégique d'une marque de Mode
 - 7.3.2. Google Ads
 - 7.3.3. Google Analytics

- 7.4. *Data driven marketing*
 - 7.4.1. Le processus de ciblage des données
 - 7.4.2. Collecte et sélection des données
 - 7.4.3. Tabulation : statistiques des données
- 7.5. Création de séquences de motifs
 - 7.5.1. Gestion des indicateurs clés
 - 7.5.2. Paramètres spécifiques à la Mode
 - 7.5.3. Séquences de motifs
- 7.6. Simulation de scénarios d'innovation
 - 7.6.1. Innovation et créativité
 - 7.6.2. Simulation et prédiction
 - 7.6.3. Microsoft Powe Bi
- 7.7. Segmentation et gestion des bases de données
 - 7.7.1. Segmentation du marché
 - 7.7.2. Segmentation de l'audience
 - 7.7.3. SQL pour les grands volumes de données
- 7.8. Fidelisation & salesforce
 - 7.8.1. Le profil émotionnel du consommateur de Mode
 - 7.8.2. Acquisition d'utilisateurs, fidélisation des consommateurs et ambassadeurs de la clientèle
 - 7.8.3. CRM : Salesforce
- 7.9. Marketing de contenu
 - 7.9.1. Créer une expérience utilisateur dans l'environnement numérique
 - 7.9.2. *Customer engagement behaviour*
 - 7.9.3. Contenu sur et hors de mon site web
- 7.10. Créativité avec Python
 - 7.10.1. Structure et éléments de la langue
 - 7.10.2. Fonctionnalités de Python
 - 7.10.3. Créativité à partir de l'utilisation des données





Module 8. Commercialisation de la collection

- 8.1. La dynamique actuelle de la Mode
 - 8.1.1. Fashion weeks et la haute couture
 - 8.1.2. La concrétisation des idées et le carnet de croquis sketchbook
 - 8.1.3. La conceptualisation de la collection
- 8.2. Création d'une collection
 - 8.2.1. Moodboards et inspiration internationale
 - 8.2.2. Usines et fournisseurs dans le monde
 - 8.2.3. Étiquetage et packaging
- 8.3. Alliances et partenariats stratégiques
 - 8.3.1. Les partners stratégiques
 - 8.3.2. Entre designers, entrepreneurs et artistes
 - 8.3.3. Collections capsules
- 8.4. Style
 - 8.4.1. Visual merchandising
 - 8.4.2. Décoration des vitrines
 - 8.4.3. Shooting numérique : la vitrine du mobile
- 8.5. Défilés et capitales de la Mode
 - 8.5.1. Le défilé de mode
 - 8.5.2. Paris, Londres et New York
 - 8.5.3. Défilés virtuels
- 8.6. Salons et événements de Design
 - 8.6.1. Gestion d'événements sur le marché de la Mode
 - 8.6.2. L'environnement B2B
- 8.7. EcoConception et impact environnemental
 - 8.7.1. L'artisanat
 - 8.7.2. Le nouveau luxe
 - 8.7.3. La Mode durable en chiffres

- 8.8. Commercialisation de la collection
 - 8.8.1. L'orchestre omnicanal
 - 8.8.2. Optimiser le canal en ligne
 - 8.8.3. Les avantages résiduels du hors-ligne
- 8.9. Événements sur mesure
 - 8.9.1. Alignement de l'audience
 - 8.9.2. Stratégie de communication
 - 8.9.3. Mise en scène
- 8.10. Évaluation finale de la collection
 - 8.10.1. Imprimés en chiffres
 - 8.10.2. Analyse et indicateurs avancés
 - 8.10.3. La reformulation du vêtement

Module 9. Gestion des achats de Mode

- 9.1. La dynamique d'un acheteur de Mode
 - 9.1.1. Le cycle de vie des produits de Mode
 - 9.1.2. La saisonnalité dans l'industrie de la Mode
 - 9.1.3. Les leviers qui activent le capital de la marque
- 9.2. Formulation avec Microsoft Excel
 - 9.2.1. Opérations
 - 9.2.2. Calculs
 - 9.2.3. Formules
- 9.3. Applications Excel
 - 9.3.1. Graphiques
 - 9.3.2. Tableaux croisés dynamiques
 - 9.3.3. Formulaire
- 9.4. Traitement des erreurs
 - 9.4.1. Format
 - 9.4.2. Numéro
 - 9.4.3. Texte
- 9.5. Création de bases de données avec Microsoft Access
 - 9.5.1. La programmation avec Access
 - 9.5.2. Types de données et propriétés des champs
 - 9.5.3. Requêtes et macros

- 9.6. Rapports sur les bases de données
 - 9.6.1. Stockage des données
 - 9.6.2. Modèles de base de données avec Access
 - 9.6.3. Mise à jour des requêtes
- 9.7. Big data avec Tableau
 - 9.7.1. Organisation des données
 - 9.7.2. Représentation des valeurs numériques
 - 9.7.3. Utilisation de diverses sources de données
- 9.8. Personnalisation des données avec Tableau
 - 9.8.1. Utilisation des calculs
 - 9.8.2. Calculs rapides de Tableau
 - 9.8.3. Lignes de référence
- 9.9. *Dashboard*: visualisation des données
 - 9.9.1. Cartographie géographique
 - 9.9.2. Visualisation et comparaison des mesures
 - 9.9.3. Statistiques et prévisions
- 9.10. Gestion de projets
 - 9.10.1. *Propriétaire du produit*
 - 9.10.2. Méthodologie lean
 - 9.10.3. Méthodologie agile

Module 10. Atelier sur l'entrepreneuriat et la gestion créative

- 10.1. Innovation et créativité sur les marchés de la Mode
 - 10.1.1. Réinventer ce qui existe déjà dans le domaine du Design de Mode
 - 10.1.2. Créer de nouveaux motifs à partir de zéro
 - 10.1.3. Brevets sur les tissus
- 10.2. Pensée disruptive et *design thinking*
 - 10.2.1. La pensée disruptive et son impact mondial
 - 10.2.2. Le schéma visuel du *design thinking*
 - 10.2.3. Résolution de problèmes

- 10.3. Leadership et esprit d'entreprise
 - 10.3.1. L'équipe
 - 10.3.2. Marque personnelle
 - 10.3.3. Gérer l'évolution et la croissance de l'entreprise
- 10.4. La chaîne de valeur dans l'industrie de la Mode et du luxe
 - 10.4.1. Structure du marché mondial de la Mode
 - 10.4.2. La chaîne de valeur traditionnelle
 - 10.4.3. Évolution des maillons de la chaîne de valeur de la Mode
- 10.5. La *start up* de Mode
 - 10.5.1. Le saut vers l'internationalisation
- 10.6. Direction créative pour des entreprises de Mode
 - 10.6.1. La dynamique de la créativité
 - 10.6.2. Profils professionnels
 - 10.6.3. Rôles du directeur de la création
- 10.7. Neurobiologie de la créativité
 - 10.7.1. Intelligence
 - 10.7.2. Quantification créative
 - 10.7.3. Médias sociaux
- 10.8. Techniques de créativité
 - 10.8.1. Le blocage
 - 10.8.2. Techniques pour générer des idées
 - 10.8.3. CRE-IN
- 10.9. Les sources d'inspiration
 - 10.9.1. Maîtriser le passé de la Mode
 - 10.9.2. Aspirations : l'avenir
 - 10.9.3. L'équilibre compositionnel entre le passé et le futur
- 10.10. Mise en scène
 - 10.10.1. Le cadre compositionnel dans une collection de Mode
 - 10.10.2. La perception du spectateur
 - 10.10.3. L'imaginaire des marques de Mode

Module 11. Principes fondamentaux et introduction au Design

- 11.1. Histoire du Design
 - 11.1.1. La révolution Industrielle
 - 11.1.2. Les étapes du design
 - 11.1.3. Architecture
 - 11.1.4. L'école de Chicago
- 11.2. Styles et mouvements de design
 - 11.2.1. Design décoratif
 - 11.2.2. Mouvement moderniste
 - 11.2.3. Art déco
 - 11.2.4. Design industriel
 - 11.2.5. Bauhaus
 - 11.2.6. La deuxième guerre mondiale
 - 11.2.7. Trans-avant-garde
 - 11.2.8. Design contemporain
- 11.3. Designers et tendances
 - 11.3.1. Architectes d'intérieur
 - 11.3.2. Graphistes
 - 11.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
 - 11.3.4. Créateurs de mode
- 11.4. Méthodologie de design
 - 11.4.1. Bruno Munari
 - 11.4.2. Gui Bonsiepe
 - 11.4.3. J. Christopher Jones
 - 11.4.4. L. Bruce Archer
 - 11.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 11.4.6. Jorge Frascara
 - 11.4.7. Bernd Löbach
 - 11.4.8. Joan Costa
 - 11.4.9. Norberto Chaves

- 11.5. Le langage dans le design
 - 11.5.1. Les objets et le sujet
 - 11.5.2. Sémiotique des objets
 - 11.5.3. La disposition objectale et sa connotation
 - 11.5.4. La Globalisation des signes
 - 11.5.5. Proposition
- 11.6. Le Design et sa dimension esthétique et formelle
 - 11.6.1. Éléments visuels
 - 11.6.1.1. La forme
 - 11.6.1.2. La mesure
 - 11.6.1.3. Couleur
 - 11.6.1.4. Texture
 - 11.6.2. Éléments relationnels
 - 11.6.2.1. Direction
 - 11.6.2.2. Position
 - 11.6.2.3. Espace
 - 11.6.2.4. Gravité
 - 11.6.3. Éléments pratiques
 - 11.6.3.1. Représentation
 - 11.6.3.2. Signification
 - 11.6.3.3. Fonction
 - 11.6.4. Cadre de référence
- 11.7. Méthodes analytiques du Design
 - 11.7.1. Design pragmatique
 - 11.7.2. Design analogique
 - 11.7.3. Un design iconique
 - 11.7.4. Design canonique
 - 11.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie
- 11.8. Design et sémantique
 - 11.8.1. La sémantique
 - 11.8.2. Signification
 - 11.8.3. Sens dénotatif et sens connotatif
 - 11.8.4. Le lexique

