

# Privater Masterstudiengang Textildesign für die Modebranche



## Privater Masterstudiengang Textildesign für die Modebranche

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-textildesign-modebranche](http://www.techtitude.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-textildesign-modebranche)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kompetenzen

---

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 34

06

Qualifizierung

---

Seite 42

# 01 Präsentation

Die Modebranche ist eine Branche, die weltweit sehr präsent ist. Sie ist wahrscheinlich die am weitesten verbreitete Kunst, denn niemand kann sich ihr entziehen. Darüber hinaus kann sie die individuelle und kollektive Identität vieler Menschen prägen. Sie ist also ein künstlerischer, aber auch ein persönlicher Ausdruck. Deshalb ist Textildesign in der Mode so wichtig und kann die Menschen in verschiedenen Ländern und Regionen kulturell beeinflussen. Dieses Programm bietet seinen Studenten alle notwendigen Werkzeuge, um verschiedene Arten von Designs für Textilmode zu entwerfen, so dass sie die großen Designer der Zukunft werden können, die Millionen von Menschen auf der ganzen Welt inspirieren.



“

*Denken Sie an Ihre Lieblingsdesigner.  
Wenn Sie so erfolgreich sein wollen wie  
sie, ist dieser private Masterstudiengang  
genau das Richtige für Sie"*

Es gibt bestimmte Themen im täglichen Leben, die, weil sie so allgegenwärtig sind, unbemerkt bleiben, obwohl sie von großer Bedeutung sind. Eines dieser Elemente ist die Mode. Niemand kann ihr entkommen. Ob es uns gefällt oder nicht, die Mode prägt Länder, Kulturen und soziale Gruppen ästhetisch. Selbst Menschen, die sich nicht bewusst auf eine bestimmte Weise kleiden, werden davon beeinflusst.

Sie ist also ein grundlegendes Element auf sozialer Ebene. Aber auch in anderen Bereichen wie der Textilindustrie oder der Kulturwelt ist sie von großer Bedeutung. Mit Mode werden jedes Jahr Milliarden von Dollar umgesetzt und die bekanntesten Designer gelten als große Künstler dieser Ära.

Aus diesem Grund ist sie eine so multidimensionale Disziplin, die einen großen Teil der Bevölkerung direkt und alle indirekt betrifft. Diejenigen, die sich auf Textildesign für die Modebranche spezialisieren möchten, wissen also, dass ihre Rolle sehr einflussreich sein wird und dass ihre Entscheidungen bei der Herstellung ihrer neuen Kreationen viele Menschen beeinflussen und ihrem Unternehmen oder ihrer Marke einen großen wirtschaftlichen Auftrieb geben können.

Dieser Private Masterstudiengang in Textildesign für die Modebranche bietet den Studenten das nötige Rüstzeug, um sich in diesem Bereich zu spezialisieren und dank der spektakulären Designs, die sie entwerfen können, zu wichtigen Persönlichkeiten in der Modebranche zu werden.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Textildesign für die Modebranche** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Modeexperten vorgestellt werden
- ♦ Eine allgemeine und gleichzeitig spezifische Perspektive, die das globale Panorama des Textildesigns für die Mode abdeckt und den Studenten alle Arten von spezifischem Wissen vermittelt
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden im Textildesign
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Die Modeindustrie braucht Designer mit neuen Ideen. Diese Qualifikation gibt Ihnen das nötige Rüstzeug, um zu ihnen zu gehören"*

“

*Mode ist überall auf der Welt ein wesentliches Element. Spezialisieren Sie sich auf Textildesign und beginnen Sie, die Welt zu verändern"*

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Entwerfen Sie alle Arten von Kleidungsstücken aus Ihren Lieblingsstoffen und haben Sie damit Erfolg.*

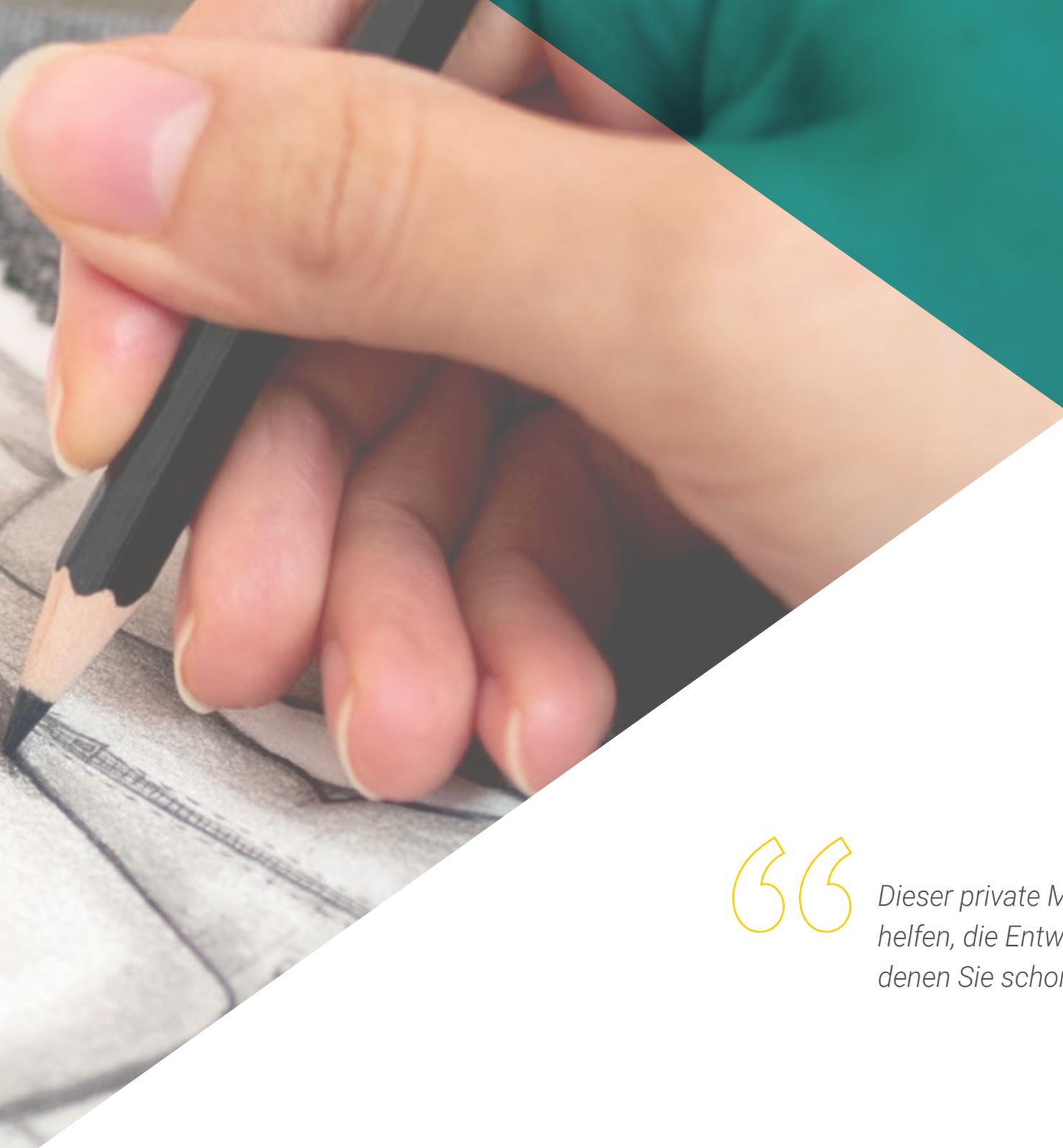
*Möchten Sie Ihre Entwürfe auf einem Laufsteg sehen? Diese Qualifikation wird Ihnen dabei helfen, genau das zu tun.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Programms ist es, den Studenten die besten Inhalte zu bieten, damit sie ihre Träume erfüllen und ihre Designs auf den besten Laufstegen der Welt sehen können. Dazu bietet es ihnen eine Reihe von Kenntnissen, die von der Designtechnik selbst über ein tiefes Wissen über die Kunstwelt, das sie inspirieren soll, bis hin zur Auswahl der Materialien für die Ausführung reichen. Auf diese Weise stellt TECH sicher, dass die Studenten alles lernen, was sie für den Erfolg in diesem wichtigen Sektor benötigen.





