Mestrado

Design de Moda Feminina

tech global university

tech global university

Mestrado
Design de Moda Feminina

- Modalidade: **online**
- Duração: **12 meses**
- Certificação: **TECH Global University**
- Acreditação: **60 ECTS**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/design/mestrado/mestrado-design-moda-feminina

Índice

01 Apresentação — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Competências — *pág. 14*

04 Estrutura e conteúdo — *pág. 18*

05 Direção do curso — *pág. 22*

06 Metodologia — *pág. 36*

07 Certificação — *pág. 44*

01

Apresentação

A moda é uma excelente fonte de inspiração. Jovens de todas as idades aspiram a tornar-se os designers de amanhã, quer trabalhando na sua própria etiqueta ou representando uma das maiores casas de design. É por isso que este programa foi concebido, especificamente para a moda feminina, que cobre todos os aspetos essenciais para aprender a identificar diferentes tipos de tecidos, criar um esboço, apresentar uma carteira de ideias e até mesmo trabalhar com ferramentas digitais e de marketing para criar um canal de distribuição. Tudo isto irá garantir o desenvolvimento profissional dos estudantes, permitindo-lhes aceder a diferentes oportunidades de emprego, tais como diretores de moda, criativos, editores ou consultores de imagem, entre outros.

Inovar a partir dos grandes clássicos e tornar-se a próxima Coco Chanel"

A moda tem estado presente em todas as civilizações. Desde a romana à francesa, marcar tendências tem sido sempre sinónimo de estatuto e riqueza. Embora durante muito tempo esta tenha sido a norma, no século XX foi criada a necessidade de enaltecer a figura feminina, por isso as coleções de moda concentraram-se em peças com linhas simples e cortes elegantes. Durante este período, os grandes designers e referentes conseguiram posicionar-se, adaptando o seu próprio estilo às diferentes necessidades do público.

Por tudo isto, concebeu-se este Mestrado em Design de Moda Feminina, representando uma excelente oportunidade para aprender todos os aspetos chave que ajudarão o estudante a tornar-se um ***designer*** de excelência. Neste sentido, o programa começará por fornecer o contexto histórico do setor, permitindo aos estudantes conhecer os principais feitos que levaram à consolidação do setor na atualidade.

Do mesmo modo, será realizado um estudo exaustivo sobre os aspetos básicos da padronização da figura feminina, estabelecendo como realizar os diferentes tipos de costuras para terminar com um acabamento limpo. Além disso, uma secção será dedicada à elaboração do esboço, o qual permite que a ideia principal do designer seja colocada no papel e depois tornada realidade.

Por outro lado, com a chegada das novas tecnologias e das redes sociais, os designers tiveram de se adaptar, aprendendo sobre as novas plataformas para dar a conhecer o seu trabalho. Neste sentido, é importante estar ciente das estratégias de marketing em que se baseiam as grandes casas de moda e os designers independentes para ter uma presença na *internet*.

Por último, é importante conhecer e analisar conceitos como a "*Moda Rápida*", a qual tem provocado um grande debate nos últimos anos, uma vez que favorece a criação de grandes coleções de roupa que são fabricadas de forma acelerada. Em conclusão, esta especialização tornar-se-á a melhor opção para estudantes que desejem tornar-se uma nova referência de moda, iniciar a sua própria marca, trabalhar como consultor de imagem, entre outras oportunidades profissionais que significarão um grande avanço na sua carreira profissional.

Este **Mestrado em Design de Moda Feminina** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As características que mais se destacam são:

- A mais recente tecnologia em software de ensino online
- Sistema de ensino intensamente visual, apoiado por conteúdos gráficos e esquemáticos fácil de assimilar e compreender
- O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas no ativo
- Sistemas de vídeo interativos de última geração
- Ensino apoiado pela teleprática
- Sistemas de atualização e requalificação contínua
- Aprendizagem auto-regulada: total compatibilidade com outras profissões
- Exercícios práticos de auto-avaliação e verificação da aprendizagem
- Grupos de apoio e sinergias educativas: perguntas ao especialista, fóruns de discussão e conhecimento
- Comunicação com o professor e trabalhos de reflexão individual
- Disponibilidade dos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com uma ligação à *internet*
- Bancos de documentação de apoio permanentemente disponível, inclusive após o programa

Capacite-se para ver os seus designs desfilarem pelas grandes passarelas do mundo, tais como na Semana da Moda de Paris ou Nova Iorque"

Como Marc Jacobs costumava dizer: as roupas não são nada até que alguém viva nelas"

Transforme a moda na sua forma de expressão e crie peças que enalteçam a figura feminina.

A moda é arte e com este curso aprenderá a expressar-se como os grandes artistas do século XIX.