- 11.8.5. Champ lexical et famille lexicale
 - 11.8.6. Relations sémantiques
 - 11.8.7. Changement sémantique
 - 11.8.8. Causes du changement sémantique
- 11.9. Design et pragmatique
 - 11.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
 - 11.9.2. Médiation, corps et émotions
 - 11.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
 - 11.9.4. Identité, relations sociales et objets
- 11.10. Contexte actuel du design
 - 11.10.1. Problèmes de design actuels
 - 11.10.2. Problèmes de design actuels
 - 11.10.3. Contributions sur la méthodologie

Module 12. Modélisme et confection de vêtements

- 12.1. Introduction au modélisme
 - 12.1.1. Concepts de base du modélisme
 - 12.1.2. Outils et matériaux pour le modélisme
 - 12.1.3. Obtention de mesures anatomiques
 - 12.1.4. Tableaux de mesures
 - 12.1.5. Typologie des modèles
 - 12.1.6. Industrialisation des modèles
 - 12.1.7. Informations devant être contenues dans un modèle
- 12.2. Modèle féminin
 - 12.2.1. Patron de jupe de base
 - 12.2.2. Modèle de corps de base
 - 12.2.3. Motif de base du pantalon
 - 12.2.4. Modèle de base de la robe
 - 12.2.5. Cols
 - 12.2.6. Manches
 - 12.2.7. Détails

- 12.3. Modèle masculin
 - 12.3.1. Modèle de corps de base
 - 12.3.2. Motif de base du pantalon
 - 12.3.3. Motif de la base du manteau
 - 12.3.4. Cols
 - 12.3.5. Manches
 - 12.3.6. Détails
- 12.4. Motif pour les enfants
 - 12.4.1. Modèle de corps de base
 - 12.4.2. Motif de base du pantalon
 - 12.4.3. Motif de base du justaucorps
 - 12.4.4. Schéma général de la base
 - 12.4.5. Manches
 - 12.4.6. Cols
 - 12.4.7. Détails
- 12.5. Transformation, développement et mise à l'échelle des modèles
 - 12.5.1. Transformations de motifs
 - 12.5.2. Développement de modèles
 - 12.5.3. Patrons à l'échelle et à taille réelle
- 12.6. Introduction à la coupe et à la couture
 - 12.6.1. Introduction à la couture
 - 12.6.2. Outils et matériaux de couture
 - 12.6.3. Découpage
 - 12.6.4. Coudre à la main
 - 12.6.5. Couture à la machine plate
 - 12.6.6. Types de machines à coudre
- 12.7. Identification des textiles
 - 12.7.1. Tissus plats
 - 12.7.2. Tissus complexes
 - 12.7.3. Tissus techniques
 - 12.7.4. Tissus à mailles
 - 12.7.5. Matériaux

- 12.8. Types de couture et de transformation des vêtements
 - 12.8.1. Joint plat
 - 12.8.2. Entrejambe
 - 12.8.3. Couture courbée
 - 12.8.4. Couture française
 - 12.8.5. Couture textile
 - 12.8.6. Couture Overlock
 - 12.8.7. Coutures côtelées
- 12.9. Fermetures, finitions et finitions textiles
 - 12.9.1. Teinture des tissus
 - 12.9.2. Boutons
 - 12.9.3. Crémaillères
 - 12.9.4. Appliqués
 - 12.9.5. Doublure de la pièce
 - 12.9.6. Finition
 - 12.9.7. Repassage
- 12.10. *Moulage*
 - 12.10.1. Préparation du mannequin
 - 12.10.2. Enquête sur le mannequin
 - 12.10.3. Du mannequin au modèle
 - 12.10.4. Modélisation d'un vêtement

Module 13. Photographie

- 13.1. Histoire de la photographie
 - 13.1.1. Antécédent de la photographie
 - 13.1.2. Photographie en couleur
 - 13.1.3. Film photographique
 - 13.1.4. Appareil photo numérique
- 13.2. Formation de l'image
 - 13.2.1. La caméra
 - 13.2.2. Paramètres de base en photographie
 - 13.2.3. Photométrie
 - 13.2.4. Objectifs et longueur focale

- 13.3. Langage photographique
 - 13.3.1. Types de prises de vue
 - 13.3.2. Éléments formels, compositionnels et interprétatifs de l'image photographique
 - 13.3.3. Encadrement
 - 13.3.4. Représentation du temps et du mouvement dans la photographie
 - 13.3.5. Le rapport de la photographie à la réalité et à la vérité
- 13.4. La caméra
 - 13.4.1. Appareils photo analogiques et numériques
 - 13.4.2. Caméras simples
 - 13.4.3. Les appareils photo reflex
 - 13.4.4. Techniques photographiques de base
 - 13.4.5. Exposition et posemètres
 - 13.4.6. La caméra reflex numérique. Le capteur
 - 13.4.7. La manipulation de l'appareil photo numérique par rapport à l'appareil photo analogique
 - 13.4.8. Aspects spécifiques d'intérêt
 - 13.4.9. Méthodes de travail avec l'appareil photo numérique
- 13.5. L'image numérique
 - 13.5.1. Formats de fichiers
 - 13.5.2. Balance des blancs
 - 13.5.3. Température de couleur
 - 13.5.4. Histogramme. L'exposition en photographie numérique
 - 13.5.5. Gamme dynamique
- 13.6. Le comportement de la lumière
 - 13.6.1. Le photon
 - 13.6.2. Réflexion et absorption
 - 13.6.3. Quantité et qualité de la lumière
 - 13.6.3.1. Lumière dure et lumière douce
 - 13.6.3.2. Lumière directe et diffuse
- 13.7. Expressivité et esthétique de l'éclairage
 - 13.7.1. Ombres, modificateurs et profondeur
 - 13.7.2. Angles d'éclairage
 - 13.7.3. Systèmes d'éclairage
 - 13.7.4. Mesure de la lumière





- 13.7.4.1. Le photomètre
- 13.7.4.2. Lumière incidente
- 13.7.4.3. Lumière réfléchie
- 13.7.4.4. Mesure sur plusieurs points
- 13.7.4.5. Contraste
- 13.7.4.6. Gris moyen
- 13.7.5. Éclairage de la lumière du jour
 - 13.7.5.1. Diffuseurs
 - 13.7.6.2. Réflecteurs
- 13.7.6. Éclairage artificiel
 - 13.7.6.1. Le studio photographique
 - 13.7.6.2. Sources d'éclairage
 - 13.7.6.3. Lumière froide
 - 13.7.6.4. Flashs de studio et flashs compacts
 - 13.7.6.5. Accessoires
- 13.8. Logiciel d'édition
 - 13.8.1. Adobe Lightroom
 - 13.8.2. Adobe Photoshop
 - 13.8.3. Plugins
- 13.9. Montage et développement de photos
 - 13.9.1. Développement en Camera RAW
 - 13.9.2. Bruit et mise au point
 - 13.9.3. Ajustements de l'exposition, du contraste et de la saturation. Niveaux et courbes
- 13.10. Références et applications
 - 13.10.1. Les photographes les plus importants de l'histoire
 - 13.10.2. La photographie dans la Décoration intérieure
 - 13.10.3. La photographie dans la Conception de produits
 - 13.10.4. La photographie dans la Conception de Mode
 - 13.10.5. La photographie dans la Conception graphique

Module 14. Dessin de Mode

- 14.1. Histoire de l'illustration
 - 14.1.1. Histoire de l'illustration
 - 14.1.2. Typologie
 - 14.1.3. L'affiche
 - 14.1.4. Illustateurs
- 14.2. Matériaux et médias dans l'illustration
 - 14.2.1. Matériaux
 - 14.2.2. Supports
 - 14.2.3. Nouvelles technologies
- 14.3. Anatomie artistique
 - 14.3.1. Introduction à l'anatomie artistique
 - 14.3.2. La tête et le cou
 - 14.3.3. Le tronc
 - 14.3.4. Le membre supérieur
 - 14.3.5. Le membre inférieur
 - 14.3.6. Le mouvement
- 14.4. Proportion du corps humain
 - 14.4.1. Anthropométrie
 - 14.4.2. Proportion
 - 14.4.3. Canons
 - 14.4.4. Morphologie
 - 14.4.5. Proportion
- 14.5. Composition de base
 - 14.5.1. Avant
 - 14.5.2. Dos
 - 14.5.3. Profil
 - 14.5.4. Raccourcissement des délais
 - 14.5.5. Mouvement
- 14.6. Le visage humain
 - 14.6.1. La tête
 - 14.6.2. Les yeux
 - 14.6.3. Le nez
 - 14.6.4. La bouche
 - 14.6.5. Les sourcils
 - 14.6.6. Les oreilles
 - 14.6.7. Les cheveux
- 14.7. La figure humaine
 - 14.7.1. L'équilibre du corps
 - 14.7.2. Le bras
 - 14.7.3. La main
 - 14.7.4. Le pied
 - 14.7.5. La jambe
 - 14.7.6. Le buste
 - 14.7.7. La figure humaine
- 14.8. Techniques d'illustration dans la Mode
 - 14.8.1. Technique traditionnelle
 - 14.8.2. Technique numérique
 - 14.8.3. Techniques mixtes
 - 14.8.4. Technique de collage
- 14.9. Illustration des matériaux
 - 14.9.1. Tweed
 - 14.9.2. Cuir verni
 - 14.9.3. Laine
 - 14.9.4. Paillettes
 - 14.9.5. Transparence
 - 14.9.6. Soie
 - 14.9.7. Denim
 - 14.9.8. Cuir
 - 14.9.9. Poils d'animaux
 - 14.9.10. Autres matériaux

