

Mastère Spécialisé

Design Textile pour la Mode



Mastère Spécialisé Design Textile pour la Mode

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-textile-mode

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 34

06

Diplôme

page 42

01 Présentation

La mode est un secteur qui a une énorme présence mondiale. C'est probablement l'art le plus répandu, car personne ne peut y échapper. De plus, elle peut façonner l'identité individuelle et collective de nombreuses personnes. Il s'agit donc d'une expression artistique, mais aussi personnelle. C'est pourquoi le design textile appliqué à la mode est si important et peut influencer culturellement les gens dans différents pays et régions. Ce programme offre à ses étudiants tous les outils nécessaires pour réaliser différents types de dessins appliqués à la mode textile, afin qu'ils puissent devenir les grands créateurs du futur, inspirant des millions de personnes dans le monde entier.



“

Pensez à vos designers préférés. Si vous voulez réussir comme eux, ce Mastère Spécialisé est ce qu'il vous faut"

Dans la vie de tous les jours, il y a certains problèmes qui, parce qu'ils sont omniprésents, passent inaperçus alors qu'ils sont d'une grande importance. L'un de ces éléments est la mode. Personne ne peut y échapper. Que nous le voulions ou non, la mode façonne esthétiquement les pays, les cultures et les groupes sociaux. Même les personnes qui ne s'habillent pas consciemment d'une certaine manière sont influencées par celle-ci.

Il s'agit donc d'un élément fondamental sur le plan social. Mais elle revêt également une importance majeure dans d'autres domaines tels que l'industrie textile ou le monde culturel. La mode déplace des milliards de dollars par an et les créateurs les plus renommés sont considérés comme de grands artistes de cette époque.

C'est pourquoi il s'agit d'une discipline tellement multidimensionnelle qu'elle touche directement un grand pourcentage de la population, et tous indirectement. Ainsi, ceux qui veulent se spécialiser dans le design textile appliqué à la mode savent que leur rôle sera très influent et que leurs décisions lors de la réalisation de leurs nouvelles créations peuvent influencer de nombreuses personnes et constituer un formidable élan économique pour leur entreprise ou leur marque.

Ce Mastère Spécialisé en Design Textile pour la Mode offre aux étudiants tous les outils nécessaires pour se spécialiser dans ce domaine et devenir des figures importantes de la mode grâce aux designs spectaculaires qu'ils seront capables de créer.

Ce **Mastère Spécialisé en Design Textile pour la Mode** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de la mode
- ◆ Sa perspective générale et, en même temps, spécifique, grâce à laquelle il couvre le panorama global du design textile pour la mode, en enseignant aux étudiants toutes sortes de connaissances spécifiques
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes en matière de design textile
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Le secteur de la mode a besoin de créateurs ayant de nouvelles idées. Ce Mastère Spécialisé vous donne tous les outils pour être l'un d'entre eux"

“

La mode est un élément essentiel sur toute la planète. Spécialisez-vous dans le design textile et commencez à changer le monde”

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

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

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Créez toutes sortes de vêtements en utilisant vos tissus préférés et réussissez.

Vous voulez voir vos créations sur un podium? Cette qualification vous aidera à le faire.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce programme est d'offrir à ses étudiants le meilleur contenu afin qu'ils puissent réaliser leurs rêves et voir leurs créations sur les meilleurs podiums du monde. Pour ce faire, elle leur propose une série de connaissances qui vont de la technique de conception elle-même au choix des matériaux pour la réaliser, en passant par une connaissance approfondie du monde de l'art pour les inspirer. De cette façon, TECH s'assure que les étudiants apprennent tout ce dont ils ont besoin pour réussir dans ce secteur important.





“

*Ce Mastère Spécialisé vous aidera à créer
les designs dont vous avez toujours rêvé”*



Objectifs généraux

- ◆ Obtenir une connaissance détaillée de l'histoire de la mode, qui sera pertinente pour le travail des professionnels qui souhaitent évoluer dans ce secteur aujourd'hui
- ◆ Connaître le lien entre l'histoire de l'art et la mode
- ◆ Être capable de concevoir des projets de mode réussis
- ◆ Savoir appliquer les principales techniques d'impression textile

“

La mode est un art et à la fin de ce programme, vous serez devenu un véritable artiste”





Objectifs spécifiques

Module 1. Dessin artistique

- ◆ Apprendre des stratégies pour observer et représenter les formes
- ◆ Comprendre la vision plate et tridimensionnelle
- ◆ Apprendre les différentes techniques et outils graphiques selon des critères d'analyse et de synthèse
- ◆ Différencier et identifier les supports, matériaux et outils qui distinguent chacune de ces techniques, ainsi que le vocabulaire de base utilisé
- ◆ Connaître et maîtriser les éléments graphiques du dessin, ainsi que les supports les plus appropriés à l'expression graphique

Module 2. Dessin technique

- ◆ Utiliser la connaissance des systèmes de représentation comme outil dans la recherche de solutions aux problèmes de Design
- ◆ Développer le design et la vision spatiale, en obtenant de nouveaux outils qui encouragent la promotion et la génération d'idées
- ◆ Apprendre à représenter des objets dans les systèmes dièdre, axonométrique et conique comme moyen de transmettre une idée pour sa réalisation
- ◆ Acquérir les connaissances méthodologiques théoriques et pratiques nécessaires à la réalisation de projets techniques
- ◆ Faire face directement à la représentation de corps tridimensionnels sur le plan, en aiguisant le sens de la perception
- ◆ Développer des compétences et des aptitudes qui leur permettent de s'exprimer dans le médium technique avec précision, clarté et objectivité dans les solutions graphiques
- ◆ Comprendre des modèles tridimensionnels et visualiser des figures ou des parties depuis n'importe quel point de vue

Module 3. Colorimétrie

- ◆ Connaissance et compréhension théoriques et pratiques du phénomène de la couleur dans ses différents domaines
- ◆ Connaître les différents outils et ressources actualisés pour l'utilisation de la couleur dans le design et manier les différents moyens d'appliquer la couleur, tant manuellement que numériquement, dans le processus de conception
- ◆ Comprendre comment appliquer la couleur en tirant parti des ressources chromatiques et des dimensions standard internationales pour atteindre des objectifs spécifiques dans des projets de conception
- ◆ Analyser et différencier les principales lois de la perception visuelle avec la nomenclature et le langage de la spécialité
- ◆ Comprendre les schémas de base de l'arrangement de la composition dans le design

Module 4. Histoire de l'art contemporain

- ◆ Développer la méthodologie de l'histoire de l'art contemporain en termes de classification et analyse
- ◆ Connaître la terminologie spécifique de l'histoire de l'art contemporain et l'utiliser de manière appropriée
- ◆ Analyser et comprendre la signification historique de l'art contemporain et son impact sur la société
- ◆ Gérer les ressources et les sources de l'art contemporain
- ◆ Comprendre l'histoire de l'art contemporain comme source d'inspiration, de créativité et de qualité dans les productions de design