“

*Dieser private Masterstudiengang wird Ihnen helfen, die Entwürfe zu verwirklichen, von denen Sie schon immer geträumt haben"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erwerb eines detaillierten Wissens über die Geschichte der Mode, das für die Arbeit von Fachleuten, die sich heute in diesem Sektor weiterentwickeln möchten, von Bedeutung ist
- ◆ Die Verbindung zwischen der Kunstgeschichte und der Mode kennen
- ◆ In der Lage sein, erfolgreiche Modeprojekte zu entwerfen
- ◆ Wissen, wie man die wichtigsten Textildrucktechniken anwendet

“

*Mode ist eine Kunst, und wenn Sie dieses Programm abschließen, werden Sie ein wahrer Künstler sein"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Künstlerische Zeichnung

- ◆ Erlernen von Strategien zur Beobachtung und Darstellung von Formen
- ◆ Verstehen von flachem und dreidimensionalem Sehen
- ◆ Verschiedene grafische Techniken und Werkzeuge nach Kriterien der Analyse und Synthese erlernen
- ◆ Unterscheidung und Identifizierung von Hilfsmitteln, Materialien und Werkzeugen, die jede dieser Techniken auszeichnen, sowie das dazugehörige Grundvokabular
- ◆ Kennen und Beherrschen der grafischen Elemente der Zeichnung sowie der am besten geeigneten Medien für den grafischen Ausdruck

### Modul 2. Technische Zeichnung

- ◆ Kenntnisse über Darstellungssysteme als Hilfsmittel bei der Suche nach Lösungen für Designprobleme verwenden
- ◆ Entwicklung eines Konzepts und einer räumlichen Vision, Beschaffung neuer Instrumente zur Förderung und Generierung von Ideen
- ◆ Erlernen der Darstellung von Objekten im flächigen, axonometrischen und konischen System als Mittel zur Übermittlung einer Idee für ihre Umsetzung
- ◆ Erwerb der theoretischen und methodischen Kenntnisse, die für die Durchführung von technischen Projekten erforderlich sind
- ◆ Die Darstellung von dreidimensionalen Körpern auf der Ebene wird direkt gegenübergestellt und schärft den Wahrnehmungssinn
- ◆ Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, um sich im technischen Umfeld mit Präzision, Klarheit und Objektivität in grafischen Lösungen auszudrücken
- ◆ Dreidimensionale Modelle verstehen und Figuren oder Teile aus jedem Blickwinkel visualisieren

### Modul 3. Farbmatrik

- ♦ Theoretische und praktische Kenntnisse und Verständnis des Phänomens der Farbe in seinen verschiedenen Bereichen
- ♦ Kenntnis der verschiedenen Werkzeuge und aktuellen Ressourcen für den Einsatz von Farbe im Design und Umgang mit den verschiedenen Möglichkeiten der manuellen und digitalen Farbanwendung im Designprozess
- ♦ Verständnis für die Anwendung von Farbe durch die Nutzung von chromatischen Ressourcen und internationalen Standardmaßen, um bestimmte Ziele in Designprojekten zu erreichen
- ♦ Die wichtigsten Gesetze der visuellen Wahrnehmung mit der Nomenklatur und Sprache des Fachgebiets analysieren und differenzieren
- ♦ Die grundlegenden Schemata der kompositorischen Organisation im Design zu verstehen

### Modul 4. Geschichte der zeitgenössischen Kunst

- ♦ Entwicklung der Methodik der zeitgenössischen Kunstgeschichte in Bezug auf Klassifizierung und Analyse
- ♦ Die spezifische Terminologie der zeitgenössischen Kunstgeschichte kennen und sie angemessen verwenden
- ♦ Die historische Bedeutung der zeitgenössischen Kunst und ihren Einfluss auf die Gesellschaft analysieren und verstehen
- ♦ Verwaltung von Ressourcen und Quellen für zeitgenössische Kunst
- ♦ Die Geschichte der zeitgenössischen Kunst als Quelle der Inspiration, Kreativität und Qualität in der Designproduktion verstehen

### Modul 5. Digitale Werkzeuge im Design

- ♦ Die wichtigste Software im aktuellen Kontext des Designs kennen
- ♦ Beherrschung des Vokabulars, der Methoden und des theoretisch-praktischen Inhalts von digitalen und vektorialen Bildern
- ♦ Die Software zur Bildretusche und -manipulation verstehen und die für ihre Verwendung erforderlichen Fähigkeiten entwickeln
- ♦ Die Software für Vektorzeichnungen verstehen und die für ihre Verwendung erforderlichen Fähigkeiten entwickeln
- ♦ Verständnis für redaktionelle Designsoftware und Entwicklung der Fähigkeiten, Ihre eigenen Druckvorlagen zu erstellen

### Modul 6. Modeillustration

- ♦ Die menschliche Anatomie und die wichtigsten Merkmale der menschlichen Anatomie zu verstehen, um sie in der Modfigur darstellen zu können
- ♦ Den Kanon des menschlichen Körpers kennen, um die Modfigur zu stylen
- ♦ Die wichtigsten Bereiche des menschlichen Körpers bei der Verwirklichung einer Modfigur erschöpfend analysieren und unterscheiden
- ♦ Die Techniken der graphisch-plastischen Darstellung in der Modeillustration unterscheiden
- ♦ Den persönlichen Stil in der Modfigur als unverwechselbares Markenzeichen des Modedesigners suchen

**Modul 7. Textiltechnik**

- ◆ Identifizierung verschiedener Arten von Textilfasern
- ◆ Auswahl eines Textilmaterials für ein bestimmtes Design nach seinen Eigenschaften
- ◆ Kenntnis der Färbetechniken
- ◆ Beherrschung der verschiedenen Arten von Bindungen für durchbrochene Textilien
- ◆ Kenntnis der Eigenschaften der verschiedenen Materialien und der Techniken für ihre Bearbeitung und Verarbeitung
- ◆ Die wichtigsten Textildrucktechniken kennen

**Modul 8. Nachhaltigkeit in der Mode**

- ◆ Verstehen, dass der derzeitige menschliche Lebensstil uns zu nicht nachhaltigen Konsumenten macht
- ◆ Umwelt- und Nachhaltigkeitskriterien bereits in der Konzeptions- und Entwicklungsphase berücksichtigen
- ◆ Präventive und geeignete Maßnahmen zur Reduzierung der Umweltbelastung kennen lernen
- ◆ Nachhaltigkeit als Anforderung in der Designmethodik verwenden
- ◆ Studenten mit natürlichen und umweltfreundlichen Inspirationsquellen versorgen

**Modul 9. Herstellung von Textilmaterialien**

- ◆ Die Geschichte der Stickerei, ihre Klassifizierung und ihre Materialien sowie ihre Geschichte und Transzendenz in der aktuellen Mode kennenlernen
- ◆ Kreuzstich lernen
- ◆ Die Prinzipien des Webens und seine Klassifizierung erlernen
- ◆ Die Herstellung von Spitze, die für ihre Produktion geeigneten Materialien sowie ihre Geschichte und Transzendenz in der aktuellen Mode
- ◆ Die Herstellung von Borte, die dafür verwendeten Materialien, ihre Geschichte und ihre Bedeutung in der aktuellen Mode
- ◆ Erlernen des Häkelns, der Materialien, die zur Herstellung verwendet werden, sowie seiner Geschichte und seiner Bedeutung in der aktuellen Mode
- ◆ Erfahren, wie gestrickt wird, welche Materialien zur Herstellung verwendet werden und wie die Geschichte des Strickens und seine Bedeutung in der heutigen Mode aussieht