14.10. Rechercher un style personnel

14.10.1. La figurine de Mode

14.10.2. Styling

14.10.3. Poses de Mode

14.10.4. Coiffures

14.10.5. La conception

Module 15. Technologie textile

15.1. Introduction aux textiles

15.1.1. Histoire des textiles

15.1.2. Les textiles au fil du temps

15.1.3. Machines textiles traditionnelles

15.1.4. L'importance des textiles dans la Mode

15.1.5. Symbologie utilisée dans les matériaux textiles

15.1.6. Spécifications techniques des tissus

15.2. Matériaux textiles

15.2.1. Classification des fibres textiles

15.2.1.1. Fibres naturelles

15.2.1.2. Fibres synthétiques

15.2.1.3. Fibres synthétiques

15.2.2. Propriétés des fibres

15.2.3. Reconnaissance des fibres textiles

15.3. Les fils

15.3.1. Liaisons de base

15.3.2. Caractéristiques générales des fils

15.3.3. Classification des fils

15.3.4. Étapes de filage

15.3.5. Machines utilisées

15.3.6. Systèmes de numérotation des fils

15.4. Textiles ajourés

15.4.1. Tissus ajourés

15.4.2. La trame de la trame

15.4.3. Ligaments dans les tissus ajourés

15.4.4. Classification des ligaments

15.4.5. Types de ligaments

15.4.6. Types de tissus

15.4.7. Le métier à tisser ajouré

15.4.8. Métiers à tisser spéciaux

15.5. Tissus à mailles

15.5.1. Histoire du tricot

15.5.2. Classification

15.5.3. Typologie

15.5.4. Comparaison entre une armure unie et un tissu tricoté

15.5.5. Caractéristiques et comportement en fonction de sa construction

15.5.6. Technologie et machines pour sa production

15.6. Finitions textiles

15.6.1. Finition physique

15.6.2. Finition chimique

15.6.3. Résistance du tissu

15.6.4. Le pilling

15.6.5. Changement dimensionnel des tissus

15.7. Teinture

15.7.1. Prétraitements

15.7.2. Teinture

15.7.3. Machines

15.7.4. Entrées

15.7.5. Blanchiment optique

15.7.6. Couleur

- 15.8. Estampage
 - 15.8.1. Impression directe
 - 15.8.1.1. Impression en bloc
 - 15.8.1.2. Emboutissage de rouleaux
 - 15.8.1.3. Impression par thermo-transfert
 - 15.8.1.4. Sérigraphie
 - 15.8.1.5. Impression en chaîne
 - 15.8.1.6. Impression de la corrosion
 - 15.8.2. Impression de réserve
 - 15.8.2.1. Batik
 - 15.8.2.2. Tie-dyeing
 - 15.8.3. Autres types d'impression
 - 15.8.3.1. Impression différentielle
 - 15.8.3.2. Électrostatique polychromatique
- 15.9. Tissus techniques et intelligents
 - 15.9.1. Définition et analyse
 - 15.9.2. Applications des textiles
 - 15.9.3. Nouveaux matériaux et technologies
- 15.10. Cuir, fourrure et autres
 - 15.10.1. Fourrure et cuir
 - 15.10.2. Classification du cuir
 - 15.10.3. Processus de tannage
 - 15.10.4. Traitement post-tannage
 - 15.10.5. Procédé technologique de tannage
 - 15.10.6. Méthodes de conservation
 - 15.10.7. Cuir synthétique
 - 15.10.8. Discussion : cuir naturel ou synthétique

Module 16. Systèmes de représentation appliqués à la Mode

- 16.1. Introduction au dessin technique dans le domaine de la Mode
 - 16.1.1. Comment et quand les dessins techniques sont-ils utilisés
 - 16.1.2. Comment créer un dessin technique pour la Mode
 - 16.1.3. Dessiner à partir d'un vêtement physique
 - 16.1.4. Les normes du technicien de la Mode

- 16.2. Préparation des documents
 - 16.2.1. Préparation du document pour le dessin technique
 - 16.2.2. Mannequin anatomique de base
 - 16.2.3. Couleur, texture et motifs
- 16.3. Vêtements inférieurs
 - 16.3.1. Jupes
 - 16.3.2. Pantalons
 - 16.3.3. Collants
- 16.4. Vêtements de dessus
 - 16.4.1. Chemises
 - 16.4.2. T-shirts
 - 16.4.3. Gilets de sauvetage
 - 16.4.4. Vestes
 - 16.4.5. Manteaux
- 16.5. Sous-vêtements
 - 16.5.1. Soutien-gorge
 - 16.5.2. Sous-vêtements
 - 16.5.3. Caleçons
- 16.6. Détails du modèle
 - 16.6.1. Encolures
 - 16.6.2. Cols
 - 16.6.3. Manches
 - 16.6.4. Menottes
 - 16.6.5. Poches
- 16.7. Détails de la conception
 - 16.7.1. Détails de la construction
 - 16.7.2. Détails décoratifs du Design
 - 16.7.3. Plis
 - 16.7.4. Coutures
 - 16.7.5. Points de suture
 - 16.7.6. Nervures

16.8. Attaches et fermetures

- 16.8.1. Crémaillères
- 16.8.2. Boutons
- 16.8.3. Agrafes
- 16.8.4. Rubans
- 16.8.5. Noeuds
- 16.8.6. Oeillets
- 16.8.7. Velcro
- 16.8.8. Oeillets
- 16.8.9. Boucles
- 16.8.10. Goujons
- 16.8.11. Rivets
- 16.8.12. Bagues
- 16.8.13. Boucles

16.9. Accessoires

- 16.9.1. Sacs à main
- 16.9.2. Lunettes
- 16.9.3. Chaussures
- 16.9.4. Bijoux

16.10. Le dossier technique

- 16.10.1. Exportation du dessin technique
- 16.10.2. Informations sur le dessin technique
- 16.10.3. Modèles et types de fiches de données
- 16.10.4. Réalisation du dossier technique

Module 17. Design de Mode

17.1. Méthodologie du Stylisme de Mode

- 17.1.1. Le concept d'un projet de Mode
- 17.1.2. Méthodologie du design appliquée à la Mode
- 17.1.3. Méthodes de recherche dans le domaine du Design de Mode
- 17.1.4. Le briefing ou le cahier des charges
- 17.1.5. Documentation
- 17.1.6. Analyse de la Mode actuelle
- 17.1.7. Formalisation des idées

17.2. Procédures créatives appliquées au Design de Mode

- 17.2.1. Le carnet de terrain
- 17.2.2. Le moodboard
- 17.2.3. Recherche graphique
- 17.2.4. Techniques créatives

17.3. Référents

- 17.3.1. La mode commerciale
- 17.3.2. Mode créative
- 17.3.3. La mode de la scène
- 17.3.4. Mode d'entreprise

17.4. Concept de la collection

- 17.4.1. Fonctionnalité du vêtement
- 17.4.2. Le vêtement comme message
- 17.4.3. Concepts ergonomiques

17.5. Codes stylistiques

- 17.5.1. Codes stylistiques permanents
- 17.5.2. Codes stylistiques stationnaires
- 17.5.3. Recherche du cachet personnel

17.6. Développement de la collection

- 17.6.1. Cadre théorique
- 17.6.2. Contexte
- 17.6.3. Recherche
- 17.6.4. Référents
- 17.6.5. Conclusion
- 17.6.6. Représentation de la collection

17.7. Étude technique

- 17.7.1. Carte des textiles
- 17.7.2. Charte de couleurs
- 17.7.3. La glaçure
- 17.7.4. Le dossier technique
- 17.7.5. Le prototype
- 17.7.6. Scandallo

- 17.8. Projets interdisciplinaires
 - 17.8.1. Dessin
 - 17.8.2. Modélisme
 - 17.8.3. Couture
- 17.9. Production d'une collection
 - 17.9.1. De l'esquisse au dessin technique
 - 17.9.2. Ateliers d'artisanat
 - 17.9.3. Nouvelles technologies
- 17.10. Stratégies de communication et de présentation
 - 17.10.1. La Photographie dans la Mode : lookbook, éditorial et campagne
 - 17.10.2. Le portefeuille
 - 17.10.3. Le podium
 - 17.10.4. Autres moyens d'exposer la collection

Module 18. La durabilité dans la Mode

- 18.1. Repenser le Design de la Mode
 - 18.1.1. La chaîne d'approvisionnement
 - 18.1.2. Principaux aspects
 - 18.1.3. Développement de la Mode durable
 - 18.1.4. L'avenir de la Mode
- 18.2. Le cycle de vie d'un vêtement
 - 18.2.1. Réflexion sur le cycle de vie
 - 18.2.2. Activités et impact
 - 18.2.3. Outils et modèles d'évaluation
 - 18.2.4. Stratégies de Conception durable
- 18.3. Réglementations en matière de qualité et de sécurité dans le secteur textile
 - 18.3.1. Qualité
 - 18.3.2. Étiquetage
 - 18.3.3. Sécurité des vêtements
 - 18.3.4. Inspections des consommateurs