Module 5. Outils numériques pour le design

- ◆ Connaître les logiciels les plus importants dans le contexte actuel du design
- ◆ Maîtriser le vocabulaire, les méthodologies et le contenu théorique et pratique sur image numérique et l'image vectorielle
- ◆ Comprendre les logiciels de retouche et de manipulation d'images et développer les compétences requises pour les utiliser
- ◆ Comprendre le logiciel de dessin vectoriel et développer les compétences requises pour l'utiliser
- ◆ Comprendre le logiciel de design éditorial et développer les compétences nécessaires pour créer votre propre œuvre finale

Module 6. Dessin de mode

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

Module 7. Technologie textile

- ◆ Identifier les différents types de fibres textiles
- ◆ Sélectionner un matériau textile pour un design spécifique en fonction de ses propriétés
- ◆ Connaître les techniques de coloration
- ◆ Maîtriser les différents types de tissage pour les textiles ajourés
- ◆ Connaître les propriétés des différents matériaux et les techniques de manipulation et d'élaboration de ceux-ci
- ◆ Connaître les principales techniques d'impression sur textile

Module 8. La durabilité dans la mode

- ◆ Comprendre que les modes de vie actuels de l'homme font de nous des consommateurs non durables
- ◆ Acquérir et intégrer des critères environnementaux et de durabilité dans la phase de conception et de développement du projet
- ◆ Apprendre les mesures préventives et appropriées pour réduire l'impact environnemental
- ◆ Utiliser la durabilité comme une exigence dans la méthodologie de conception
- ◆ Fournir aux étudiants des sources d'inspiration naturelles et respectueuses de l'environnement

Module 9. Création de matériaux textiles

- ◆ Apprendre l'histoire de la broderie, sa classification et ses matériaux, ainsi que son histoire et sa transcendance dans la mode actuelle
- ◆ Apprendre à faire du point de croix
- ◆ Connaître les principes du tissage et sa classification
- ◆ Apprendre comment faire de la dentelle, les matériaux adaptés à sa production, ainsi que son histoire et sa transcendance dans la mode actuelle
- ◆ Apprendre comment faire de la dentelle, les matériaux adaptés à sa production, ainsi que son histoire et sa transcendance dans la mode actuelle
- ◆ Apprendre comment faire de la aiguille, les matériaux adaptés à sa production, ainsi que son histoire et sa transcendance dans la mode actuelle
- ◆ Apprendre le crochet, les matériaux utilisés pour le fabriquer, ainsi que son histoire et sa transcendance dans la mode actuelle

Module 10. Méthodes d'impression des textiles

- ◆ Connaître les principales techniques d'impression sur textile
- ◆ Différencier le support approprié et spécifique à chaque technique d'impression
- ◆ Analyser les éventuels problèmes techniques qui peuvent survenir lors de l'impression d'un dessin donné
- ◆ Rechercher des solutions pratiques, méthodologiques et alternatives qui permettent d'utiliser l'impression textile comme ressource de conception
- ◆ Promouvoir les ressources et les sources du design

03

Compétences

À l'issue de ce Mastère Spécialisé en Design Textile pour la Mode, les étudiants seront en mesure d'effectuer une série de tâches liées à la création de différents vêtements pour différents publics. Ainsi, les étudiants seront capables de créer des dessins attrayants, d'appliquer différentes techniques d'impression textile ou de comprendre tous les éléments qui composent la mode en tant qu'art afin de pouvoir réaliser des créations de mode pour différents domaines et à de nombreuses fins.





“

Vos nouvelles compétences feront de vous un expert très recherché en matière de création de mode”



Compétences générales

- ◆ Créer des dessins attrayants qui deviennent un must de la saison
- ◆ Appliquer les critères historiques de l'industrie de la mode aux créations actuelles, afin qu'elles deviennent des vêtements essentiels dans toute garde-robe
- ◆ Appliquer différentes techniques d'impression textile dans la création de mode, en donnant toujours la priorité aux produits les plus durables

“

Apprenez tout ce que vous devez savoir pour devenir une star de la mode”





Compétences spécifiques

- ◆ Développer les compétences nécessaires à la réalisation de dessins artistiques
- ◆ Réaliser des dessins techniques et tridimensionnels
- ◆ Reconnaître les différents styles d'art qui peuvent être appliqués au design de mode
- ◆ Connaître en profondeur les caractéristiques des couleurs afin d'appliquer les plus appropriées aux créations de mode
- ◆ Appliquer les critères de l'art contemporain aux créations de mode
- ◆ Appliquer différentes techniques de dessin de mode pour créer des modèles innovants
- ◆ Réaliser la présentation visuelle d'une collection de mode
- ◆ Appliquer des matériaux qui s'engagent en faveur de la durabilité dans la conception et la création des vêtements
- ◆ Appliquer différentes techniques de broderie dans la création de vêtements
- ◆ Appliquer les techniques les plus couramment utilisées pour l'impression des tissus



04

Structure et contenu

Ce programme est structuré en 10 modules, avec lesquels les étudiants approfondiront des aspects tels que le dessin artistique, la technologie textile, les techniques d'impression, l'histoire de l'art appliquée à la mode, la colorimétrie, les outils de conception numérique et le dessin technique. De cette manière, les étudiants parviendront à une connaissance complète de ce domaine, devenant ainsi de véritables experts en la matière et les prochains créateurs de mode à suivre.





“

*Les meilleurs contenus en
matière de design textile
appliqué à la mode”*

Module 1. Dessin artistique

- 1.1. Histoire du dessin
 - 1.1.1. L'Origine du dessin
 - 1.1.2. Les premiers dessins
 - 1.1.3. L'ère égyptienne
 - 1.1.4. La culture grecque
 - 1.1.5. Moyen Âge
 - 1.1.6. La Renaissance
 - 1.1.7. L'ère moderne
 - 1.1.7.1. Futurisme
 - 1.1.7.2. Cubisme
 - 1.1.7.3. Expressionnisme
 - 1.1.7.4. Surréalisme
 - 1.1.8. Art digitale
- 1.2. Matériaux et supports
 - 1.2.1. Matériaux traditionnels
 - 1.2.2. Matériaux non traditionnels
 - 1.2.3. Matériel de dessin
 - 1.2.4. Matériaux industriels
 - 1.2.5. Matériaux alternatifs
 - 1.2.6. Supports de dessin
- 1.3. Relations entre l'art et le dessin
 - 1.3.1. Peinture
 - 1.3.2. Sculpture
 - 1.3.3. Musique
 - 1.3.4. Danse
 - 1.3.5. Littérature
 - 1.3.6. Cinéma
- 1.4. Éléments de base du dessin
 - 1.4.1. La ligne et le point
 - 1.4.2. La forme
 - 1.4.3. Ombre et lumière
 - 1.4.4. Volume
 - 1.4.5. Proportion
 - 1.4.6. Perspective
 - 1.4.7. Texture
 - 1.4.8. Couleur
- 1.5. Classification du dessin
 - 1.5.1. Dessin artistique
 - 1.5.2. Dessin technique
 - 1.5.3. Dessin géométrique
 - 1.5.4. Dessin mécanique
 - 1.5.5. Dessin d'architecture
 - 1.5.6. Dessin animé
 - 1.5.7. Dessin à main levée
- 1.6. Ajustement, Proportion, Chiaroscuro, Composition et Couleur
 - 1.6.1. Montage
 - 1.6.2. Proportion
 - 1.6.3. Clair Obscur
 - 1.6.4. Composition
 - 1.6.5. Couleur
- 1.7. Analyse de la forme I: vision plate
 - 1.7.1. Perspective
 - 1.7.2. Perspective hiérarchique
 - 1.7.3. Perspective militaire
 - 1.7.4. Le point de vue d'un chevalier
 - 1.7.5. Perspective axonométrique
 - 1.7.6. Perspective conique