**Modul 10. Methoden des Textildrucks**

- ◆ Erlernen der wichtigsten Textildrucktechniken
- ◆ Das geeignete und spezifische Medium für jede Drucktechnik unterscheiden
- ◆ Analyse der möglichen technischen Probleme, die beim Drucken eines bestimmten Designs auftreten können
- ◆ Die Suche nach praktischen, methodischen und alternativen Lösungen, die den Textildruck als Designmittel ermöglichen
- ◆ Förderung der Ressourcen und Quellen für Design

# 03

## Kompetenzen

Nach Beendigung dieses Privaten Masterstudiengangs in Textildesign für die Modebranche werden die Studenten in der Lage sein, eine Reihe von Aufgaben im Zusammenhang mit der Gestaltung verschiedener Kleidungsstücke für unterschiedliche Zielgruppen auszuführen. So werden die Studenten in der Lage sein, attraktive Designs zu entwerfen, verschiedene Textildrucktechniken anzuwenden oder alle Elemente zu verstehen, die die Mode als Kunst ausmachen, so dass sie Modekreationen für verschiedene Bereiche und für zahlreiche Zwecke entwerfen können.





“

*Ihre neuen Kompetenzen werden  
Sie zu einem gefragten Experten  
für Modedesign machen"*



## Allgemeine Kompetenzen

---

- ◆ Entwurf von attraktiven Designs, die zu einem Must-Have der Saison werden
- ◆ Die historischen Kriterien der Modeindustrie auf aktuelle Entwürfe anwenden, so dass sie zu unverzichtbaren Kleidungsstücken in jedem Kleiderschrank werden
- ◆ Anwendung verschiedener Textildrucktechniken im Modedesign, wobei die nachhaltigsten Produkte stets Priorität haben



*Erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um ein Modestart zu werden"*





## Spezifische Kompetenzen

---

- ◆ Entwicklung der notwendigen Fähigkeiten, um künstlerische Zeichnungen anzufertigen
- ◆ Erstellen von technischen und dreidimensionalen Zeichnungen
- ◆ Die verschiedenen Kunststile erkennen, die auf Modedesign angewendet werden können
- ◆ Die Eigenschaften von Farben genau zu kennen, um die am besten geeigneten Farben für Modedesigns zu verwenden
- ◆ Die Kriterien der zeitgenössischen Kunst auf Modedesigns anwenden
- ◆ Verschiedene Techniken der Modezeichnung anwenden, um innovative Designs zu entwerfen
- ◆ Die visuelle Präsentation einer Modekollektion durchführen
- ◆ Verwendung von Materialien, die bei Design und Herstellung von Kleidungsstücken auf Nachhaltigkeit ausgerichtet sind
- ◆ Verschiedene Sticktechniken bei der Herstellung von Kleidungsstücken anwenden
- ◆ Anwendung der gebräuchlichsten Techniken für das Bedrucken von Stoffen

# 04

## Struktur und Inhalt

Dieses Programm ist in 10 Module gegliedert, in denen sich die Studenten mit Aspekten wie künstlerisches Zeichnen, Textiltechnologie, Drucktechniken, Geschichte der auf die Mode angewandten Kunst, Kolorimetrie, digitale Designtools und technisches Zeichnen beschäftigen werden. Auf diese Weise erlangen die Studenten ein umfassendes Wissen auf diesem Gebiet und werden zu wahren Experten auf diesem Gebiet und zu den nächsten Modedesignern, die folgen werden.





“

*Die besten Inhalte des Textildesigns  
auf die Mode übertragen"*

## Modul 1. Künstlerische Zeichnung

- 1.1. Geschichte der Zeichnung
  - 1.1.1. Die Ursprung der Zeichnung
  - 1.1.2. Die ersten Zeichnungen
  - 1.1.3. Ägyptische Ära
  - 1.1.4. Griechische Kultur
  - 1.1.5. Mittelalter
  - 1.1.6. Die Renaissance
  - 1.1.7. Neuzeit
    - 1.1.7.1. Futurismus
    - 1.1.7.2. Kubismus
    - 1.1.7.3. Expressionismus
    - 1.1.7.4. Surrealismus
  - 1.1.8. Digitale Kunst
- 1.2. Materialien und Medien
  - 1.2.1. Traditionelle Materialien
  - 1.2.2. Nicht-traditionelle Materialien
  - 1.2.3. Spezielle Materialien zum Zeichnen
  - 1.2.4. Industrielle Materialien
  - 1.2.5. Alternative Materialien
  - 1.2.6. Zeichenmedien
- 1.3. Beziehung zwischen Kunst und Zeichnung
  - 1.3.1. Malerei
  - 1.3.2. Skulptur
  - 1.3.3. Musik
  - 1.3.4. Tanz
  - 1.3.5. Literatur
  - 1.3.6. Kino
- 1.4. Grundlegende Elemente der Zeichnung
  - 1.4.1. Die Linie und der Punkt
  - 1.4.2. Die Form
  - 1.4.3. Licht und Schatten
  - 1.4.4. Das Volumen
  - 1.4.5. Die Proportion
  - 1.4.6. Die Perspektive
  - 1.4.7. Die Textur
  - 1.4.8. Farbe
- 1.5. Klassifizierung der Zeichnung
  - 1.5.1. Künstlerische Zeichnung
  - 1.5.2. Technische Zeichnung
  - 1.5.3. Geometrische Zeichnung
  - 1.5.4. Mechanische Zeichnung
  - 1.5.5. Architektonische Zeichnung
  - 1.5.6. Animierte Zeichnung
  - 1.5.7. Freihandzeichnung
- 1.6. Passform, Proportion, Helldunkel, Komposition und Farbe
  - 1.6.1. Fitting
  - 1.6.2. Anteil
  - 1.6.3. Helldunkel
  - 1.6.4. Zusammensetzung
  - 1.6.5. Farbe
- 1.7. Analyse der Form I: flache Sicht
  - 1.7.1. Die Perspektive
  - 1.7.2. Hierarchische Perspektive
  - 1.7.3. Militärische Perspektive
  - 1.7.4. Die ritterliche Perspektive
  - 1.7.5. Axonometrische Perspektive
  - 1.7.6. Konische Perspektive

- 1.8. Analyse der Form II: Sehen in drei Dimensionen
  - 1.8.1. Monokulare Dreidimensionalität: das flache Bild
  - 1.8.2. Effektivität der Monokularität
  - 1.8.3. Stereopsis
  - 1.8.4. Simulation und Messung der Stereopsis
- 1.9. Ausdrucks- und Repräsentationstechniken im Designprozess
  - 1.9.1. Mindmapping
  - 1.9.2. Grafische Berichte
  - 1.9.3. Illustration
  - 1.9.4. Comic-Strips
  - 1.9.5. Die *Storyboards*
- 1.10. Die Bedeutung des Zeichnens für den Menschen
  - 1.10.1. Freiheit der Gedanken und der Meinungsäußerung
  - 1.10.2. Kommunikative Fähigkeiten
  - 1.10.3. Künstlerische Sensibilität
  - 1.10.4. Erfindung, Phantasie und Kreativität

## Modul 2. Technische Zeichnung

- 2.1. Einführung in die ebene Geometrie
  - 2.1.1. Das Grundmaterial und seine Verwendung
  - 2.1.2. Grundlegende ebene Linien
  - 2.1.3. Polygone. Metrische Beziehungen
  - 2.1.4. Normalisierung, Zeilen, Schrift und Formate
  - 2.1.5. Normalisierte Dimensionierung
  - 2.1.6. Skalen
  - 2.1.7. Repräsentationssysteme
    - 2.1.7.1. Arten der Projektion
      - 2.1.7.1.1. Konische Projektion
      - 2.1.7.1.2. Orthogonale zylindrische Projektion
      - 2.1.7.1.3. Schräge zylindrische Projektion
    - 2.1.7.2. Klassen von Repräsentationssystemen
      - 2.1.7.2.1. Messsysteme
      - 2.1.7.2.2. Perspektivische Systeme