- 18.4. Obsolescence planifiée
 - 18.4.1. Obsolescence programmée et déchets d'équipements électriques et électroniques
 - 18.4.2. Extraction des ressources
 - 18.4.3. Production de déchets
 - 18.4.4. Recyclage et réutilisation des déchets électroniques
 - 18.4.5. Consommation responsable
- 18.5. Design durable
 - 18.5.1. Conception du vêtement
 - 18.5.2. Concevoir avec empathie
 - 18.5.3. Sélection des tissus, des matériaux et des techniques
 - 18.5.4. Utilisation de mono-matériaux
- 18.6. Production durable
 - 18.6.1. Modélisme et modélisation
 - 18.6.2. Techniques de zéro déchet
 - 18.6.3. Construction
 - 18.6.4. Conception pour la durabilité
- 18.7. Distribution durable
 - 18.7.1. Fournisseurs et producteurs
 - 18.7.2. Engagement avec les communautés locales
 - 18.7.3. Ventes
 - 18.7.4. Conception selon les besoins
 - 18.7.5. Le design de la Mode inclusive
- 18.8. Utilisation durable du vêtement
 - 18.8.1. Modèles d'utilisation
 - 18.8.2. Comment réduire le lavage
 - 18.8.3. Réparations et entretien
 - 18.8.4. Conception pour les corrections
 - 18.8.5. Conception modulaire des vêtements

- 18.9. Recyclage
 - 18.9.1. Réutilisation et refabrication
 - 18.9.2. Revalorisation
 - 18.9.3. Recyclage des matériaux
 - 18.9.4. Production en circuit fermé
- 18.10. Créateurs de Mode durable
 - 18.10.1. Katharine Hamnett
 - 18.10.2. Stella McCartney
 - 18.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 18.10.4. Susan Dimasi
 - 18.10.5. Isabell de Hillerin

Module 19. Histoire de la Mode

- 19.1. Du vêtement à la Mode
 - 19.1.1. Nouveau contexte et changement social
 - 19.1.2. Émancipation des femmes
 - 19.1.3. Nouveau concept de créateur de Mode
 - 19.1.4. Début du 20e siècle
- 19.2. La robe moderne
 - 19.2.1. La robe moderne
 - 19.2.2. L'essor des créateurs américains
 - 19.2.3. La scène londonienne
 - 19.2.4. New York dans les années 1970
 - 19.2.5. La Mode des années 80
 - 19.2.6. Les groupes de luxe multimarques
 - 19.2.7. La Mode fonctionnelle
 - 19.2.8. Activewear
 - 19.2.9. Mode, art et culture pop
 - 19.2.10. Célébrités
 - 19.2.11. La photographie et l'internet
- 19.3. Les grands maîtres de la Mode
 - 19.3.1. Jeanne Lanvin
 - 19.3.2. Jeanne Paquin
 - 19.3.3. Emilie Flöge
 - 19.3.4. Madeleine Vionnet
 - 19.3.5. Gabrielle Chanel
 - 19.3.6. Elsa Schiaparelli
 - 19.3.7. Carolina Herrera
- 19.4. Les grands maîtres de la Mode
 - 19.4.1. Charles Frederick Worth
 - 19.4.2. Jacques Doucet
 - 19.4.3. Paul Poiret
 - 19.4.4. Cristóbal Balenciaga
 - 19.4.5. Christian Dior
 - 19.4.6. Karl Lagerfeld
 - 19.4.7. Alexander McQueen
- 19.5. Haute Couture
 - 19.5.1. Histoire de la Haute Couture
 - 19.5.2. Fédération de la Haute Couture et de la Mode
 - 19.5.3. Membres de la fédération
 - 19.5.4. De la Haute Couture au Prêt-à-porter
- 19.6. Artisanat
 - 19.6.1. Le textile comme forme d'art
 - 19.6.2. Les métiers d'art qui complètent l'habillement
 - 19.6.3. Artistes et artisans liés à la Mode
- 19.7. Fast-Fashion
 - 19.7.1. Histoire et origine de la fast-fashion
 - 19.7.2. Modèle économique de la fast-fashion
 - 19.7.3. Repercution de la fast-fashion dans le monde
- 19.8. La publicité et la photographie dans la Mode
 - 19.8.1. Archétypes et stéréotypes
 - 19.8.2. L'image de la Mode
 - 19.8.3. La communication visuelle de la Mode
 - 19.8.4. Les grands photographes de Mode

- 19.9. Répercussion de la Mode
 - 19.9.1. L'industrie textile
 - 19.9.2. Relation entre l'art et la Mode
 - 19.9.3. La mode et la société
- 19.10. Théorie et critique de la Mode
 - 19.10.1. Les concepteurs actuels et leur influence
 - 19.10.2. Tendances actuelles
 - 19.10.3. La banalisation de la Mode

Module 20. Design de Mode Avancé

- 20.1. Marchés de la Mode
 - 20.1.1. Mode féminine
 - 20.1.2. Marchés de la Mode
 - 20.1.3. Marchés spécialisés
- 20.2. Marchés saisonniers
 - 20.2.1. Marchés saisonniers
 - 20.2.2. Le cycle de la Mode
 - 20.2.3. Tendances de la Mode
 - 20.2.4. Analyse des tendances
 - 20.2.5. Développement du projet
- 20.3. Recherche créative
 - 20.3.1. Inspiration
 - 20.3.2. Le carnet de terrain
 - 20.3.3. Les matériaux
 - 20.3.4. Le Moodboard
- 20.4. Développement et techniques
 - 20.4.1. Stratégies de développement
 - 20.4.2. Éléments de conception
 - 20.4.3. Techniques de construction
 - 20.4.4. Techniques de développement
 - 20.4.5. Argumentaire sur les collections





- 20.5. Design de Mode
 - 20.5.1. À quoi ressemble le Design de Mode
 - 20.5.2. Couture
 - 20.5.3. L'industrie de la Mode
 - 20.5.4. La collection de Mode
 - 20.5.5. Coupe, couture et finition
- 20.6. Accessoires de Mode
 - 20.6.1. Définition de l'accessoire
 - 20.6.2. Accessoires les plus couramment utilisés dans les collections
 - 20.6.3. L'industrie et l'accessoire
- 20.7. Comment présenter le projet
 - 20.7.1. Présentation de la Mode
 - 20.7.2. Présentation d'une collection
 - 20.7.3. Stylisme de Mode
- 20.8. Où et quand présenter le projet
 - 20.8.1. Le calendrier de la Mode
 - 20.8.2. La presse Mode
 - 20.8.3. Éditoriaux de Mode
 - 20.8.4. Foires et événements
- 20.9. Stratégies de communication du projet
 - 20.9.1. Deuxième ligne
 - 20.9.2. Élargissement de la collection
 - 20.9.3. Praticité
- 20.10. Conception et affaires
 - 20.10.1. Entrepreneurat dans le secteur de la Mode
 - 20.10.2. Le branding
 - 20.10.3. Le marketing en tant que promotion
 - 20.10.4. Les droits d'auteur

Module 21. Histoire du vêtement

- 21.1. Préhistoire
 - 21.1.1. Introduction
 - 21.1.2. Les civilisations préhistoriques
 - 21.1.3. Le commerce à l'époque préhistorique
 - 21.1.4. Le costume préhistorique
 - 21.1.5. Les fourrures et les pelleteries
 - 21.1.6. Textiles et techniques
 - 21.1.7. Concordance chronologique et similitudes dans le costume préhistorique
- 21.2. Age Antique : Égypte et la Mésopotamie
 - 21.2.1. Égypte
 - 21.2.2. Le peuple assyrien
 - 21.2.3. Le peuple perse
- 21.3. Age Antique : La Grèce classique
 - 21.3.1. Le costume crétois
 - 21.3.2. Tissus utilisés en Grèce Antique
 - 21.3.3. Vêtements de la Grèce Antique
 - 21.3.4. Sous-vêtements de la Grèce Antique
 - 21.3.5. Chaussures de la Grèce Antique
 - 21.3.6. Chapeaux et coiffures de la Grèce Antique
 - 21.3.7. Couleurs et ornements Grecs Anciens
 - 21.3.8. Accessoires Grecs Anciens
- 21.4. Age Antique : Empire romain
 - 21.4.1. Les tissus de la Rome Antique
 - 21.4.2. Les vêtements de la Rome Antique
 - 21.4.3. Sous-vêtements de la Grèce Antique
 - 21.4.4. Chaussures Romaines Antiques
 - 21.4.5. Chapeaux et coiffures Romains Antiques
 - 21.4.6. Relation entre le statut social et l'habillement dans la Rome Antique
 - 21.4.7. Le style byzantin
- 21.5. Haut Moyen Âge et Moyen Âge Tardif
 - 21.5.1. Caractéristiques historiques générales de la période médiévale
 - 21.5.2. Le costume au début de la période médiévale
 - 21.5.3. Le costume à l'époque carolingienne
 - 21.5.4. Le costume à l'époque romane
 - 21.5.5. Le costume gothique
- 21.6. L'Age Moderne : Renaissance, Baroque et Rococo
 - 21.6.1. XVe et XVIe Siècles : Renaissance
 - 21.6.2. XVIIe siècle : Baroque
 - 21.6.3. XVIIIe siècle : Rococo
- 21.7. Âge Contemporain : Néoclassicisme et Romantisme
 - 21.7.1. L'industrie du vêtement
 - 21.7.2. Charles Frederick Worth
 - 21.7.3. Jacques Doucet
 - 21.7.4. Vêtements pour femmes
 - 21.7.5. Joséphine Bonaparte : le style empire
- 21.8. Âge Contemporain : L'ère victorienne et la Belle Époque
 - 21.8.1. La Reine Victoria
 - 21.8.2. Les vêtements pour hommes
 - 21.8.3. Dandy
 - 21.8.4. Paul Poiret
 - 21.8.5. Madeleine Vionnet
- 21.9. Age Contemporain : du vêtement à la Mode
 - 21.9.1. Nouveau contexte et changement social
 - 21.9.2. Créateurs de mode
 - 21.9.3. Coco Chanel
 - 21.9.4. Le nouveau look
- 21.10. Époque contemporaine : le siècle des créateurs et de la Mode
 - 21.10.1. La robe moderne
 - 21.10.2. L'essor des créateurs américains
 - 21.10.3. La scène londonienne