- 1.8. Analyse de la forme II: vision trois dimensions
 - 1.8.1. La tridimensionnalité monoculaire: l'image plate
 - 1.8.2. Efficacité de la monocularité
 - 1.8.3. La stéréopsie
 - 1.8.4. Simulation et mesure de la stéréopsie
- 1.9. Techniques d'expression et de représentation dans le processus de conception
 - 1.9.1. Cartographie mentale
 - 1.9.2. Rapports graphiques
 - 1.9.3. L'illumination
 - 1.9.4. Bandes dessinées
 - 1.9.5. Les *storyboards*
- 1.10. L'importance du dessin pour l'être humain
 - 1.10.1. Liberté de pensée et d'expression
 - 1.10.2. Capacité de communication
 - 1.10.3. Sensibilité artistique
 - 1.10.4. Invention, imagination et créativité

Module 2. Dessin technique

- 2.1. Introduction à la géométrie plane
 - 2.1.1. Le matériau de base et son utilisation
 - 2.1.2. Lignes planes fondamentales
 - 2.1.3. Polygones Relations métriques
 - 2.1.4. Normalisation, lignes, écriture et formats
 - 2.1.5. Dimensionnement normalisé
 - 2.1.6. Balances
 - 2.1.7. Systèmes de représentation
 - 2.1.7.1. Types de projection
 - 2.1.7.1.1. Projection conique
 - 2.1.7.1.2. Projection cylindrique orthogonale
 - 2.1.7.1.3. Projection cylindrique oblique
 - 2.1.7.2. Classes de systèmes de représentation
 - 2.1.7.2.1. Systèmes de mesure
 - 2.1.7.2.2. Systèmes de perspective
- 2.2. Lignes planes fondamentales
 - 2.2.1. Éléments géométriques fondamentaux
 - 2.2.2. Perpendicularité
 - 2.2.3. Parallélisme
 - 2.2.4. Opérations avec des segments
 - 2.2.5. Angles
 - 2.2.6. Circonférences
 - 2.2.7. Emplacements géométriques
- 2.3. Transformations géométriques
 - 2.3.1. Isométrie
 - 2.3.1.1. Égalité
 - 2.3.1.2. Transfert
 - 2.3.1.3. Symétrie
 - 2.3.1.4. Rotation
 - 2.3.2. Isomorphe
 - 2.3.2.1. Homothétie
 - 2.3.2.2. Similitude
 - 2.3.3. Anamorphique
 - 2.3.3.1. Équivalences
 - 2.3.3.1. Inversion
 - 2.3.4. Projectifs
 - 2.3.4.1. Homologie
 - 2.3.4.2. Homologie affine ou affinité
- 2.4. Polygones
 - 2.4.1. Lignes polygonales
 - 2.4.1.1. Définition et types
 - 2.4.2. Triangles
 - 2.4.2.1. Éléments et classification
 - 2.4.2.2. Construction de triangles
 - 2.4.2.3. Lignes et points notables
 - 2.4.3. Quadrilatères
 - 2.4.3.1. Éléments et classification
 - 2.4.3.2. Parallélogrammes

- 2.4.4. Polygones réguliers
 - 2.4.4.1. Définition
 - 2.4.4.2. Construction
- 2.4.5. Périmètres et zones
 - 2.4.5.1. Définition Mesure des aires
 - 2.4.5.2. Unités de surface
- 2.4.6. Aires des polygones
 - 2.4.6.1. Aires des quadrilatères
 - 2.4.6.2. Aires des triangles
 - 2.4.6.3. Aires des polygones réguliers
 - 2.4.6.4. Aires des polygones irréguliers
- 2.5. Tangences et liens. Courbes techniques et coniques
 - 2.5.1. Tangences, liens et polarité
 - 2.5.1.1. Tangences
 - 2.5.1.1.1. Théorèmes de tangence
 - 2.5.1.1.2. Dessins de lignes tangentes
 - 2.5.1.1.3. Liens de lignes et de courbes
 - 2.5.1.2. Polarité sur la circonférence
 - 2.5.1.2.1. Dessins de cercles tangents
 - 2.5.2. Courbes techniques
 - 2.5.2.1. Ovaies
 - 2.5.2.2. Ovoïdes
 - 2.5.2.3. Spirales
 - 2.5.3. Courbes coniques
 - 2.5.3.1. Ellipse
 - 2.5.3.2. Parabole
 - 2.5.3.3. Hyperbole
- 2.6. Système dièdre
 - 2.6.1. Généralités
 - 2.6.1.1. Point et ligne
 - 2.6.1.2. Flat Design Intersections
 - 2.6.1.3. Parallélisme, perpendicularité et distances
 - 2.6.1.4. Changements de plan
 - 2.6.1.5. Tours
 - 2.6.1.6. Dégradations
 - 2.6.1.7. Angles