- 2.2. Grundlegende ebene Linien
  - 2.2.1. Grundlegende geometrische Elemente
  - 2.2.2. Rechtwinkligkeit
  - 2.2.3. Parallelität
  - 2.2.4. Operationen mit Segmenten
  - 2.2.5. Winkel
  - 2.2.6. Kreislinien
  - 2.2.7. Geometrische Positionen
- 2.3. Geometrische Transformationen
  - 2.3.1. Isometrisch
    - 2.3.1.1. Gleichheit
    - 2.3.1.2. Translation
    - 2.3.1.3. Symmetrie
    - 2.3.1.4. Twist
  - 2.3.2. Isomorph
    - 2.3.2.1. Homothetie
    - 2.3.2.2. Ähnlichkeit
  - 2.3.3. Anamorphotisch
    - 2.3.3.1. Äquivalenzen
    - 2.3.3.1. Umkehrung
  - 2.3.4. Projektiv
    - 2.3.4.1. Homologie
    - 2.3.4.2. Affine Homologie oder Affinität
- 2.4. Polygone
  - 2.4.1. Polygonale Linien
    - 2.4.1.1. Definition und Typen
  - 2.4.2. Dreiecke
    - 2.4.2.1. Elemente und Klassifizierung
    - 2.4.2.2. Konstruktion von Dreiecken
    - 2.4.2.3. Bemerkenswerte Linien und Punkte
  - 2.4.3. Vierecke
    - 2.4.3.1. Elemente und Klassifizierung
    - 2.4.3.2. Parallelogramme

- 2.4.4. Regelmäßige Polygone
  - 2.4.4.1. Definition
  - 2.4.4.2. Konstruktion
- 2.4.5. Umfänge und Bereiche
  - 2.4.5.1. Definition. Flächen messen
  - 2.4.5.2. Einheiten der Fläche
- 2.4.6. Flächen von Polygonen
  - 2.4.6.1. Flächen von Vierecken
  - 2.4.6.2. Flächen von Dreiecken
  - 2.4.6.3. Flächen von regelmäßigen Polygonen
  - 2.4.6.4. Bereiche mit Unregelmäßigkeiten
- 2.5. Berührungspunkte und Links. Technische und konische Kurven
  - 2.5.1. Tangenten, Verbindungen und Polarität
    - 2.5.1.1. Tangenten
      - 2.5.1.1.1. Tangenten-Theoreme
      - 2.5.1.1.2. Zeichnungen von Tangentlinien
      - 2.5.1.1.3. Verbindungen von Linien und Kurven
    - 2.5.1.2. Polarität auf dem Umfang
      - 2.5.1.2.1. Zeichnungen von Tangentialkreisen
  - 2.5.2. Technische Kurven
    - 2.5.2.1. Ovale
    - 2.5.2.2. Eiförmig
    - 2.5.2.3. Spiralen
  - 2.5.3. Konische Kurven
    - 2.5.3.1. Ellipse
    - 2.5.3.2. Parabel
    - 2.5.3.3. Hyperbel
- 2.6. Dihedralensystem
  - 2.6.1. Allgemeines
    - 2.6.1.1. Punkt und Linie
    - 2.6.1.2. Die Ebene. Kreuzungen
    - 2.6.1.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit und Abstände
    - 2.6.1.4. Änderungen der Ebene
    - 2.6.1.5. Drehungen
    - 2.6.1.6. Herabstufungen
    - 2.6.1.7. Winkel



- 2.6.2. Kurven und Oberflächen
  - 2.6.2.1. Kurven
  - 2.6.2.2. Oberflächen
  - 2.6.2.3. Polyeder
  - 2.6.2.4. Pyramide
  - 2.6.2.5. Prisma
  - 2.6.2.6. Kegel
  - 2.6.2.7. Zylinder
  - 2.6.2.8. Oberflächen der Drehung
  - 2.6.2.9. Schnittpunkt von Oberflächen
- 2.6.3. Schatten
  - 2.6.3.1. Allgemeines
- 2.7. Bemaßtes System
  - 2.7.1. Punkt, Linie und Ebene
  - 2.7.2. Kreuzungen und Abdrifte
    - 2.7.2.1. Abdrifte
    - 2.7.2.2. Anwendungen
  - 2.7.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit, Abstände und Winkel
    - 2.7.3.1. Rechtwinkligkeit
    - 2.7.3.2. Entfernungen
    - 2.7.3.3. Winkel
  - 2.7.4. Linien, Flächen und Terrain
    - 2.7.4.1. Terrain
  - 2.7.5. Anwendungen
- 2.8. Axonometrisches System
  - 2.8.1. Orthogonale Axonometrie: Punkt, Linie, Ebene
  - 2.8.2. Orthogonale Axonometrie: Schnittpunkte, Abdrifte und Rechtwinkligkeit
    - 2.8.2.1. Abdrifte
    - 2.8.2.2. Rechtwinkligkeit
    - 2.8.2.3. Ebene Formen
  - 2.8.3. Orthogonale Axonometrie: Perspektive der Körper
    - 2.8.3.1. Repräsentation von Körpern
  - 2.8.4. Schräge Axonometrie: Abdrifte, Rechtwinkligkeit
    - 2.8.4.1. Frontale Perspektive
    - 2.8.4.2. Abdrift und Rechtwinkligkeit
    - 2.8.4.3. Flache Figuren
  - 2.8.5. Schräge Axonometrie: Perspektive der Körper
    - 2.8.5.1. Schatten
- 2.9. Konisches System
  - 2.9.1. Konische oder zentrale Projektion
    - 2.9.1.1. Kreuzungen
    - 2.9.1.2. Parallelismen
    - 2.9.1.3. Abdrifte
    - 2.9.1.4. Rechtwinkligkeit
    - 2.9.1.5. Winkel
  - 2.9.2. Lineare Perspektive
    - 2.9.2.1. Hilfskonstruktionen
  - 2.9.3. Linien- und Flächenperspektive
    - 2.9.3.1. Praktische Perspektive
  - 2.9.4. Perspektivische Methoden
    - 2.9.4.1. Schräger Rahmen
  - 2.9.5. Perspektivische Rückführungen
    - 2.9.5.1. Reflexe
    - 2.9.5.2. Schatten
- 2.10. Die Skizze
  - 2.10.1. Ziele des Skizzierens
  - 2.10.2. Anteilig
  - 2.10.3. Prozess des Skizzierens
  - 2.10.4. Der Blickwinkel
  - 2.10.5. Beschriftung und grafische Symbole
  - 2.10.6. Messung