Module 22. Patronage pour hommes

- 22.1. Évolution de la Mode masculine
 - 22.1.1. Contexte social et historique de la Mode masculine
 - 22.1.2. Le renoncement à l'ornementation et la reconquête du droit à la Mode
 - 22.1.3. Histoire de la confection
- 22.2. Vêtements pour hommes
 - 22.2.1. Types de vêtements et variations
 - 22.2.2. Accessoires pour hommes
 - 22.2.3. Analyse et communication de la marque
 - 22.2.4. Tendances actuelles
- 22.3. Étude des morphologies masculines
 - 22.3.1. Évolution du corps masculin
 - 22.3.2. Étude du corps masculin
 - 22.3.3. Typologie du corps masculin
- 22.4. Motif de la chemise
 - 22.4.1. Mesures
 - 22.4.2. Disposition
 - 22.4.3. Variations
- 22.5. Modèle de pantalon
 - 22.5.1. Mesures
 - 22.5.2. Disposition
 - 22.5.3. Variations
- 22.6. Cheminement de la veste
 - 22.6.1. Mesures
 - 22.6.2. Disposition
 - 22.6.3. Variations
- 22.7. Motifs de revers de veste
 - 22.7.1. Mesures
 - 22.7.2. Disposition
 - 22.7.3. Variations

- 22.8. Modèle de gilet
 - 22.8.1. Mesures
 - 22.8.2. Disposition
 - 22.8.3. Variations
- 22.9. Le manteau masculin
 - 22.9.1. Mesures
 - 22.9.2. Disposition
 - 22.9.3. Variations
- 22.10. Couture traditionnelle
 - 22.10.1. Matériaux
 - 22.10.2. Doublure
 - 22.10.3. Montage
 - 22.10.4. Couture



Vous concevrez des stratégies créatives et durables pour transformer le cycle de vie d'un vêtement en un processus responsable et efficace"

04

Objectifs pédagogiques

Grâce à cette formation universitaire, les professionnels acquièrent les compétences nécessaires pour maîtriser chaque étape du Design de Mode, de la conceptualisation à la commercialisation. Ainsi, grâce à une approche pratique et actualisée, les stylistes développeront des compétences techniques avancées, une capacité créative et une vision stratégique. Ils pourront ainsi innover en matière de Design, conduire des projets et s'adapter aux exigences d'un secteur en constante transformation.





“

Vous acquerez des compétences avancées en Design Textile, en développant des matériaux innovants et durables qui redéfinissent les normes de l'industrie"



Objectifs généraux

- ◆ Développer des compétences pour créer des collections de mode innovantes et fonctionnelles
- ◆ Appliquer les principes et les tendances du design dans la création de vêtements et d'accessoires
- ◆ Développer des compétences dans l'utilisation d'outils et de logiciels de design de mode
- ◆ Appliquer des techniques de recherche de tendances pour anticiper les changements du marché et s'y adapter
- ◆ Développer des compétences en matière de modélisme et de production de prototypes de vêtements
- ◆ Appliquer des techniques de couture avancées pour la production de vêtements de haute qualité
- ◆ Développer des compétences en matière de gestion de la chaîne d'approvisionnement des matériaux et des tissus pour la mode
- ◆ Appliquer des principes de durabilité et d'éthique à la création et à la production de la mode de la mode
- ◆ Développer des compétences en matière de stratégie de marque et de positionnement de la mode
- ◆ Appliquer des approches de marketing et de communication pour promouvoir les collections de mode sur le marché mondial
- ◆ Développer des compétences en matière de gestion et d'organisation de défilés de mode et d'événements connexes
- ◆ Appliquer des techniques d'illustration de mode pour communiquer visuellement des idées de conception
- ◆ Développer des compétences en matière de gestion du cycle de vie des produits de la mode, de la conception à la commercialisation
- ◆ Appliquer les principes du stylisme et du conseil en image dans la présentation des collections de mode
- ◆ Développer des compétences dans la gestion de projets de mode et d'équipes créatives multidisciplinaires
- ◆ Appliquer les techniques d'étude et d'analyse de marché pour comprendre les besoins et les désirs des consommateurs
- ◆ Développer des compétences dans la production et la gestion de l'industrie de la mode, tant au niveau local qu'international
- ◆ Appliquer les principes du design inclusif et de la diversité dans la création de vêtements adaptés à différents corps et styles
- ◆ Développer des compétences dans la création de collections capsules et de mode personnalisée
- ◆ Appliquer les techniques d'innovation technologique au design de mode, telles que l'impression 3D et la mode numérique



Objectifs pédagogiques spécifiques

Module 1. Design de Mode structurel et intégral

- ◆ Encourager l'application de techniques de dessin expressives pour représenter le corps humain et ses proportions
- ◆ Élargir la compréhension de la sémiotique visuelle dans le design tridimensionnel et l'utilisation de la couleur
- ◆ Promouvoir la maîtrise des outils numériques et traditionnels pour la création de croquis et de prototypes
- ◆ Consolider les compétences en matière de personnalisation et de transformation des vêtements par le biais de processus innovants

Module 2. Le produit textile

- ◆ Développer des compétences pour analyser l'impact culturel et anthropologique du Design textile
- ◆ Fournir des connaissances sur les techniques avancées de fabrication de vêtements et de production industrielle
- ◆ Faciliter la compréhension des processus de test et de Conception des produits textiles pour leur optimisation
- ◆ Intégrer les critères de durabilité dans la sélection des matériaux et les processus de conception

Module 3. La Conception de bijoux et d'accessoires

- ◆ Promouvoir la créativité dans le développement de collections de bijoux et d'accessoires personnalisables
- ◆ Améliorer l'utilisation de technologies telles que l'impression 3D et Rhinoceros pour le prototypage avancé
- ◆ Approfondir la connaissance des matériaux spécifiques utilisés dans la Conception d'accessoires
- ◆ Faciliter la conceptualisation de lignes d'accessoires alignées sur l'identité de la marque

Module 4. Vêtements spéciaux

- ♦ Analyser les besoins techniques et stylistiques dans la Conception de vêtements de sport et de scène
- ♦ Optimiser le processus de Conception et de confection pour les vêtements de haute couture et *tailoring*
- ♦ Encourager la créativité dans le développement de costumes pour le cinéma, le théâtre et les événements spéciaux
- ♦ Faciliter l'incorporation de techniques avancées de modélisme dans les projets expérimentaux

Module 5. CLO Virtual Fashion Design

- ♦ Faciliter l'intégration des designs 2D et 3D grâce à l'utilisation de CLO Virtual Fashion
- ♦ Promouvoir la création de textures réalistes pour les vêtements numériques grâce à des techniques avancées
- ♦ Encourager l'animation et la simulation d'avatars dans des environnements virtuels
- ♦ Consolider les compétences en matière de promotion et de commercialisation de collections virtuelles

Module 6. Styliste et tendances de la Mode

- ♦ Améliorer l'analyse des profils de consommateurs mondiaux et locaux dans le contexte de la Mode
- ♦ Fournir des outils pour l'interprétation et la prédiction des tendances grâce à l'analyse stratégique
- ♦ Développer la connaissance de l'impact de la couleur sur les décisions d'achat
- ♦ Faciliter la création de rapports de tendances alignés sur les macro-tendances du marché

Module 7. Identité visuelle = UX + Branding

- ♦ Promouvoir la conception d'identités visuelles solides pour les marques de Mode
- ♦ Intégrer les technologies telles que l'intelligence artificielle et les *chatbots* dans les stratégies de branding
- ♦ Faciliter l'utilisation d'outils analytiques tels que Google Analytics et Power BI pour optimiser les résultats
- ♦ Consolider les stratégies de fidélisation et *d'engagement* grâce à des techniques de marketing de contenu

Module 8. Commercialisation de la collection

- ♦ Stimuler le développement de collections conceptuelles de l'inspiration au marketing
- ♦ Promouvoir la création d'alliances stratégiques entre les designers, les marques et les artistes
- ♦ Promouvoir la gestion des salons et événements de Mode en tant que plateformes marketing
- ♦ Consolider la mise en œuvre de l'éco-conception dans les collections orientées vers la durabilité

Module 9. Gestion des achats de Mode

- ♦ Optimiser la planification et le contrôle des stocks à l'aide d'outils numériques tels qu'Excel et Access
- ♦ Fournir des stratégies pour gérer la dynamique du marché et les cycles de vie des produits de la Mode
- ♦ Promouvoir l'analyse de données avec des outils avancés tels que Tableau pour la prise de décision
- ♦ Promouvoir la mise en œuvre de méthodologies agiles pour la gestion des projets d'achat

Module 10. Atelier sur l'entrepreneuriat et la gestion créative

- ◆ Promouvoir la création de startups de Mode avec une approche innovante et disruptive
- ◆ Fournir des stratégies pour diriger des équipes créatives dans des projets de design
- ◆ Faciliter le développement de chaînes de valeur durables dans le secteur de la Mode et du luxe
- ◆ Consolider les techniques de présentation et la mise en scène des collections pour maximiser leur impact

Module 11. Principes fondamentaux et introduction au Design

- ◆ Fournir un cadre historique qui relie l'évolution du Design aux tendances actuelles
- ◆ Faciliter la compréhension des styles et des mouvements qui ont influencé le Design moderne
- ◆ Stimuler l'application de méthodologies de projet adaptées au Design de Mode
- ◆ Renforcer la capacité d'analyse esthétique et fonctionnelle des objets conçus

Module 12. Modélisme et confection de vêtements

- ◆ Promouvoir la maîtrise des techniques de patronage pour les vêtements pour femmes, hommes et enfants
- ◆ Encourager l'utilisation d'outils et de technologies avancés pour la coupe et la confection
- ◆ Approfondir la connaissance du *moulage* en tant que technique expérimentale de modélisation des vêtements
- ◆ Consolider les compétences en matière de Conception et de transformation des patrons à l'échelle