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta formação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um programa imersivo programado para se formar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da prática profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

02

Objetivos

A moda é muito mais do que cortar e coser peças de tecido, é uma forma de expressão e, em alguns casos, representa a cultura de uma sociedade. Por isso, este Mestrado em Design de Moda Feminina procura ajudar os estudantes a conhecerem todos os aspetos envolvidos na criação, no planeamento e na apresentação de uma coleção. Para tal, os estudantes aprenderão os conceitos básicos do design e os diferentes movimentos que moldaram o setor. Tudo isto permitir-lhes-á aceder a diferentes postos de trabalho, tais como o de designer da sua própria marca, ou *comprador* pessoal de grandes celebridades.

Inspire-se nos grandes da moda como Coco Chanel ou Christian Dior para criar a sua nova coleção"

Objetivos gerais

- Obter um conhecimento detalhado sobre o ***design*** de moda e sua evolução, que será relevante para o trabalho dos profissionais que desejem evoluir neste setor
- Produzir designs em papel e técnicas digitais que reflitam o design idealizado
- Utilizar técnicas de padronização e confeção para criar peças de vestuário e acessórios
- Obter um conhecimento detalhado da história da moda que será relevante para o trabalho dos profissionais que desejem desenvolver-se neste setor na atualidade
- Conceber projetos de moda de sucesso
- Aprender sobre fotografia de moda de forma a tirar o máximo partido das coleções criadas

Ganhe coragem para realizar este programa e aproveite ao máximo o seu talento em design e confeção"

Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos do design

- Conhecer as noções básicas do ***design***, bem como as referências, os estilos e os movimentos que as moldaram desde o seu início até aos dias de hoje
- Conectar e correlacionar as diferentes áreas do ***design***, os campos de aplicação e os ramos profissionais
- Escolher as metodologias de projeto adequadas a cada caso
- Conhecer os processos de ideação, criatividade e experimentação e saber aplicá-los a projetos
- Integrar a linguagem e a semântica nos processos de idealização de um projeto, relacionando-os com os seus objetivos e valores de utilização

Módulo 2. Padronização e confeção

- Conhecer o desenvolvimento e a representação de um padrão
- Aprender a criar autonomamente qualquer tipo de padrão
- Conhecer as noções básicas de costura
- Distinguir os tipos de ferramentas e maquinaria no fabrico de peças de vestuário
- Identificar os materiais têxteis e a sua principal utilidade
- Desenvolver métodos de investigação prática para a criação criativa de peças de vestuário

Módulo 3. Fotografia

- Compreender as noções básicas das câmaras fotográficas
- Conhecer os ***softwares*** de revelação e edição fotográfica
- Gerir e compreender o vocabulário e os conceitos básicos da linguagem visual e audiovisual
- Analisar criticamente imagens de diferentes tipos
- Gerir recursos e fontes relacionadas com a matéria

Módulo 4. Desenho de moda

- Compreender a anatomia humana e as principais características da mesma, a fim de poder representá-la no figurino de moda
- Conhecer o cânone do corpo humano para permitir a estilização do figurino de moda
- Analisar e distinguir exaustivamente as zonas mais importantes do corpo humano na realização do figurino de moda
- Diferenciar as técnicas de representação gráfico-plásticas na ilustração de moda
- Procurar o estilo pessoal no figurino de moda como marca distintiva de identidade do designer de moda

Módulo 5. Tecnologia têxtil

- Identificação de diferentes tipos de fibras têxteis
- Selecionar um material têxtil para um design específico de acordo com as suas propriedades
- Conhecer as técnicas de tingimento
- Dominar os ligamentos dos tecidos
- Conhecer as propriedades dos diferentes materiais e as técnicas para a sua manipulação e elaboração
- Conhecer as principais técnicas de estampagem têxtil

Módulo 6. Sistemas de representação aplicados à moda

- Diferenciar os contextos profissionais de aplicação do desenho técnico de moda e compreender a utilidade das características deste tipo de representação
- Saber como criar desenhos planos de peças de vestuário
- Compreender como se realizam desenhos planos de peças de vestuário que partilhem com o modelista e o confecionador as características de cada modelo
- Saber como representar diferentes acessórios de moda
- Saber como fazer uma ficha técnica altamente descritiva

Módulo 7. Design de moda

- Compreender as diferentes metodologias de trabalho aplicadas ao ***design*** de moda
- Desenvolver procedimentos criativos que ajudem no trabalho de ***design*** de moda
- Introduzir o aluno aos procedimentos técnicos necessários para a realização de um projeto de moda
- Conhecer os diferentes meios de difusão e comunicação do produto de moda
- Compreender o processo de realização de projetos de moda em todas as suas fases
- Adquirir recursos para a apresentação visual e comunicação do projeto de moda

Módulo 8. Sustentabilidade na moda

- Compreender que o estilo de vida atual dos seres humanos nos transforma em consumidores insustentáveis
- Adquirir e incorporar critérios ambientais e de sustentabilidade na fase de conceção e de desenvolvimento do *design*
- Aprender sobre medidas preventivas e adequadas para reduzir o impacto ambiental
- Utilizar a sustentabilidade como um requisito na metodologia do *design*
- Proporcionar aos alunos fontes de inspiração naturais e amigas do meio ambiente