- 2.6.2. Courbes et surfaces
 - 2.6.2.1. Courbes
 - 2.6.2.2. Surfaces
 - 2.6.2.3. Polyèdres
 - 2.6.2.4. Pyramidisme
 - 2.6.2.5. Prisme
 - 2.6.2.6. Cône
 - 2.6.2.7. Cylindre
 - 2.6.2.8. Surfaces de révolution
 - 2.6.2.9. Intersection de surfaces
- 2.6.3. Ombres
 - 2.6.3.1. Généralités
- 2.7. Système dimensionné
 - 2.7.1. Point, ligne et plan
 - 2.7.2. Intersections et pliage
 - 2.7.2.1. Dégradations
 - 2.7.2.2. Applications
 - 2.7.3. Parallélisme, perpendicularité, distances et angles
 - 2.7.3.1. Perpendicularité
 - 2.7.3.2. Distances
 - 2.7.3.3. Angles
 - 2.7.4. Ligne, surfaces et terrain
 - 2.7.4.1. Terrain
 - 2.7.5. Applications
- 2.8. Système axonométrique
 - 2.8.1. Axonométrie orthogonale: point, ligne et plan
 - 2.8.2. Axonométrie orthogonale: intersections, abatismes et perpendicularité
 - 2.8.2.1. Dégradations
 - 2.8.2.2. Perpendicularité
 - 2.8.2.3. Formes planes
 - 2.8.3. Axonométrie orthogonale: perspective des corps
 - 2.8.3.1. Représentation des organes
 - 2.8.4. Axonométrie oblique : pliages et perpendicularité
 - 2.8.4.1. Perspective frontale
 - 2.8.4.2. Ouverture et perpendicularité
 - 2.8.4.3. Figures planes
 - 2.8.5. Axonométrie oblique: perspective des corps
 - 2.8.5.1. Ombres
- 2.9. Système conique
 - 2.9.1. Projection conique ou centrale
 - 2.9.1.1. Intersections
 - 2.9.1.2. Parallélismes
 - 2.9.1.3. Dégradations
 - 2.9.1.4. Perpendicularité
 - 2.9.1.5. Angles
 - 2.9.2. Perspective linéaire
 - 2.9.2.1. Constructions auxiliaires
 - 2.9.3. Perspective des lignes et des surfaces
 - 2.9.3.1. Perspective pratique
 - 2.9.4. Méthodes de perspective
 - 2.9.4.1. Cadre incliné
 - 2.9.5. Restitutions de perspectives
 - 2.9.5.1. Réflexions
 - 2.9.5.2. Ombres
- 2.10. L'esquisse
 - 2.10.1. Objectifs de l'esquisse
 - 2.10.2. La proportion
 - 2.10.3. Processus d'esquisse
 - 2.10.4. Le point de vue
 - 2.10.5. Étiquetage et symboles graphiques
 - 2.10.6. Mesure

Module 3. Colorimétrie

- 3.1. Théorie des couleurs
 - 3.1.1. Perception de la forme et de l'espace
 - 3.1.2. Couleur. Définition
 - 3.1.3. Perception de la couleur
 - 3.1.4. Propriétés ou dimensions de la couleur
 - 3.1.5. Classification des couleurs
- 3.2. La perception de la couleur
 - 3.2.1. L'œil humain
 - 3.2.2. Vision des couleurs
 - 3.2.3. Variables dans la perception des couleurs
 - 3.2.4. Perception non visuelle de la couleur
- 3.3. Modèles de couleurs et normalisation
 - 3.3.1. Histoires des couleurs
 - 3.3.1.1. Premières théories
 - 3.3.1.2. Léonard de 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. Perception visuelle
 - 3.3.2.1. Absorption et réflexion
 - 3.3.2.2. Molécules de pigments
 - 3.3.3. Attributs de la couleur
 - 3.3.3.1. Tonalité
 - 3.3.3.2. Hue
 - 3.3.3.3. Saturation
 - 3.3.4. Couleurs chaudes et froides
 - 3.3.5. L'harmonie des couleurs
 - 3.3.6. Contraste
 - 3.3.7. Effets de la couleur
 - 3.3.7.1. Taille
 - 3.3.7.2. Transparence, poids et masse
- 3.4. Sémiotique et sémantique de la couleur
 - 3.4.1. Sémiotique de la couleur
 - 3.4.2. Description de la couleur
 - 3.4.3. Couleurs: matière, lumières, perceptions, sensations
 - 3.4.4. Couleur et matière
 - 3.4.5. La vérité d'une couleur
 - 3.4.5. Perception de la couleur
 - 3.4.6. Le poids d'une couleur
 - 3.4.7. Le dictionnaire des couleurs
- 3.5. La couleur dans le design
 - 3.5.1. Tendances chromatiques
 - 3.5.2. Design graphique
 - 3.5.3. Aménagement intérieur
 - 3.5.4. Architecture
 - 3.5.5. Aménagement paysager
 - 3.5.6. Design de mode
- 3.6. Composition
 - 3.6.1. Généralités
 - 3.6.1.1. Codes utilisés
 - 3.6.1.2. Degré d'originalité et de banalité
 - 3.6.1.3. Degré d'iconicité et d'abstraction
 - 3.6.2. Organisation configurationnelle de l'image: relation entre l'arrière-plan et la figure.
 - 3.6.3. Organisation configurationnelle de l'image: lois de la gestalt

- 3.6.4. Organisation configurationnelle de l'image: systèmes d'organisation spatiale
 - 3.6.4.1. Équilibre: statique ou dynamique. Système focal ou orthogonal
 - 3.6.4.2. Proportion
 - 3.6.4.3. Symétrie
 - 3.6.4.4. Mouvement et rythme
- 3.6.5. Étude sur le terrain
- 3.7. Les fonctions de l'image
 - 3.7.1. Représentant
 - 3.7.1.1. Cartographie
 - 3.7.1.2. Scientifique
 - 3.7.1.3. Architectural
 - 3.7.1.4. Projectif
 - 3.7.2. Persuasif
 - 3.7.3. Artistique
- 3.8. Psychologie des couleurs
 - 3.8.1. Couleurs chaudes et couleurs froides
 - 3.8.2. Effets physiologiques
 - 3.8.3. Symbolisme des couleurs
 - 3.8.4. Préférences personnelles en matière de couleurs
 - 3.8.5. Effets émotionnels
 - 3.8.6. Couleurs locales et expressives
- 3.9. La signification de la couleur
 - 3.9.1. Bleu
 - 3.9.2. Rouge
 - 3.9.3. Jaune
 - 3.9.4. Vert
 - 3.9.5. Noir
 - 3.9.6. Blanc
 - 3.9.7. Orange
 - 3.9.8. Violet
 - 3.9.9. Rose
 - 3.9.10. Or
 - 3.9.11. Argent
 - 3.9.12. Marron
 - 3.9.13. Gris

- 3.10. Utilisation de la couleur
 - 3.10.1. Sources des teintures et des pigments
 - 3.10.2. Éclairage
 - 3.10.3. Mélange d'huiles et d'acryliques
 - 3.10.4. Céramiques émaillées
 - 3.10.5. Verre coloré
 - 3.10.6. Impression en couleur
 - 3.10.7. Photographie en couleur