Module 13. Photographie

- ◆ Fournir des connaissances techniques sur la composition et les paramètres de base de la photographie de Mode
- ◆ Encourager l'utilisation de logiciels spécialisés tels que Lightroom et Photoshop pour l'édition professionnelle
- ◆ Encourager l'intégration de la photographie en tant qu'outil clé dans les campagnes de Mode
- ◆ Faciliter la compréhension des techniques d'éclairage naturel et artificiel dans les environnements créatifs

Module 14. Dessin de Mode

- ◆ Promouvoir la création d'illustrations de Mode en utilisant des techniques traditionnelles et numériques
- ◆ Faciliter l'étude de l'anatomie et des proportions du corps humain pour des dessins précis
- ◆ Consolider la capacité à représenter les matériaux et les textures de manière réaliste dans les figurines
- ◆ Stimuler le développement d'un style personnel dans l'illustration de Mode

Module 15. Technologie textile

- ◆ Fournir des connaissances sur la classification et les propriétés des fibres textiles
- ◆ Encourager l'innovation dans l'utilisation de tissus techniques et intelligents pour des applications spécifiques
- ◆ Faciliter l'analyse des processus de teinture et d'impression afin d'optimiser les résultats
- ◆ Consolider les compétences dans la Conception et le développement de textiles durables

Module 16. Systèmes de représentation appliqués à la Mode

- ♦ Stimuler la précision dans la création de dessins techniques pour la représentation de vêtements
- ♦ Faciliter la Conception de détails de construction et d'éléments décoratifs dans les modèles
- ♦ Promouvoir l'intégration de fermetures et de garnitures dans les conceptions techniques
- ♦ Développer les compétences dans la préparation et l'exportation de fiches techniques professionnelles

Module 17. Design de Mode

- ♦ Favoriser la capacité à conceptualiser des collections à partir de références stylistiques et ergonomiques
- ♦ Faciliter la recherche graphique et documentaire comme base de création de projets de Mode
- ♦ Stimuler le développement technique de prototypes avec des chartes textiles et chromatiques définies
- ♦ Fournir des outils pour une présentation et une communication efficaces des collections

Module 18. La durabilité dans la Mode

- ♦ Consolider les stratégies de conception de vêtements qui réduisent leur impact environnemental tout au long de leur cycle de vie
- ♦ Promouvoir l'utilisation de matériaux recyclés et de processus de production durables
- ♦ Faciliter la création de chaînes d'approvisionnement responsables ayant un impact positif sur les communautés locales
- ♦ Encourager la Conception modulaire et durable comme alternative à la fast fashion



Module 19. Histoire de la Mode

- ♦ Fournir une vue d'ensemble de l'évolution historique de la mode et de son impact sur la société
- ♦ Faciliter l'analyse des styles et des créateurs qui ont marqué l'histoire de la Mode
- ♦ Promouvoir la compréhension de la relation entre la Mode, l'art et les mouvements culturels
- ♦ Encourager la réflexion critique sur les tendances actuelles sur la base d'une approche historique

Module 20. Design de Mode Avancé

- ♦ Encourager l'analyse approfondie des marchés spécialisés et de leur dynamique
- ♦ Faciliter le développement de projets de Design avancés avec de solides stratégies de communication
- ♦ Consolider les compétences dans la création de collections innovantes et pratiques
- ♦ Promouvoir l'esprit d'entreprise dans la Mode par le biais d'un Design stratégique et d'une stratégie de marque efficace

Module 21. Histoire du vêtement

- ♦ Fournir un contexte historique sur l'évolution de l'habillement à différentes époques
- ♦ Encourager l'analyse des matériaux et des techniques utilisés dans l'habillement traditionnel
- ♦ Faciliter la compréhension de l'influence des facteurs sociaux et culturels sur l'habillement
- ♦ Promouvoir l'étude des liens entre le Design moderne et les traditions historiques

Module 22. Patronage pour hommes

- ♦ Consolider les compétences dans la mise en page et la transformation de modèles masculins pour divers vêtements
- ♦ Promouvoir l'application des techniques traditionnelles de tailleur dans la confection de costumes
- ♦ Faciliter la personnalisation et l'adaptation des modèles en fonction des morphologies masculines
- ♦ Stimuler l'innovation dans les modèles contemporains de vêtements masculins, tout en maintenant une approche technique et esthétique



Vous développerez des collections de haute couture et de prêt-à-porter avec une vision innovante, en accord avec les tendances du marché mondial"

05

Opportunités de carrière

À l'issue de ce programme universitaire, les professionnels du design seront prêts à diriger des projets créatifs, à gérer des marques de mode et à travailler dans des domaines tels que le Design Textile, la Gestion des Collections et le Conseil en Développement Durable. Ils seront également hautement qualifiés pour occuper des postes stratégiques dans des entreprises de luxe, de mode numérique et de production industrielle. En fin de compte, les diplômés seront en mesure de se frayer un chemin sur un marché mondial exigeant et compétitif.



“

Vous stimulerez votre carrière en tant que Consultant en Branding et Tendances, en aidant les marques à se positionner sur un marché de plus en plus compétitif”

Profil des diplômés

Le diplômé de ce Mastère Avancé se caractérisera par sa capacité à combiner créativité, technique et stratégie dans la création de solutions innovantes dans le domaine de la Mode. Il sera ainsi prêt à diriger des projets dans le domaine de la mode numérique, de la durabilité et de la gestion des marques, en se distinguant par sa maîtrise des outils avancés, sa connaissance des tendances mondiales et son souci de la durabilité. En bref, le profil polyvalent et compétitif de cet expert vous permettra d'intégrer divers segments de l'industrie de la mode à l'échelle internationale.

Vous vous distinguerez par votre capacité à intégrer les outils numériques, les techniques traditionnelles et l'analyse de données dans la gestion de la Mode.

- ♦ **Pensée critique et créative** : analyser des problèmes complexes dans le domaine de la Mode et proposer des solutions innovantes alliant esthétique, fonctionnalité et durabilité
- ♦ **Maîtrise technologique** : utiliser des outils numériques avancés tels que les logiciels de conception en 3D, la CAO et l'analyse de données, afin d'optimiser les processus de création et de production
- ♦ **Gestion stratégique** : diriger des projets et des équipes, planifier des collections et prendre des décisions fondées sur des données, en s'adaptant à un environnement concurrentiel et mondialisé
- ♦ **Adaptabilité et approche durable** : intégration de pratiques éthiques et durables à tous les stades de la conception et de la production, réponse aux besoins actuels de l'industrie et des consommateurs





À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

1. **Directeur des Collections de Mode** : responsable de la conception, de la planification et de la supervision du développement de collections conformes aux tendances du marché et aux valeurs de la marque.
2. **Concepteur de Mode Numérique** : créateur de vêtements et de collections virtuels à l'aide d'outils avancés de conception 3D et de simulation numérique.
3. **Consultant en Durabilité de la Mode** : responsable de la mise en œuvre de stratégies durables dans les entreprises textiles, de l'optimisation des processus et de la réduction de l'impact sur l'environnement.
4. **Directeur de la Création de Mode** : responsable de la direction artistique et conceptuelle d'une marque, qui oriente les décisions en matière de conception, de communication et de marketing.
5. **Concepteur Textile** : développe des tissus, des imprimés et des matériaux innovants, adaptés aux exigences du marché et à la durabilité.
6. **Styliste de Mode** : conseiller dans la sélection de vêtements et d'accessoires pour des éditoriaux, des campagnes publicitaires ou des événements, en créant une image cohérente et attrayante.
7. **Consultant en Branding et Communication de Mode** : gestionnaire de l'identité visuelle et stratégique des marques afin de les positionner sur un marché concurrentiel.
8. **Product Manager de Mode** : supervise le cycle complet d'un produit, de sa Conception à sa commercialisation, en veillant à sa rentabilité et à son succès sur le marché.
9. **Concepteur de Bijoux et d'Accessoires** : créateur de pièces exclusives et fonctionnelles, combinant des matériaux traditionnels et des technologies avancées telles que l'impression 3D.
10. **Responsable de la Production Textile** : coordonne les processus de fabrication dans les usines textiles, en veillant à l'efficacité et au respect des normes de qualité.

06

Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH Euromed University vous prépare
à relever de nouveaux défis dans des
environnements incertains et à réussir
votre carrière”*

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH Euromed University, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH Euromed University, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH Euromed University se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH Euromed University reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH Euromed University est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH Euromed University. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

À TECH Euromed University, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH Euromed University propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH Euromed University se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme d'université.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH Euromed University d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH Euromed University.