## Modul 3. Farbmeterik

- 3.1. Farbtheorie
  - 3.1.1. Wahrnehmung von Form und Raum
  - 3.1.2. Farbe. Definition
  - 3.1.3. Wahrnehmung von Farbe
  - 3.1.4. Eigenschaften oder Dimensionen der Farbe
  - 3.1.5. Klassifizierung der Farbe
- 3.2. Farbwahrnehmung
  - 3.2.1. Das menschliche Auge
  - 3.2.2. Farbsehen
  - 3.2.3. Variablen der Farbwahrnehmung
  - 3.2.4. Nicht-visuelle Wahrnehmung von Farbe
- 3.3. Farbmodelle und Standardisierung
  - 3.3.1. Geschichte der Farbe
    - 3.3.1.1. Frühe Theorien
    - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
    - 3.3.1.3. Isaac Newton
    - 3.3.1.4. Moses Harris
    - 3.3.1.5. Goethe
    - 3.3.1.6. Runge
    - 3.3.1.7. Chevreul
    - 3.3.1.8. Rood
    - 3.3.1.9. Munsell
    - 3.3.1.10. Ostwald
  - 3.3.2. Visuelle Wahrnehmung
    - 3.3.2.1. Absorption und Reflexion
    - 3.3.2.2. Pigment-Moleküle
  - 3.3.3. Attribute der Farbe
    - 3.3.3.1. Ton
    - 3.3.3.2. Leuchtdichte
    - 3.3.3.3. Sättigung
  - 3.3.4. Warme und kühle Farben
  - 3.3.5. Harmonie der Farben
  - 3.3.6. Der Kontrast
  - 3.3.7. Farbeffekte
    - 3.3.7.1. Größe
    - 3.3.7.2. Transparenz, Gewicht und Masse
- 3.4. Semiotik und Semantik der Farbe
  - 3.4.1. Semiotik der Farbe
  - 3.4.2. Beschreibung der Farbe
  - 3.4.3. Farben: Material, Licht, Wahrnehmungen, Empfindungen
  - 3.4.4. Farbe und Materie
  - 3.4.5. Die Wahrheit einer Farbe
  - 3.4.5. Wahrnehmung von Farbe
  - 3.4.6. Das Gewicht einer Farbe
  - 3.4.7. Das Farbwörterbuch
- 3.5. Farbe im Design
  - 3.5.1. Chromatische Trends
  - 3.5.2. Grafisches Design
  - 3.5.3. Innenarchitektur
  - 3.5.4. Architektur
  - 3.5.5. Landschaftsgestaltung
  - 3.5.6. Modedesign

- 3.6. Zusammensetzung
  - 3.6.1. Allgemeines
    - 3.6.1.1. Verwendete Codes
    - 3.6.1.2. Grad der Originalität und Banalität
    - 3.6.1.3. Grad der Ikonizität und Abstraktion
  - 3.6.2. Konfigurative Organisation des Bildes: Beziehung zwischen Hintergrund und Figur
  - 3.6.3. Konfigurative Organisation des Bildes: Gestaltungsgesetze
  - 3.6.4. Konfigurative Organisation des Bildes: Systeme der räumlichen Organisation
    - 3.6.4.1. Gleichgewicht: statisch oder dynamisch. Fokales oder orthogonales System
    - 3.6.4.2. Anteil
    - 3.6.4.3. Symmetrie
    - 3.6.4.4. Bewegung und Rhythmus
  - 3.6.5. Feldstudie
- 3.7. Die Funktionen des Bildes
  - 3.7.1. Repräsentativ
    - 3.7.1.1. Kartografisch
    - 3.7.1.2. Wissenschaftlich
    - 3.7.1.3. Architektonisch
    - 3.7.1.4. Projektiv
  - 3.7.2. Überzeugend
  - 3.7.3. Künstlerisch
- 3.8. Farbpsychologie
  - 3.8.1. Warme und kühle Farben
  - 3.8.2. Physiologische Auswirkungen
  - 3.8.3. Farbsymbolik
  - 3.8.4. Persönliche Farbvorlieben
  - 3.8.5. Emotionale Auswirkungen
  - 3.8.6. Lokale und ausdrucksstarke Farben
- 3.9. Die Bedeutung der Farbe
  - 3.9.1. Blau
  - 3.9.2. Rot
  - 3.9.3. Gelb
  - 3.9.4. Grün
  - 3.9.5. Schwarz
  - 3.9.6. Weiß
  - 3.9.7. Orange
  - 3.9.8. Violett
  - 3.9.9. Rosa
  - 3.9.10. Gold
  - 3.9.11. Silber
  - 3.9.12. Braun
  - 3.9.13. Grau
- 3.10. Verwendung von Farbe
  - 3.10.1. Quellen für Farbstoffe und Pigmente
  - 3.10.2. Beleuchtung
  - 3.10.3. Mischen von Ölen und Acrylfarben
  - 3.10.4. Glasierte Keramiken
  - 3.10.5. Gefärbtes Glas
  - 3.10.6. Farbiger Druck
  - 3.10.7. Farbfotografie

## Modul 4. Geschichte der zeitgenössischen Kunst

- 4.1. Fauvismus
  - 4.1.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.1.2. Eigenschaften
  - 4.1.3. Werke
  - 4.1.4. Hauptvertreter
- 4.2. Expressionismus
  - 4.2.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.2.2. Eigenschaften
  - 4.2.3. Werke
  - 4.2.4. Hauptvertreter
- 4.3. Futurismus
  - 4.3.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.3.2. Eigenschaften
  - 4.3.3. Werke
  - 4.3.4. Hauptvertreter
- 4.4. Abstrakte Kunst
  - 4.4.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.4.2. Eigenschaften
  - 4.4.3. Werke
  - 4.4.4. Hauptvertreter
- 4.5. Konstruktivismus
  - 4.5.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.5.2. Eigenschaften
  - 4.5.3. Werke
  - 4.5.4. Hauptvertreter
- 4.6. Dadaismus
  - 4.6.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.6.2. Eigenschaften
  - 4.6.3. Werke
  - 4.6.4. Hauptvertreter
- 4.7. Surrealismus
  - 4.7.1. Herkunft und Einflüsse
  - 4.7.2. Eigenschaften
  - 4.7.3. Werke
  - 4.7.4. Hauptvertreter
- 4.8. Frühe künstlerische Strömungen der post-konzeptuellen Kunst
  - 4.8.1. Informalismus
  - 4.8.2. Neue Figuration
  - 4.8.3. Kinetische Kunst
  - 4.8.4. *Pop-Art*
  - 4.8.5. Neuer Realismus
  - 4.8.6. Aktionskunst
- 4.9. Zweite künstlerische Strömungen der post-konzeptuellen Kunst
  - 4.9.1. Minimalismus
  - 4.9.2. Hyperrealismus
  - 4.9.3. Konzeptuelle Kunst
  - 4.9.4. Postmoderne
  - 4.9.5. *Street art*
  - 4.9.6. *Land art*
- 4.10. Post-konzeptuelle Kunst heute
  - 4.10.1. *Pop-Art*
  - 4.10.2. Objekt Kunst
  - 4.10.3. *Body Art*
  - 4.10.4. *Performance*
  - 4.10.5. Einrichtungen