Module 4. Histoire de l'art contemporain

- 4.1. Fauvisme
 - 4.1.1. Origines et influences
 - 4.1.2. Caractéristiques
 - 4.1.3. Travaux
 - 4.1.4. Principaux représentants
- 4.2. Expressionnisme
 - 4.2.1. Origines et influences
 - 4.2.2. Caractéristiques
 - 4.2.3. Travaux
 - 4.2.4. Principaux représentants
- 4.3. Futurisme
 - 4.3.1. Origines et influences
 - 4.3.2. Caractéristiques
 - 4.3.3. Travaux
 - 4.3.4. Principaux représentants
- 4.4. L'art abstrait
 - 4.4.1. Origines et influences
 - 4.4.2. Caractéristiques
 - 4.4.3. Travaux
 - 4.4.4. Principaux représentants
- 4.5. Constructivisme
 - 4.5.1. Origines et influences
 - 4.5.2. Caractéristiques
 - 4.5.3. Travaux
 - 4.5.4. Principaux représentants

- 4.6. Le dadaïsme
 - 4.6.1. Origines et influences
 - 4.6.2. Caractéristiques
 - 4.6.3. Travaux
 - 4.6.4. Principaux représentants
- 4.7. Surréalisme
 - 4.7.1. Origines et influences
 - 4.7.2. Caractéristiques
 - 4.7.3. Travaux
 - 4.7.4. Principaux représentants
- 4.8. Premiers courants artistiques de l'art post-conceptuel
 - 4.8.1. Informalisme
 - 4.8.2. Nouvelle figuration
 - 4.8.3. L'art cinétique
 - 4.8.4. *Pop art*
 - 4.8.5. Nouveau réalisme
 - 4.8.6. L'art de l'action
- 4.9. Seconds courants artistiques de l'art post-conceptuel
 - 4.9.1. Minimalisme
 - 4.9.2. Hyperréalisme
 - 4.9.3. Art conceptuel
 - 4.9.4. Postmodernisme
 - 4.9.5. *Street art*
 - 4.9.6. *Land art*
- 4.10. L'art post-conceptuel aujourd'hui
 - 4.10.1. *Pop art*
 - 4.10.2. L'art des objets
 - 4.10.3. *L'art corporel*
 - 4.10.4. *Performance*
 - 4.10.5. Installations

Module 5. Outils numériques pour le design

- 5.1. Introduction à l'imagerie numérique
 - 5.1.1. Les TIC
 - 5.1.2. Description des technologies
 - 5.1.3. Commandes
- 5.2. Diagnostic et traitement conservateur des déformations angulaires Image vectorielle Travailler avec des objets
 - 5.2.1. Outils de sélection
 - 5.2.2. Regroupement
 - 5.2.3. Aligner et distribuer
 - 5.2.4. Guides intelligents
 - 5.2.5. Symboles
 - 5.2.6. Transformer
 - 5.2.7. Distorsion
 - 5.2.8. Enveloppes
 - 5.2.9. Pathfinder
 - 5.2.10. Formes composées
 - 5.2.11. Chemins composés
 - 5.2.12. Couper, diviser et séparer
- 5.3. Image vectorielle. Couleur
 - 5.3.1. Modes de couleur
 - 5.3.2. Outil pipette
 - 5.3.3. Échantillons
 - 5.3.4. Dégradés
 - 5.3.5. Remplissage de motifs
 - 5.3.6. Panneau d'apparence
 - 5.3.7. Attributs
- 5.4. Image vectorielle. Édition avancée
 - 5.4.1. Maillage en dégradé
 - 5.4.2. Panneau de transparence
 - 5.4.3. Modes de mélange
 - 5.4.4. Traçage interactif
 - 5.4.5. Masques d'écrêtage
 - 5.4.6. Texte

- 5.5. Carte-image du BITS. Couches
 - 5.5.1. Création
 - 5.5.2. Lien
 - 5.5.3. Transformation
 - 5.5.4. Regroupement
 - 5.5.5. Couches de réglage
- 5.6. Carte-image du BITS. Sélections, masques et canaux
 - 5.6.1. Outil de sélection des cadres
 - 5.6.2. Outil de sélection Lasso
 - 5.6.3. Outil de la baguette magique
 - 5.6.4. Menu Sélections. Gamme de couleurs
 - 5.6.5. Chaînes
 - 5.6.6. Retouche du masque
 - 5.6.7. Masques d'écrêtage
 - 5.6.8. Masques vectoriels
- 5.7. Carte-image du BITS. Modes de mélange et styles de calque
 - 5.7.1. Styles de couches
 - 5.7.2. Opacité
 - 5.7.3. Options de style de calque
 - 5.7.4. Modes de mélange
 - 5.7.5. Exemples de modes de mélange
- 5.8. Le projet éditorial. Types et formes
 - 5.8.1. Le projet éditorial
 - 5.8.2. Typologies du projet éditorial
 - 5.8.3. Création et configuration du document
- 5.9. Éléments de composition du projet éditorial
 - 5.9.1. Pages principales
 - 5.9.2. Réticulation
 - 5.9.3. Intégration et composition de textes
 - 5.9.4. Intégration d'images

- 5.10. Mise en page, exportation et impression
 - 5.10.1. Mise en page
 - 5.10.1.1. Sélection et édition de photos
 - 5.10.1.2. Vérification préliminaire
 - 5.10.1.3. Emballage
 - 5.10.2. Exportation
 - 5.10.2.1. Exportation pour les médias numériques
 - 5.10.2.2. Exportation pour le support physique
 - 5.10.3. Impression
 - 5.10.3.1. Impression traditionnelle
 - 5.10.3.1.1. Reliure
 - 5.10.3.2. Impression numérique

Module 6. Dessin de mode

- 6.1. Histoire de l'illustration
 - 6.1.1. Histoire de l'illustration
 - 6.1.2. Typologies
 - 6.1.3. L'affiche
 - 6.1.4. Illustreurs
- 6.2. Matériaux et médias dans l'illustration
 - 6.2.1. Matériaux
 - 6.2.2. Supports
 - 6.2.3. Nouvelles technologies
- 6.3. Anatomie artistique
 - 6.3.1. Introduction à l'anatomie artistique
 - 6.3.2. La tête et le cou
 - 6.3.3. Le tronc
 - 6.3.4. Le membre supérieur
 - 6.3.5. Le membre inférieur
 - 6.3.6. Le mouvement

- 6.4. Proportion du corps humain
 - 6.4.1. Anthropométrie
 - 6.4.2. Proportion
 - 6.4.3. Canons
 - 6.4.4. Morphologie
 - 6.4.5. Proportion
- 6.5. Composition de base
 - 6.5.1. Avant
 - 6.5.2. Dos
 - 6.5.3. Profil
 - 6.5.4. Raccourcissement des délais
 - 6.5.5. Mouvement
- 6.6. Le visage humain
 - 6.6.1. La tête
 - 6.6.2. Les yeux
 - 6.6.3. Nez
 - 6.6.4. La bouche
 - 6.6.5. Les sourcils
 - 6.6.6. Les oreilles
 - 6.6.7. Les cheveux
- 6.7. La figure humaine
 - 6.7.1. L'équilibre du corps
 - 6.7.2. Le bras
 - 6.7.3. La main
 - 6.7.4. Le pied
 - 6.7.5. La jambe
 - 6.7.6. Le buste
 - 6.7.7. La figure humaine
- 6.8. Techniques d'illustration dans la mode
 - 6.8.1. Technique traditionnelle
 - 6.8.2. Technique numérique
 - 6.8.3. Techniques mixtes
 - 6.8.4. Technique de collage