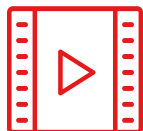
L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH Euromed University est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

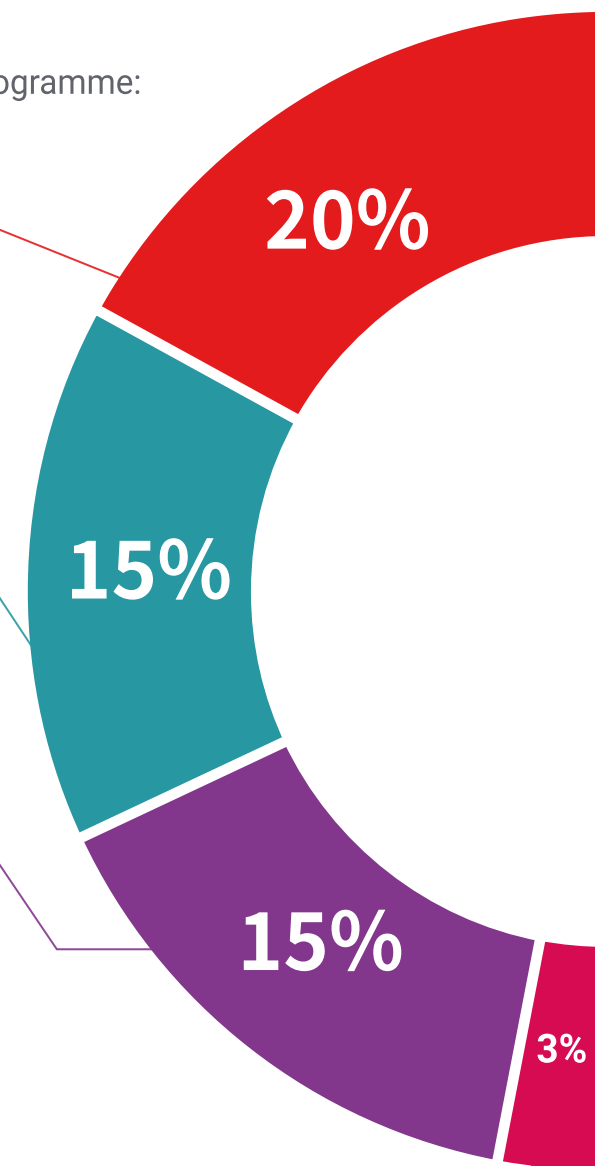
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

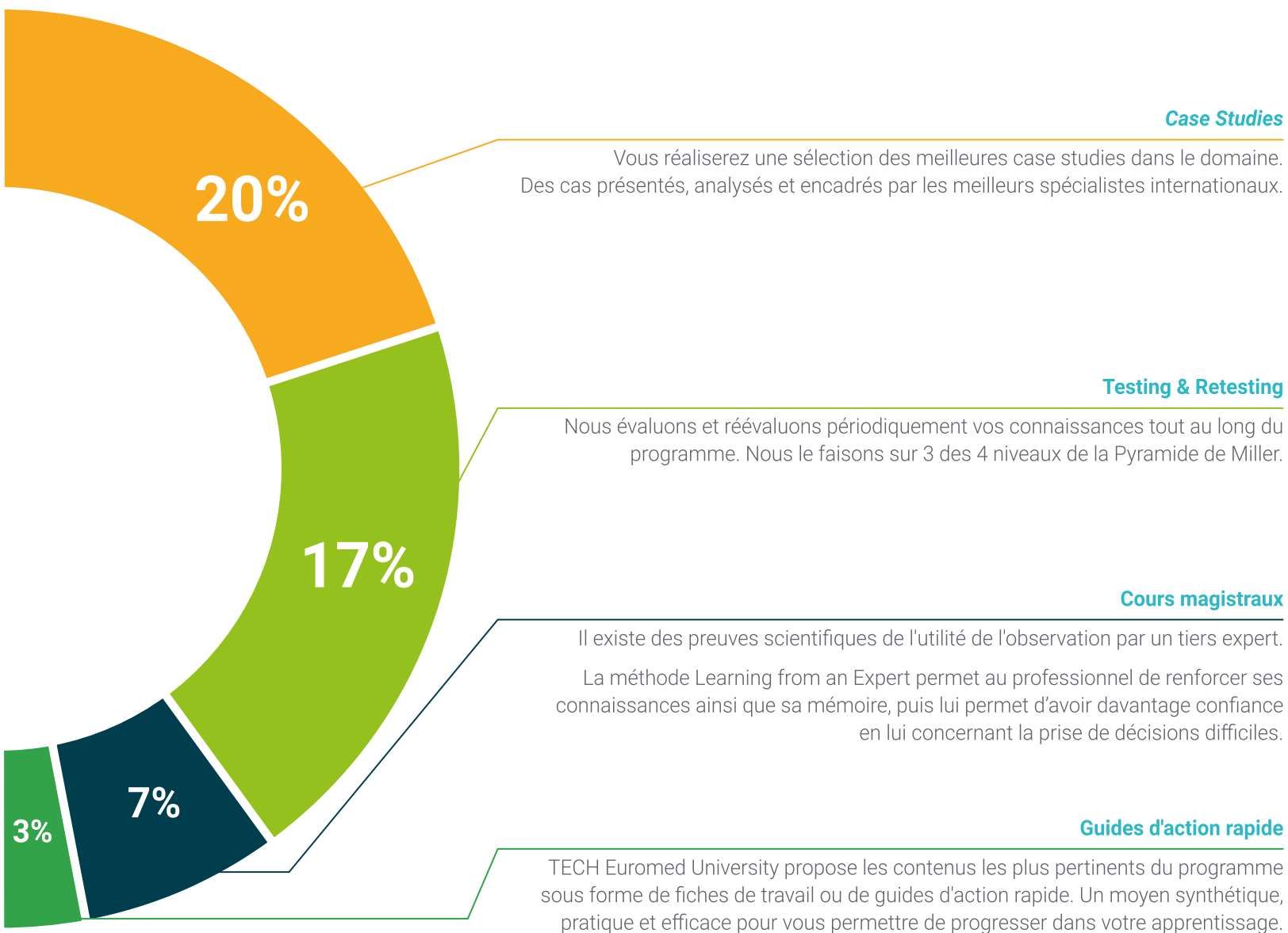
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures case studies dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de 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.



Guides d'action rapide

TECH Euromed University propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



07

Corps Enseignant

L'équipe enseignante de ce programme universitaire est composée d'experts de premier plan dans le secteur de la Mode, qui associent une solide expérience professionnelle à des connaissances académiques approfondies. Cette équipe pluridisciplinaire comprend des designers de renom, des spécialistes de la Mode numérique, des experts en développement durable et des responsables de la gestion d'entreprise, qui apportent une vision actualisée et pratique de l'industrie. En outre, grâce à leur expertise, les diplômés auront accès à un parcours académique de classe mondiale qui les préparera à relever les défis du marché mondial d'aujourd'hui.





“

Vous serez guidé par des designers, des consultants et des universitaires de renommée internationale, qui vous apporteront une vision actualisée du secteur. Qu'attendez-vous pour vous inscrire au cours de troisième cycle le plus complet ?”

Directrice Invitée Internationale

Forte d'une longue carrière dans l'industrie de la **mode féminine et masculine**, Susanna Moyer a travaillé pour des marques de luxe telles que **Christian Dior Paris**, **Liz Claiborne** et **Hickey Freeman**. Elle a également géré et développé des stratégies commerciales, en stimulant les performances des équipes de conception. En outre, elle a créé sa propre marque et, pendant dix ans, a conçu, financé et supervisé toutes les opérations de sa collection éponyme, qui est vendue chez Neiman Marcus, Nordstrom et dans plus de 250 boutiques spécialisées.

L'un de ses centres d'intérêt est **l'enseignement du design**, et elle a donc consacré une grande partie de sa carrière professionnelle à la transmission de ses connaissances dans ce domaine de la mode. Elle collabore avec des institutions de renommée mondiale telles que la Parsons School of Design et le Fashion Institute of Technology. Elle a également donné des cours dans différents pays, dont l'un à l'Université Américaine de Paris, où elle a créé des modules sur la durabilité et l'éthique dans le secteur. Son objectif est d'enseigner sa propre vision et de promouvoir des projets de plus en plus spécialisés.

Elle est également **Directrice de la Création du Conseil des Créateurs Asiatiques d'Amérique**, où elle conseille les professionnels de la mode. Dans cette optique, elle est également membre du **Fashion Consort**, une agence d'experts dans le domaine qui créent et diffusent un contenu qui inspire et éduque les entreprises, les étudiants et les consommateurs, en se concentrant sur les questions et les innovations actuelles.

Tout au long de sa carrière, elle a donné de nombreuses conférences dans des institutions de la mode sur **l'esprit d'entreprise**, la **théorie du design** et le **développement professionnel**. Elle a reçu l'**IAF World Designer Award** pour son travail dans cette discipline et son travail a été présenté dans des publications telles que Vogue Italia, Vogue France, Men's Health, Forbes et GQ.



Mme Moyer, Susanna

- Directrice de la Création, Conseil des Créateurs Asiatiques d'Amérique, New York, États-Unis
- Professeure à la Parsons The New School of Design
- Chercheuse Adjointe au Fashion Institute of Technology
- Directrice Créative du Centre Issachar pour les Études Entrepreneuriales
- Directrice Créative de Career Gear
- Master en Commerce et Mode au Fashion Institute of Technology
- Diplôme en Beaux Arts de la Parsons The New School of Design

“

*Grâce à TECH Euromed University,
vous pourrez apprendre avec les
meilleurs professionnels du monde”*

Directrice Invitée Internationale

Jane Francis est une **créatrice** de renom et une **visionnaire** à la carrière impressionnante dans l'industrie de la Mode. À la fin des années 1980, elle a fondé sa propre marque, dédiée à la **fabrication** de **vêtements exquis en laine mérinos australienne durable**, tissée à la main à partir de matériaux locaux. Outre le textile, elle s'est **lancée** dans la **bijouterie** et dans des collections révolutionnaires sans genre. Aujourd'hui, ses pièces font sensation à l'échelle internationale, ornant les pages de **magazines** tels que **Vogue** et vendues dans des **magasins** tels que **Liberty, Hyper-Hyper, Harrods** à Londres, **Saks** et **Patricia Field** à New York.

Elle a également collaboré pendant plus de dix ans avec la légendaire Vivienne Westwood, **pionnière** de la **justice climatique** à travers la **Mode**. Pendant cette période, elle a **orchestré** des **défilés** emblématiques et **créé des pièces uniques** pour les **collections Gold et Red** de l'activiste. Selon plusieurs critiques du secteur, l'accent qu'elle a mis sur les imprimés textiles, les accessoires et les chaussures a laissé une marque indélébile sur l'héritage de Vivienne Westwood.