## Modul 5. Digitale Werkzeuge im Design

- 5.1. Einführung in das digitale Bild
  - 5.1.1. IKT
  - 5.1.2. Beschreibung der Technologie
  - 5.1.3. Befehle
- 5.2. Vektorielltes Bild. Arbeiten mit Objekten
  - 5.2.1. Auswahl-Tools
  - 5.2.2. Clustering
  - 5.2.3. Ausrichten und Verteilen
  - 5.2.4. Intelligente Leitlinien
  - 5.2.5. Symbole
  - 5.2.6. Transformieren
  - 5.2.7. Verzerrung
  - 5.2.8. Verkeidend
  - 5.2.9. Pfadfinder
  - 5.2.10. Zusammengesetzte Formen
  - 5.2.11. Zusammengesetzte Pfade
  - 5.2.12. Schneiden, Teilen und Trennen
- 5.3. Vektorielltes Bild. Farbe
  - 5.3.1. Farb-Modi
  - 5.3.2. Pipettenwerkzeug
  - 5.3.3. Proben
  - 5.3.4. Gradienten
  - 5.3.5. Ausfüllen des Motivs
  - 5.3.6. Erscheinungsbild-Panel
  - 5.3.7. Attribute
- 5.4. Vektorielltes Bild. Erweiterte Ausgabe
  - 5.4.1. Gradient mesh
  - 5.4.2. Transparenz-Panel
  - 5.4.3. Überblendmodi
  - 5.4.4. Interaktiver Abdruck
  - 5.4.5. Schnittmasken
  - 5.4.6. Text
- 5.5. BITS-Bildkarte. Die Schichten
  - 5.5.1. Erschaffung
  - 5.5.2. Link
  - 5.5.3. Transformation
  - 5.5.4. Clustering
  - 5.5.5. Anpassungsebenen
- 5.6. BITS-Bildkarte. Auswahlen, Masken und Kanäle
  - 5.6.1. Werkzeug zur Rahmenauswahl
  - 5.6.2. Lasso Auswahlwerkzeug
  - 5.6.3. Zauberstab Werkzeug
  - 5.6.4. Menü Auswahlen. Farbpalette
  - 5.6.5. Kanäle
  - 5.6.6. Maske retuschieren
  - 5.6.7. Schnittmasken
  - 5.6.8. Vektor-Masken
- 5.7. BITS-Bildkarte. Mischmodi und Ebenenstil
  - 5.7.1. Ebenenstil
  - 5.7.2. Opazität
  - 5.7.3. Optionen für den Ebenenstil
  - 5.7.4. Überblendmodi
  - 5.7.5. Beispiele für Fusionsmodi
- 5.8. Das redaktionelle Projekt. Typen und Formen
  - 5.8.1. Das redaktionelle Projekt
  - 5.8.2. Typologien für das redaktionelle Projekt
  - 5.8.3. Erstellung und Konfiguration des Dokuments
- 5.9. Kompositorische Elemente des redaktionellen Projekts
  - 5.9.1. Master-Seiten
  - 5.9.2. Retikulation
  - 5.9.3. Textintegration und Komposition
  - 5.9.4. Integration von Bildern

- 5.10. Layout, Export und Druck
  - 5.10.1. Layout
    - 5.10.1.1. Fotoauswahl und -bearbeitung
    - 5.10.1.2. Vorläufige Prüfung
    - 5.10.1.3. Verpackung
  - 5.10.2. Exportieren
    - 5.10.2.1. Export für digitale Medien
    - 5.10.2.2. Export für das physische Medium
  - 5.10.3. Drucken
    - 5.10.3.1. Traditioneller Druck
      - 5.10.3.1.1. Binden
    - 5.10.3.2. Digitaldruck

## Modul 6. Modeillustration

- 6.1. Geschichte der Illustration
  - 6.1.1. Geschichte der Illustration
  - 6.1.2. Typologien
  - 6.1.3. Das Poster
  - 6.1.4. Illustratoren
- 6.2. Materialien und Medien in der Illustration
  - 6.2.1. Materialien
  - 6.2.2. Support
  - 6.2.3. Neue Technologien
- 6.3. Künstlerische Anatomie
  - 6.3.1. Einführung in die Künstlerische Anatomie
  - 6.3.2. Kopf und Hals
  - 6.3.3. Der Rumpf
  - 6.3.4. Obere Extremität
  - 6.3.5. Untere Extremität
  - 6.3.6. Die Bewegung
- 6.4. Anteil des menschlichen Körpers
  - 6.4.1. Anthropometrie
  - 6.4.2. Anteil
  - 6.4.3. Kanons
  - 6.4.4. Morphologie
  - 6.4.5. Anteil
- 6.5. Grundlegende Zusammensetzung
  - 6.5.1. Vorderseite
  - 6.5.2. Rücken
  - 6.5.3. Profil
  - 6.5.4. Verkürzung
  - 6.5.5. Bewegung
- 6.6. Das menschliche Gesicht
  - 6.6.1. Der Kopf
  - 6.6.2. Die Augen
  - 6.6.3. Die Nase
  - 6.6.4. Der Mund
  - 6.6.5. Die Augenbrauen
  - 6.6.6. Die Ohren
  - 6.6.7. Das Haar
- 6.7. Menschliche Figur
  - 6.7.1. Gleichgewicht des Körpers
  - 6.7.2. Der Arm
  - 6.7.3. Die Hand
  - 6.7.4. Der Fuß
  - 6.7.5. Das Bein
  - 6.7.6. Die Brust
  - 6.7.7. Menschliche Figur
- 6.8. Illustrationstechniken in der Mode
  - 6.8.1. Traditionelle Technik
  - 6.8.2. Digitale Technik
  - 6.8.3. Gemischte Medien
  - 6.8.4. Collage-Technik

- 6.9. Illustration der Materialien
  - 6.9.1. Tweed
  - 6.9.2. Glanzleder
  - 6.9.3. Wolle
  - 6.9.4. Pailletten
  - 6.9.5. Transparenz
  - 6.9.6. Seide
  - 6.9.7. Denim
  - 6.9.8. Leder
  - 6.9.9. Tierhaar
  - 6.9.10. Andere Materialien
- 6.10. Suche nach persönlichem Stil
  - 6.10.1. Die Mode-Figurine
  - 6.10.2. Styling
  - 6.10.3. Mode-Posen
  - 6.10.4. Frisuren
  - 6.10.5. Design

## Modul 7. Textiltechnik

- 7.1. Einführung in Textilien
  - 7.1.1. Geschichte der Textilien
  - 7.1.2. Textilien im Laufe der Zeit
  - 7.1.3. Traditionelle Textilmaschinen
  - 7.1.4. Die Bedeutung von Textilien in der Mode
  - 7.1.5. In Textilien verwendete Symbolik
  - 7.1.6. Technische Daten der Stoffe
- 7.2. Textile Materialien
  - 7.2.1. Klassifizierung von Textilfasern
    - 7.2.1.1. Natürliche Fasern
    - 7.2.1.2. Künstliche Fasern
    - 7.2.1.3. Synthetische Fasern
  - 7.2.2. Eigenschaften der Fasern
  - 7.2.3. Erkennung von Textilfasern

- 7.3. Fäden
  - 7.3.1. Grundlegende Bindungen
  - 7.3.2. Allgemeine Eigenschaften von Fäden
  - 7.3.3. Klassifizierung von Fäden
  - 7.3.4. Spinnereistufen
  - 7.3.5. Verwendete Maschinen
  - 7.3.6. Garnnummerierungssysteme
- 7.4. Durchbrochene Textilien
  - 7.4.1. Durchbrochene Stoffe
  - 7.4.2. Gestaffelte Bindung
  - 7.4.3. Ligamente in durchbrochenen Stoffen
  - 7.4.4. Klassifizierung der Bänder
  - 7.4.5. Arten von Bändern
  - 7.4.6. Arten von durchbrochenen Stoffen
  - 7.4.7. Der durchbrochene Webstuhl
  - 7.4.8. Besondere Webstühle
- 7.5. Gestrickte Stoffe
  - 7.5.1. Geschichte des Strickens
  - 7.5.2. Klassifizierung
  - 7.5.3. Typologie
  - 7.5.4. Vergleich zwischen einer Leinwandbindung und einem Gewirke
  - 7.5.5. Eigenschaften und Verhalten je nach Konstruktion
  - 7.5.6. Technologie und Maschinen für seine Herstellung
- 7.6. Textile Veredelungen
  - 7.6.1. Physikalisches Finishing
  - 7.6.2. Chemische Veredelung
  - 7.6.3. Stärke des Gewebes
  - 7.6.4. Das *Pilling*
  - 7.6.5. Dimensionsänderung von Stoffen