- 6.9. Illustration des matériaux
 - 6.9.1. Tweed
 - 6.9.2. Cuir verni
 - 6.9.3. Laine
 - 6.9.4. Paillettes
 - 6.9.5. Transparence
 - 6.9.6. Soie
 - 6.9.7. Denim
 - 6.9.8. Cuir
 - 6.9.9. Poils d'animaux
 - 6.9.10. Autres matériaux
- 6.10. Rechercher un style personnel
 - 6.10.1. La figurine de mode
 - 6.10.2. Styling
 - 6.10.3. Poses de mode
 - 6.10.4. Coiffures
 - 6.10.5. Le design

Module 7. Technologie textile

- 7.1. Introduction aux textiles
 - 7.1.1. Histoire des textiles
 - 7.1.2. Les textiles au fil du temps
 - 7.1.3. Machines textiles traditionnelles
 - 7.1.4. L'importance des textiles dans la mode
 - 7.1.5. Symbologie utilisée dans les matériaux textiles
 - 7.1.6. Spécifications techniques des tissus
- 7.2. Matériaux textiles
 - 7.2.1. Classification des fibres textiles
 - 7.2.1.1. Fibres naturelles
 - 7.2.1.2. Fibres artificielles
 - 7.2.1.3. Fibres synthétiques
 - 7.2.2. Propriétés des fibres
 - 7.2.3. Reconnaissance des fibres textiles

- 7.3. Les fils
 - 7.3.1. Liaisons de base
 - 7.3.2. Caractéristiques générales des fils
 - 7.3.3. Classification des fils
 - 7.3.4. Étapes de filage
 - 7.3.5. Machines utilisées
 - 7.3.6. Systèmes de numérotation des fils
- 7.4. Textiles ajourés
 - 7.4.1. Tissus ajourés
 - 7.4.2. La trame de la trame
 - 7.4.3. Ligaments dans les tissus ajourés
 - 7.4.4. Classification des ligaments
 - 7.4.5. Types de ligaments
 - 7.4.6. Types de tissus
 - 7.4.7. Le métier à tisser ajouré
 - 7.4.8. Métiers à tisser spéciaux
- 7.5. Tissus à mailles
 - 7.5.1. Histoire du tricot
 - 7.5.2. Classification
 - 7.5.3. Typologie
 - 7.5.4. Comparaison entre une armure unie et un tissu tricoté
 - 7.5.5. Caractéristiques et comportement en fonction de sa construction
 - 7.5.6. Technologie et machines pour sa production
- 7.6. Finitions textiles
 - 7.6.1. Finition physique
 - 7.6.2. Finition chimique
 - 7.6.3. Résistance du tissu
 - 7.6.4. Le *pilling*
 - 7.6.5. Changement dimensionnel des tissus
- 7.7. Teinture
 - 7.7.1. Prétraitements
 - 7.7.2. Teinture
 - 7.7.3. Machines
 - 7.7.4. Entrées
 - 7.7.5. Blanchiment optique
 - 7.7.6. Couleur
- 7.8. Estampage
 - 7.8.1. Impression directe
 - 7.8.1.1. Impression en bloc
 - 7.8.1.2. Emboutissage de rouleaux
 - 7.8.1.3. Impression par thermo-transfert
 - 7.8.1.4. Sérigraphie
 - 7.8.1.5. Impression en chaîne
 - 7.8.1.6. Impression de la corrosion
 - 7.8.2. Impression de réserve
 - 7.8.2.1. Batik
 - 7.8.2.2. Tie-dyeing
 - 7.8.3. Autres types d'impression
 - 7.8.3.1. Impression différentielle
 - 7.8.3.2. Électrostatique polychromatique
- 7.9. Tissus techniques et intelligents
 - 7.9.1. Définition et analyse
 - 7.9.2. Applications des textiles
 - 7.9.3. Nouveaux matériaux et technologies
- 7.10. Cuir, fourrure et autres
 - 7.10.1. Fourrure et cuir
 - 7.10.2. Classification du cuir
 - 7.10.3. Processus de tannage
 - 7.10.4. Après le traitement
 - 7.10.5. Procédé technologique de tannage
 - 7.10.6. Méthodes de conservation
 - 7.10.7. Cuir synthétique
 - 7.10.8. Discussion: cuir naturel ou synthétique

Module 8. La durabilité dans la mode

- 8.1. Repenser le design de la mode
 - 8.1.1. La chaîne d'approvisionnement
 - 8.1.2. Principaux aspects
 - 8.1.3. Développement de la mode durable
 - 8.1.4. L'avenir de la mode
- 8.2. Le cycle de vie d'un vêtement
 - 8.2.1. Réflexion sur le cycle de vie
 - 8.2.2. Activités et impact
 - 8.2.3. Outils et modèles d'évaluation
 - 8.2.4. Stratégies de conception durable
- 8.3. Réglementations en matière de qualité et de sécurité dans le secteur textile
 - 8.3.1. Qualité
 - 8.3.2. Étiquetage
 - 8.3.3. Sécurité des vêtements
 - 8.3.4. Inspections des consommateurs
- 8.4. Obsolescence planifiée
 - 8.4.1. L'obsolescence programmée et déchets d'équipements électriques et électroniques
 - 8.4.2. Extraction des ressources
 - 8.4.3. Production de déchets
 - 8.4.4. Recyclage et réutilisation des déchets électroniques
 - 8.4.5. Consommation responsable
- 8.5. Conception durable
 - 8.5.1. Conception du vêtement
 - 8.5.2. Concevoir avec empathie
 - 8.5.3. Sélection des tissus, des matériaux et des techniques
 - 8.5.4. Utilisation de mono-matériaux
- 8.6. Production durable
 - 8.6.1. Modélisme et modélisation
 - 8.6.2. Techniques de zéro déchet
 - 8.6.3. Construction
 - 8.6.4. Conception pour la durabilité
- 8.7. Distribution durable
 - 8.7.1. Fournisseurs et producteurs
 - 8.7.2. Engagement avec les communautés locales
 - 8.7.3. Ventes
 - 8.7.4. Conception selon les besoins
 - 8.7.5. Le design de la mode inclusive
- 8.8. Utilisation durable du vêtement
 - 8.8.1. Modèles d'utilisation
 - 8.8.2. Comment réduire le lavage
 - 8.8.3. Réparations et entretien
 - 8.8.4. Conception pour les corrections
 - 8.8.5. Conception modulaire des vêtements
- 8.9. Recyclage
 - 8.9.1. Réutilisation et refabrication
 - 8.9.2. Revalorisation
 - 8.9.3. Recyclage des matériaux
 - 8.9.4. Production en circuit fermé
- 8.10. Créateurs de mode durable
 - 8.10.1. Katharine Hamnett
 - 8.10.2. Stella McCartney
 - 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 8.10.4. Susan Dimasi
 - 8.10.5. Isabell de Hillerin