Forte de sa vaste expérience, Jane Francis a mis au point de nombreux **programmes courts** de **premier** et de **deuxième** cycle liés à la **création d'accessoires** et de **chaussures**. En 2012, elle a coécrit et développé le **cours** novateur de **Bijouterie de Mode BA (Hons)**, consolidant ainsi sa réputation de **personnalité influente** dans le domaine de l'éducation et de l'industrie. Elle a aussi donné de nombreuses conférences dans le monde entier, notamment à Moscou, à Mexico et à Istanbul. Elle **dirige** également le **Fashion Product Pathway** à la Parsons School of Fashion de New York.

En plus de ces activités, l'experte combine ses fonctions avec du **conseil**, du **stylisme** et de la **photographie** en freelance, collaborant avec **plusieurs marques de Mode** et **designers internationaux**. En 2018, elle a **fondé Thecovertroom**, une galerie dynamique et un espace d'exposition qui sert de plateforme pour les praticiens émergents, marginalisés et sous-représentés à l'échelle mondiale, ainsi que pour les communautés LGBTQ+, avec une présence à New York, Londres et en Australie.



Mme Francis, Jane

- Directrice du BFA Fashion Design à la Parsons School of Fashion New York, États-Unis
- Créatrice de Mode internationale pour diverses marques
- Cheffe du projet *Thecoverroom*
- Consultante de Mode en freelance, stylisme et photographie
- Collaboratrice des collections Gold et Red de la créatrice Vivienne Westwood
- Fondatrice d'un atelier artisanal australien de confection en laine mérinos durable
- Master en Art, Design et Communication dans l'Enseignement Supérieur de l'Université des Arts de Londres
- Membre de : Académie de l'Enseignement Supérieur du Royaume-Uni



Ne manquez pas l'occasion de vous familiariser avec le matériel didactique le plus récent et les lignes directrices d'un groupe de Directeurs Invités Internationaux réputés"

Direction



Dr García Barriga, María

- ♦ Doctorat en Design et Données Marketing
- ♦ Communicatrice à RTVE
- ♦ Communicatrice à Telemadrid
- ♦ Rédactrice en Chef de Chroma Press
- ♦ Chargée de Comptes en Marketing et Médias Sociaux chez Servicecom
- ♦ Éditrice de Contenu Web chez Premium Difusión, Diario Siglo XXI et Managers Magazine
- ♦ Doctorat en Design et Marketing Data, Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Licence en Sciences de l'Information, Communication, Marketing et Publicité de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Diplôme de troisième cycle en Marketing et Communication dans les Entreprises de Mode et de Luxe de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ MBA Fashion Business School, l'École de Commerce de la Mode de l'Université de Navarre

Professeurs

Mme García Barriga, Elisa

- ◆ Photographe Spécialisée dans les Réseaux Sociaux
- ◆ Dynamizadora et Community Manager
- ◆ Responsable des Campagnes de Cosmétiques Naturels El Sapo
- ◆ Consultante en Image et Photographie pour les Écoles Publiques de Toute l'Espagne
- ◆ Photographe Spécialisée dans les Images pour les Réseaux Sociaux, le Langage non Verbal et la Création d'Environnements pour la Photographie Scolaire
- ◆ Licence en Enseignement

M. Pereira Paz, Juan Carlos

- ◆ Directeur du Projet Bolivien de Design et d'Auteurs (DAB)
- ◆ Designer International Reconnu
- ◆ Spécialiste en Communication et Marketing de la Mode
- ◆ Nombreuses apparitions dans des magazines de mode et de culture tels que : Vogue Russie, Harper's Bazaar Russie, L'Officiel Italie, L'Officiel Arabie, Vogue Italie, Vogue Mexique, Elle Chine et L'Officiel Argentine

Mme Vela Covisa, Susana

- ◆ Directrice de l'agence Polka Press Comunicación
- ◆ Fondatrice et Directrice du Défilé Atelier Couture et Promotrice et Coordinatrice de l'espace Expérience durable au MOMAD
- ◆ Conférencière et Tutrice dans différentes universités, écoles de commerce et centres de formation
- ◆ Technicienne Supérieure de la Mode, avec formation complémentaire en Mode Durable, Spécialisée en Éco-design, Mode et Communication

Mme Rodríguez Flomenboim, Florencia

- ◆ Spécialiste de la Mode, de l'Édition et des Tendances
- ◆ Scénographie créative de différentes œuvres théâtrales, axée sur le symbolisme de l'image
- ◆ Productrice et Rédactrice de Mode dans plusieurs entités
- ◆ Consultante en Marketing Externe et en Branding dans plusieurs entités
- ◆ Consultante en Image dans plusieurs entités
- ◆ Gestion de *Showroom* et mise en place de *Concept Stores*
- ◆ Directrice Générale de Zone à Alvato
- ◆ Licence en Arts du Spectacle par l'École Supérieure de l'Art Dramatique. Murcie
- ◆ Diplôme en Relations Internationales pour le Marketing de l'ITC Sraffa. Milan
- ◆ Master en Production de Mode, Rédaction et Création de Mode à l'American Modern School of Design

M. Holgueras, Javier

- ◆ Planification de Gestion de la Chaîne d'Approvisionnement chez Zalando
- ◆ Analyste commercial pour Apple au siège de la société en Irlande
- ◆ Responsable de Marché pour Kellogg's
- ◆ Sales and Development Revenue Planner at Mondelēz International
- ◆ Execution Manager pour Colgate-Palmolive
- ◆ Master en *Big Data* et Analyse Commerciale de l'École de l'Organisation Industrielle de Madrid
- ◆ Master en Génie Industriel de l'Université de Valladolid
- ◆ Diplôme en Économie de l'Université Nationale d'Education à Distance

Mme Romero Monente, Begoña

- ◆ Directrice Générale de l'agence Young Promotion
- ◆ Mentor personnel et Coach pour les Entrepreneurs
- ◆ Conférencière et Enseignante dans divers cours de *Retail Management*, Digital Marketing et Gestion du Personnel
- ◆ Coordinatrice de l'Association des Agences de Promotion Aéroportuaire
- ◆ Voiceover, Éditrice et Responsable de la Communication dans divers médias *on/off*
- ◆ Diplômé en Journalisme de l'Université de Malaga
- ◆ Diplôme en Publicité et Relations Publiques de l'Université Oberta de Catalogne
- ◆ Master en Marketing de l'Université Oberta de Barcelone
- ◆ MBA l'ISEM Fashion Business School et à l'Université de Navarre
- ◆ Coach certifiée à l'École Européenne de Coaching

Mme Miñana Grau, Mari Carmen

- ◆ Designer Textile chez Petite Antoinette
- ◆ Designer chez Donzis Estudios
- ◆ Designer chez SummonPress
- ◆ Patroniste chez Valentín Herraiz
- ◆ Diplôme en Design de Mode chez Barreira Arte y Design
- ◆ Experte en Design Numérique avec Adobe Illustrator
- ◆ Spécialisation en Modélisme, Coupe et Confection de Vêtements Valenciens par Aitex Paterna





Mme Anguiano, Daniela

- ◆ Styliste, graphiste et créatrice de contenu
- ◆ Graphiste, *community manager* et créatrice de contenu. Association entre les femmes et Soulem
- ◆ Styliste et graphiste. Fasrev. International Team
- ◆ Styliste et graphiste pour le créateur Fernando Claro
- ◆ Fondateur et directeur artistique. Pipper's Design
- ◆ Fondatrice et Directrice artistique, The Flower Shop Chile
- ◆ Designer textile. Baby Zanell
- ◆ Designer de mode et de textile. Université de Palerme
- ◆ Cours de production de mode. EBA
- ◆ Cours d'éducation Elle Education Branded Content Creator. Mindway

“

Profitez de l'occasion pour découvrir les dernières avancées dans ce domaine et les appliquer à votre pratique quotidienne”

08 Diplôme

Le Mastère Avancé en Design de Mode Intégral garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Avancé délivré par TECH Global University, et un autre par Euromed University of Fes.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”

Le programme du **Mastère Avancé en Design de Mode Intégral** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

TECH est membre de **The Design Society (DS)**, la plus grande communauté d'experts en sciences de la conception. Cette distinction consolide sa présence dans les réseaux internationaux dédiés à l'évolution théorique et pratique du design.

Approbation/Adhésion:

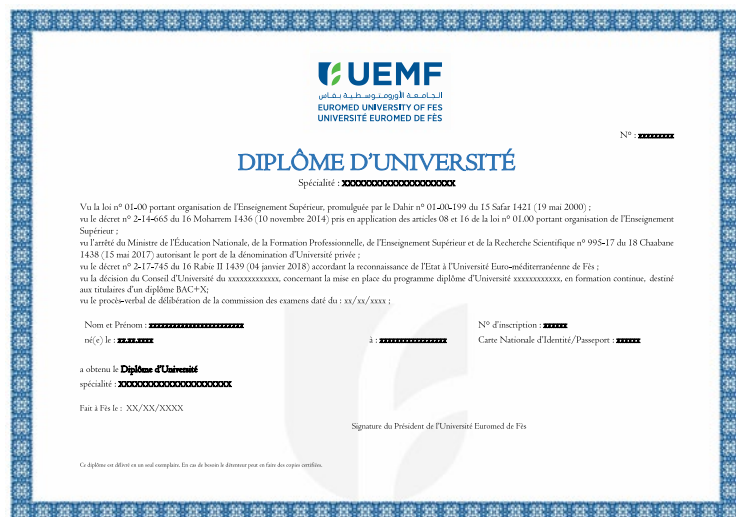


Diplôme : **Mastère Avancé en Design de Mode Intégral**

Modalité : **en ligne**

Durée : **2 ans**

Accréditation : **120 ECTS**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH Euromed University 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 Euromed
University

Mastère Avancé Design de Mode Intégral

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 120 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Avancé Design de Mode Intégral

Approbation/Adhésion



tech Euromed
University