- 7.7. Färben
  - 7.7.1. Vor-Behandlungen
  - 7.7.2. Färben
  - 7.7.3. Maschinenpark
  - 7.7.4. Inputs
  - 7.7.5. Optische Bleiche
  - 7.7.6. Farbe
- 7.8. Aufdrucken
  - 7.8.1. Direktes Drucken
    - 7.8.1.1. Blockdruck
    - 7.8.1.2. Walzendruck
    - 7.8.1.3. Thermotransferdruck
    - 7.8.1.4. Siebdruck
    - 7.8.1.5. Kettendruck
    - 7.8.1.6. Korrosionsdruck
  - 7.8.2. Drucken mit Reservetechnik
    - 7.8.2.1. Batik
    - 7.8.2.2. Gebundene Färbung
  - 7.8.3. Andere Arten von Druck
    - 7.8.3.1. Differentialdruck
    - 7.8.3.2. Polychromatisch elektrostatisch
- 7.9. Technische und intelligente Stoffe
  - 7.9.1. Definition und Analyse
  - 7.9.2. Anwendungen von Textilien
  - 7.9.3. Neue Materialien und Technologien
- 7.10. Leder, Pelz und andere
  - 7.10.1. Pelz und Leder
  - 7.10.2. Klassifizierung von Leder
  - 7.10.3. Gerbverfahren
  - 7.10.4. Nach der Bräunungsbehandlung
  - 7.10.5. Technologisches Gerbverfahren
  - 7.10.6. Methoden der Konservierung
  - 7.10.7. Synthetisches Leder
  - 7.10.8. Debatte: Natur- oder Kunstleder

## Modul 8. Nachhaltigkeit in der Mode

- 8.1. Modedesign neu denken
  - 8.1.1. Die Lieferkette
  - 8.1.2. Wichtige Themen
  - 8.1.3. Nachhaltige Modeentwicklung
  - 8.1.4. Die Zukunft der Mode
- 8.2. Der Lebenszyklus eines Kleidungsstücks
  - 8.2.1. Über den Lebenszyklus nachdenken
  - 8.2.2. Aktivitäten und Auswirkungen
  - 8.2.3. Bewertungsinstrumente und -modelle
  - 8.2.4. Nachhaltige Designstrategien
- 8.3. Qualitäts- und Sicherheitsstandards in der Textilbranche
  - 8.3.1. Qualität
  - 8.3.2. Kennzeichnung
  - 8.3.3. Sicherheit von Kleidungsstücken
  - 8.3.4. Verbraucherinspektionen
- 8.4. Geplante Obsoleszenz
  - 8.4.1. Geplante Obsoleszenz und Elektro- und Elektronik-Altgeräte
  - 8.4.2. Ressourcengewinnung
  - 8.4.3. Abfallerzeugung
  - 8.4.4. Recycling und Wiederverwendung von Elektroschrott
  - 8.4.5. Verantwortungsvoller Konsum
- 8.5. Nachhaltiges Design
  - 8.5.1. Design des Kleidungsstücks
  - 8.5.2. Design mit Einfühlungsvermögen
  - 8.5.3. Auswahl von Stoffen, Materialien und Techniken
  - 8.5.4. Verwendung von Monomaterialien
- 8.6. Nachhaltige Produktion
  - 8.6.1. Mustererstellung und Modellierung
  - 8.6.2. Null-Abfall-Techniken
  - 8.6.3. Konstruktion
  - 8.6.4. Design für Langlebigkeit



- 8.7. Nachhaltiger Vertrieb
  - 8.7.1. Lieferanten und Produzenten
  - 8.7.2. Engagement mit lokalen Gemeinschaften
  - 8.7.3. Verkauf
  - 8.7.4. Design nach Bedarf
  - 8.7.5. Inklusives Modedesign
- 8.8. Nachhaltige Verwendung des Kleidungsstücks
  - 8.8.1. Muster der Nutzung
  - 8.8.2. Wie Sie das Waschen reduzieren können
  - 8.8.3. Reparaturen und Instandhaltung
  - 8.8.4. Design für Korrekturen
  - 8.8.5. Modulares Kleidungsstückdesign
- 8.9. Recycling
  - 8.9.1. Wiederverwendung und Wiederaufbereitung
  - 8.9.2. Revalorisierung
  - 8.9.3. Recycling von Materialien
  - 8.9.4. Produktion im geschlossenen Kreislauf
- 8.10. Nachhaltige Modedesigner
  - 8.10.1. Katharine Hamnett
  - 8.10.2. Stella McCartney
  - 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
  - 8.10.4. Susan Dimasi
  - 8.10.5. Isabell de Hillerin

**Modul 9. Herstellung von Textilmaterialien**

- 9.1. Die Kunst der Stickerei
  - 9.1.1. Die Ursprünge der Stickereikunst
  - 9.1.2. Frühe Erscheinungsformen der Stickereikunst
  - 9.1.3. Stickerei bei den Ägyptern, Griechen und Römern
  - 9.1.4. Der byzantinische Zyklus und seine westliche Expansion
  - 9.1.5. Ströme der byzantinischen Expansion
  - 9.1.6. Chronologischer Überblick über die Verfahren
  - 9.1.7. Stickereimaterialien und -medien
  - 9.1.8. Stickerei in der zeitgenössischen Mode

- 9.2. Klassifizierung von Stickereien
  - 9.2.1. Nach Relief
  - 9.2.2. Nach Material
  - 9.2.3. Nach Form
  - 9.2.4. Nach Punkt
  - 9.2.5. Nach Motiv
- 9.3. Kreuzstich
  - 9.3.1. Geschichte des Kreuzstichs
  - 9.3.2. Kreuzstich-Materialien
  - 9.3.3. Herstellung des Kreuzstichs
- 9.4. Maschinenstickerei
  - 9.4.1. Industrielle Maschine
  - 9.4.2. Bedienung der Stickmaschine
  - 9.4.3. Ausführung der Maschinenstickerei
- 9.5. Weben
  - 9.5.1. Anfänge des Webens
  - 9.5.2. Klassifizierung der Weberei
  - 9.5.3. Flachweben
  - 9.5.4. Gewebter Stoff
  - 9.5.5. Handwebstuhl
  - 9.5.6. Webmaschinen
- 9.6. Der Webstuhl
  - 9.6.1. Geschichte des Webstuhls
  - 9.6.2. Handwebstühle
  - 9.6.3. Industrielle Webstühle
  - 9.6.4. Weben mit Webstühlen
- 9.7. Spitzenweberei
  - 9.7.1. Geschichte der Spitze
  - 9.7.2. Spitze und Stickerei
  - 9.7.3. Stile der Spitze
  - 9.7.4. Arten und Stiche von Spitze
  - 9.7.5. Verschiedene Arten von Spitzenstichen
  - 9.7.6. Spitze in der zeitgenössischen Mode

- 9.8. Spitzen-Zierstoffe
  - 9.8.1. Arten von Zierstoffen
  - 9.8.2. Materialien für die Herstellung eines Zierstoffs
  - 9.8.3. Herstellung des Zierstoffs
  - 9.8.4. Zierstoffe in der zeitgenössischen Mode
- 9.9. Häkeln
  - 9.9.1. Geschichte des Häkelns
  - 9.9.2. Materialien zum Häkeln
  - 9.9.3. Häkeln
  - 9.9.4. Häkeln in der zeitgenössischen Mode
- 9.10. Stricken
  - 9.10.1. Geschichte des Strickens
  - 9.10.2. Materialien zum Stricken
  - 9.10.3. Stricken
  - 9.10.4. Stricken in zeitgenössischer Mode

## Modul 10. Methoden des Textildrucks

- 10.1. Geschichte des Druckens
  - 10.1.1. Geschichte des Druckens
  - 10.1.2. Entwicklung des Druckens
  - 10.1.3. Drucksysteme
- 10.2. Vor-Behandlungen
  - 10.2.1. Begasung
  - 10.2.2. Hitzehärtend
  - 10.2.3. Entgummiert
  - 10.2.4. Auswaschen
  - 10.2.5. Bleichen
  - 10.2.6. Mercerisieren
  - 10.2.7. *Antipilling*
  - 10.2.8. Karbonisieren
  - 10.2.9. Dekortikation
  - 10.2.10. Waschen
  - 10.2.11. Hydroextraktion
  - 10.2.12. Trocknen
  - 10.2.13. Öffnen von Schlauchstrickwaren