Module 9. Création de matériaux textiles

- 9.1. L'art de la broderie
 - 9.1.1. Origines de l'art de la broderie
 - 9.1.2. Premières manifestations de l'art de la broderie
 - 9.1.3. La broderie chez les Égyptiens, les Grecs et les Romains
 - 9.1.4. Le cycle byzantin et son expansion occidentale
 - 9.1.5. Courants d'expansion byzantins
 - 9.1.6. Schéma chronologique des procédures
 - 9.1.7. Matériaux et supports de broderie
 - 9.1.8. La broderie dans la mode contemporaine
- 9.2. Classification de la broderie
 - 9.2.1. Par relief
 - 9.2.2. Par le matériel
 - 9.2.3. Par la forme
 - 9.2.4. Par le point
 - 9.2.5. Pour la raison
- 9.3. Le point de croix
 - 9.3.1. Histoire du point de croix
 - 9.3.2. Matériaux pour le point de croix
 - 9.3.3. Réalisation du point de croix
- 9.4. Broderie à la machine
 - 9.4.1. Machine industrielle
 - 9.4.2. Fonctionnement de la machine à broder
 - 9.4.3. Réalisation de broderies à la machine
- 9.5. Le tricotage
 - 9.5.1. Les débuts du tricotage
 - 9.5.2. Classification des tricotage
 - 9.5.3. Tissus plats
 - 9.5.4. Tissus à mailles
 - 9.5.5. Tissage à la main
 - 9.5.6. Tissage mécanique

- 9.6. Le tissage
 - 9.6.1. Histoire du métier à tisser
 - 9.6.2. Tissus artisanaux
 - 9.6.3. Tissus industriels
 - 9.6.4. Métier à tisser
- 9.7. La dentelle
 - 9.7.1. Histoire de la dentelle
 - 9.7.2. Dentelle et broderie
 - 9.7.3. Styles de dentelle
 - 9.7.4. Types et points de la dentelle
 - 9.7.5. Variétés de points de dentelle
 - 9.7.6. La dentelle dans la mode contemporaine
- 9.8. La dentelle
 - 9.8.1. Types de dentelle
 - 9.8.2. Matériaux pour réaliser une dentelle
 - 9.8.3. Réalisation de la dentelle
 - 9.8.4. La dentelle dans la mode contemporaine
- 9.9. Crochet
 - 9.9.1. Histoire du crochet
 - 9.9.2. Matériaux pour le crochet
 - 9.9.3. Fabrication de crochets
 - 9.9.4. Le crochet dans la mode contemporaine
- 9.10. Le point
 - 9.10.1. Histoire du point
 - 9.10.2. Matériaux pour le point
 - 9.10.3. Réalisation du point
 - 9.10.4. Le point dans la mode contemporaine

Module 10. Méthodes d'impression des textiles

- 10.1. Histoire de l'imprimerie
 - 10.1.1. Histoire de l'imprimerie
 - 10.1.2. Évolution des imprimés
 - 10.1.3. Systèmes d'impression
- 10.2. Prétraitements
 - 10.2.1. Gazage
 - 10.2.2. Thermodurcissable
 - 10.2.3. Dégazage
 - 10.2.4. Décapage
 - 10.2.5. Blanchiment
 - 10.2.6. Mercerising
 - 10.2.7. *Antipilling*
 - 10.2.8. Carbonisation
 - 10.2.9. Décortication
 - 10.2.10. Lavage
 - 10.2.11. Hydroextraction
 - 10.2.12. Séchage
 - 10.2.13. Inauguration du point tubulaire
- 10.3. Teinture
 - 10.3.1. Teinture discontinue
 - 10.3.2. Teinture continue
 - 10.3.3. Défauts de la mauvaise teinture
- 10.4. Machines
 - 10.4.1. Processus discontinus
 - 10.4.2. Teinture par imprégnation du foulard (PAD)
 - 10.4.3. Processus semi-continus
- 10.5. Entrées
 - 10.5.1. Eau
 - 10.5.2. Produits chimiques
 - 10.5.3. Produits auxiliaires
 - 10.5.4. Colorants
 - 10.5.5. Enzymes
 - 10.5.6. Blanchiment optique

- 10.6. Exemples de processus
 - 10.6.1. Traitement du coton
 - 10.6.2. Traitement du polyester
 - 10.6.3. Teinture de la laine
 - 10.6.4. Teinture des fibres acryliques
 - 10.6.5. Blanchiment optique
- 10.7. Couleur
 - 10.7.1. Étude des couleurs
 - 10.7.2. Modification des attributs de couleur
 - 10.7.3. Instruments de mesure de la couleur
- 10.8. Contrôle de la qualité des textiles teints
 - 10.8.1. Évaluation visuel de la couleur
 - 10.8.2. Évaluation de la différence de couleur
 - 10.8.3. Spectrophotomètre
 - 10.8.4. Contrôle du bain de teinture
 - 10.8.5. Solidité des couleurs
- 10.9. Teintures naturelles
 - 10.9.1. Historique des teintures naturelles
 - 10.9.2. Les teintures naturelles
 - 10.9.3. Techniques d'application des colorants naturels sur différents matériaux et surfaces
 - 10.9.4. Techniques de réserve
 - 10.9.5. Le P.H. (Hydrogène potentiel)
 - 10.9.6. Matériaux et outils de l'atelier de teinture naturelle
 - 10.9.7. Techniques d'extraction des pigments
 - 10.9.8. Préservation des teintures
 - 10.9.9. Blanchisseurs
 - 10.9.10. Fixateurs ou mordants
 - 10.9.11. Toners
 - 10.9.12. Usines de teinture

- 10.10. Estampage
 - 10.10.1. Techniques d'impression
 - 10.10.2. Matériel d'impression
 - 10.10.3. Styles de tampons
 - 10.10.4. Broderie et manipulation des tissus
 - 10.10.5. Techniques de broderie
 - 10.10.6. Embellissements



Il n'existe pas de programme plus complet en matière de design textile que celui-ci: inscrivez-vous et voyez par vous-même"