- 10.3. Färben
  - 10.3.1. Diskontinuierliches Färben
  - 10.3.2. Kontinuierliches Färben
  - 10.3.3. Defekte durch schlechte Färbung
- 10.4. Maschinenpark
  - 10.4.1. Diskontinuierliche Prozesse
  - 10.4.2. Foulard-Imprägnierfärbung (PAD)
  - 10.4.3. Semi-kontinuierliche Prozesse
- 10.5. Inputs
  - 10.5.1. Wasser
  - 10.5.2. Chemikalien
  - 10.5.3. Hilfsmittel
  - 10.5.4. Farbstoffe
  - 10.5.5. Enzyme
  - 10.5.6. Optische Aufheller
- 10.6. Beispiele für Prozesse
  - 10.6.1. Verarbeitung von Baumwolle
  - 10.6.2. Polyester Verarbeitung
  - 10.6.3. Wolle färben
  - 10.6.4. Färben von Acrylfasern
  - 10.6.5. Optische Bleiche
- 10.7. Farbe
  - 10.7.1. Farbstudie
  - 10.7.2. Ändern von Farbattributen
  - 10.7.3. Instrumente zur Messung der Farbe
- 10.8. Qualitätskontrolle bei gefärbten Textilien
  - 10.8.1. Visuelle Bewertung der Farbe
  - 10.8.2. Bewertung des Farbunterschieds
  - 10.8.3. Spektralphotometer
  - 10.8.4. Kontrolle des Färbebads
  - 10.8.5. Farbechtheit
- 10.9. Natürliche Farbstoffe
  - 10.9.1. Historischer Hintergrund der natürlichen Farbstoffe
  - 10.9.2. Natürliche Farbstoffe
  - 10.9.3. Techniken für die Anwendung von natürlichen Farbstoffen auf verschiedenen Materialien und Oberflächen
  - 10.9.4. Reservetechniken
  - 10.9.5. Die P.H. (Potenzieller Wasserstoff)
  - 10.9.6. Materialien und Werkzeuge für die Naturfärberei
  - 10.9.7. Techniken zur Extraktion von Pigmenten
  - 10.9.8. Konservierung von Farbstoffen
  - 10.9.9. Laugen
  - 10.9.10. Fixiermittel oder Beizmittel
  - 10.9.11. Toner
  - 10.9.12. Färbepflanzen
- 10.10. Druck
  - 10.10.1. Drucktechniken
  - 10.10.2. Materialien zum Drucken
  - 10.10.3. Druckstile
  - 10.10.4. Stickerei und Stoffverarbeitung
  - 10.10.5. Stickerei-Techniken
  - 10.10.6. Verzierungen



*Es gibt kein umfassenderes Programm für Textildesign als dieses: schreiben Sie sich ein und überzeugen Sie sich selbst"*

# 05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



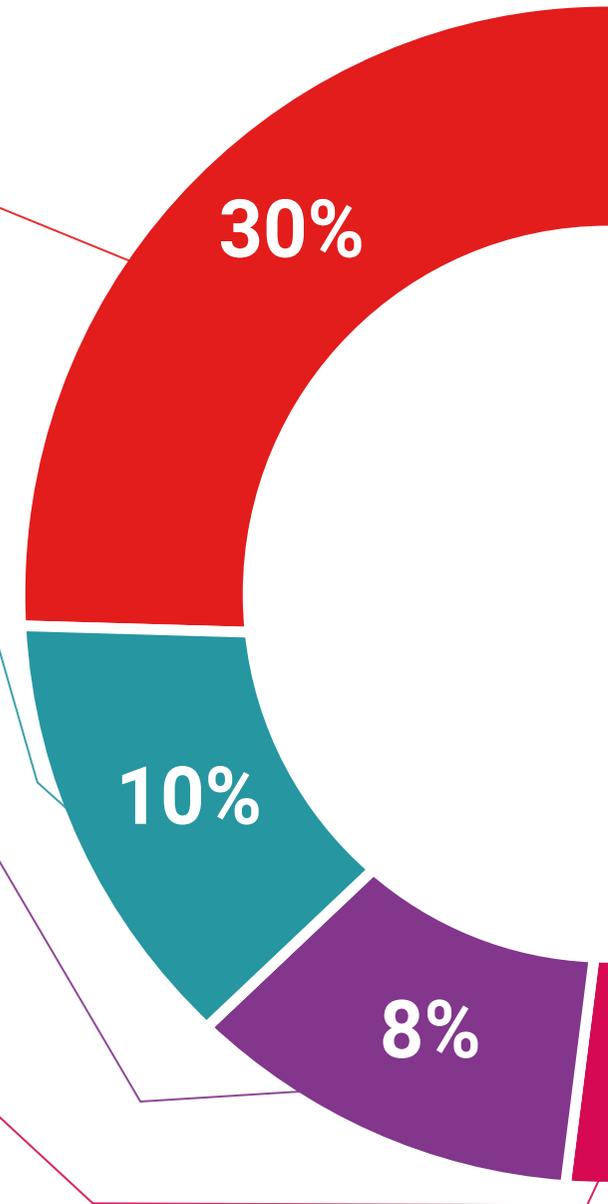
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

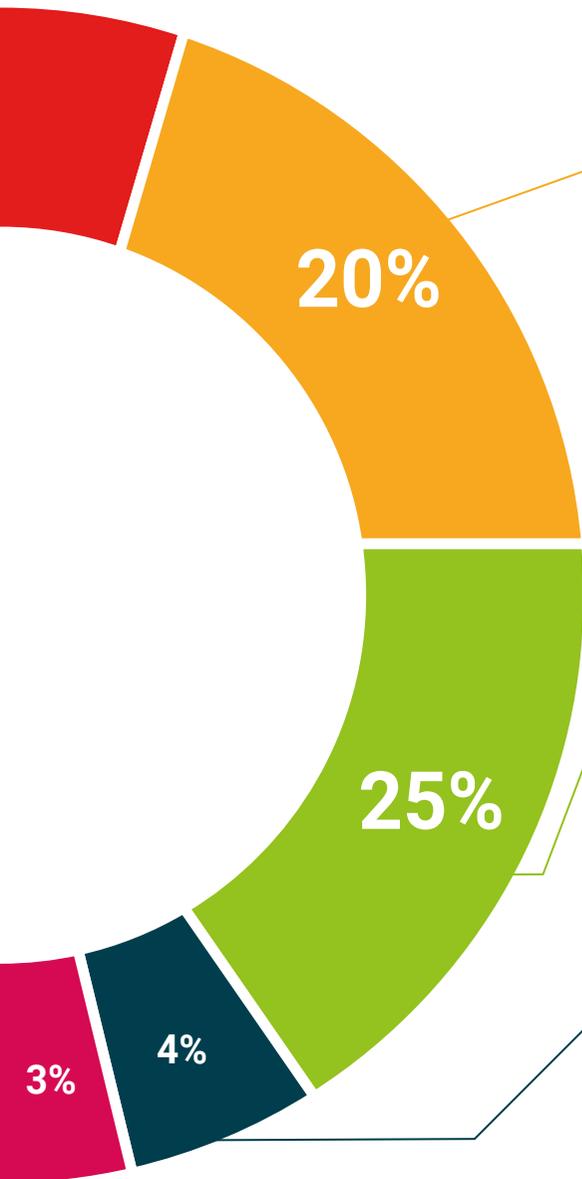
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Textildesign für die Modebranche garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab  
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss  
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Privater Masterstudiengang in Textildesign für die Modebranche** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Privater Masterstudiengang in Textildesign für die Modebranche**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

## Privater Masterstudiengang Textildesign für die Modebranche

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Privater Masterstudiengang Textildesign für die Modebranche