05

Méthodologie

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

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



“

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

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

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



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



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Support d'étude

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

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



Cours magistraux

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

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



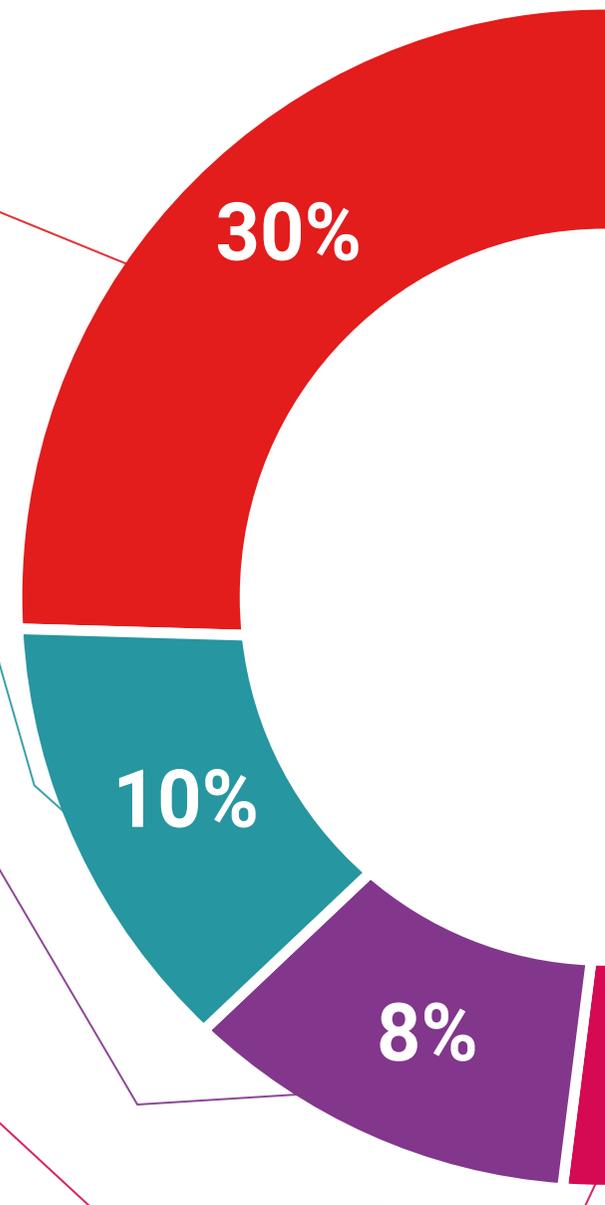
Pratiques en compétences et aptitudes

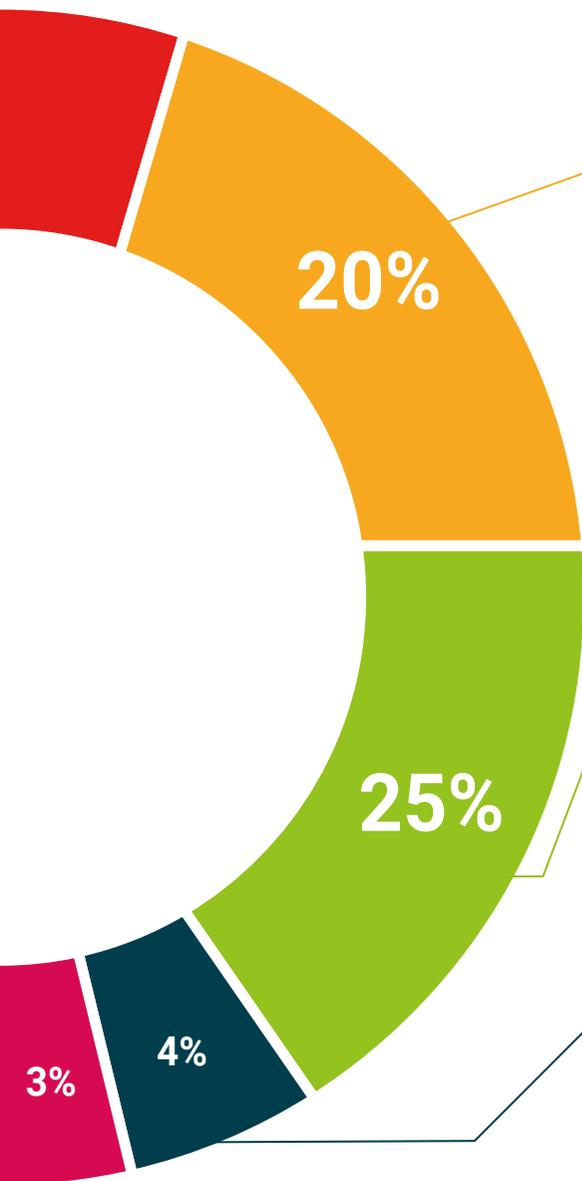
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle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



Lectures complémentaires

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





Case studies

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



Résumés interactifs

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



Testing & Retesting

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



06 Diplôme

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



“

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

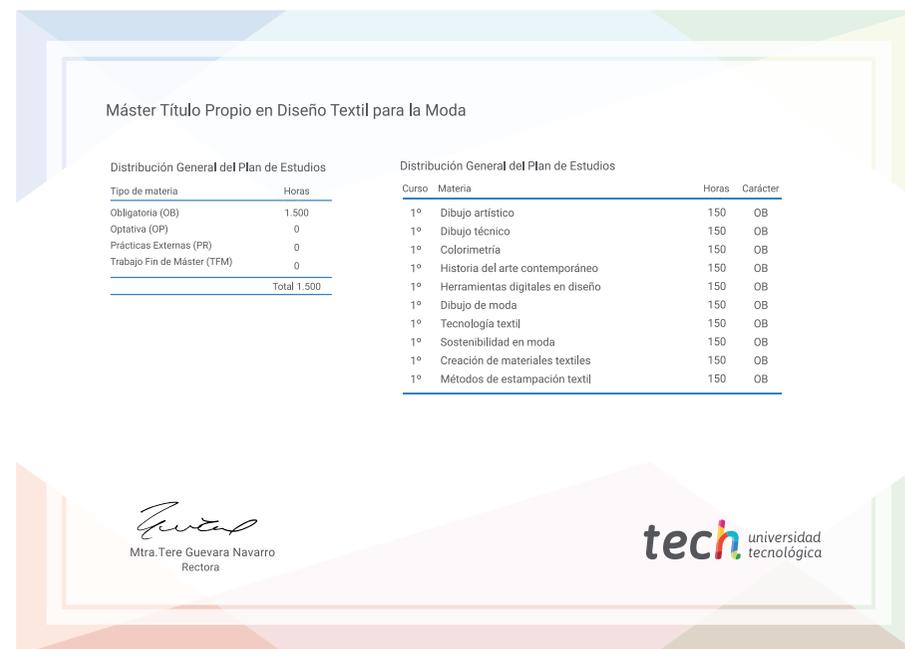
Ce **Mastère Spécialisé en Design Textile pour la Mode** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché.

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

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Design Textile pour la Mode**

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



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

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Spécialisé Design Textile pour la Mode

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

Mastère Spécialisé

Design Textile pour la Mode