Módulo 9. História da moda

- Reunir estratégias metodológicas e estéticas que ajudem a estabelecer e desenvolver processos criativos
- Associar a linguagem formal e simbólica à funcionalidade na área da moda
- Justificar as contradições entre o luxo da moda e os valores éticos
- Refletir sobre o impacto da inovação e da qualidade na produção de moda, do pronto-a-vestir e da moda a custo baixo na qualidade de vida e no meio ambiente
- Conhecer e valorizar os usos e as formas históricas em que a moda tem recorrido à construção de imaginários
- Saber realizar corretamente leituras denotativas e conotativas de imagens de moda

Módulo 10. Design avançado de moda

- Desenvolver o pensamento crítico em relação às práticas, tendências e resultados do *design* de moda, desenvolvendo um critério pessoal fundamentado
- Ser capaz de compreender e comunicar visualmente informação, dominar as técnicas de exposição gráfica de projetos de *design*
- Ter um conhecimento básico dos processos de construção, da tecnologia dos materiais e das técnicas de produção e das disciplinas correspondentes
- Ser capaz de desenvolver coerentemente um processo de conceção que responda adequadamente a um conjunto ordenado de necessidades e requisitos

03

Competências

No final deste curso, o estudante poderá tornar-se uma referência da moda, pois terá analisado, decomposto e internalizado a técnica e teoria para iniciar a sua própria marca ou participar na conceção de peças únicas para uma coleção de luxo. Todas as competências adquiridas durante o programa serão indispensáveis para desempenhar diferentes papéis dentro de uma marca de moda ou na sua própria empresa.

A moda tornar-se-á o seu meio de expressão graças a este curso"

Competências gerais

- Criar *designs* atrativos que se tornam *obrigatórios* durante a estação
- Aplicar os critérios históricos da indústria de moda aos *designs* atuais, para que se tornem peças de vestuário indispensáveis em qualquer guarda-roupa
- Desenvolver comunicações eficazes sobre o negócio da moda
- Utilizar *softwares* e programas de edição fotográfica

Use materiais inovadores e seja capaz de construir a sua própria marca de moda, usando grandes referências como fonte de inspiração"

Competências específicas

- Ter conhecimentos sobre a evolução da história da moda
- Realizar uma padronização de acordo com o corpo de uma rapariga, jovem ou mulher
- Aplicar a metodologia concebida por grandes expoentes da moda para resolver os problemas do *design*
- Aprender a criar padrões de saias, calças e vestidos, combinando-os para criar novas tendências de moda
- Utilizar diferentes materiais para recriar a textura do tecido nas conceções de esboços
- Criar um portefólio de designs a serem apresentados em passarelas
- Utilizar as referências de grandes mestres da moda para as aplicar aos designs atuais

04

Direção do curso

Este programa académico conta com o corpo docente mais especializado do mercado educativo atual. São especialistas seleccionados pela TECH para desenvolver todo o itinerário. Desta forma, com base na sua própria experiência e nas mais recentes evidências, conceberam os conteúdos mais actuais que oferecem uma garantia de qualidade numa matéria tão relevante.

A TECH oferece-lhe o corpo docente mais especializado na área de estudo. Inscreva-se já e desfrute da qualidade que merece".

Diretor Convidado Internacional

Com uma longa trajetória na indústria da **moda feminina e masculina**, Susanna Moyer trabalhou para marcas de luxo como **Christian Dior Paris**, **Liz Claiborne** e **Hickey Freeman**. Além disso, gerenciou e desenvolveu estratégias empresariais, impulsionando os resultados das equipas de design. Criou sua própria marca e, durante 10 anos, desenhou, financiou e supervisionou todas as operações de sua coleção homônima, que é vendida na Neiman Marcus, Nordstrom e em mais de 250 lojas especializadas.

Uma de suas áreas de interesse é a **educação em design**, pelo que dedicou grande parte de sua carreira profissional a transmitir seus conhecimentos neste âmbito da moda. Colabora com instituições de renome global, como a Parsons School of Design e o Fashion Institute of Technology. Também ministrou cursos em diferentes países, incluindo a Universidade Americana de Paris, onde criou módulos sobre sustentabilidade e ética no setor. Seu objetivo é ensinar sua visão pessoal e promover projetos cada vez mais especializados.

Por outro lado, atua como **Diretora Criativa** do **Conselho de Designers Asiáticos da América**, onde assessora profissionais da moda. Nesse contexto, também é membro do **Fashion Consort**, uma agência de especialistas que cria e dissemina conteúdos que inspiram e educam empresas, estudantes e consumidores, com foco em temas atuais e inovações.

Ao longo de sua trajetória, ofereceu inúmeras conferências em centros de moda, abordando temas como **empreendedorismo**, **teoria do design** e **desenvolvimento profissional**. Além disso, por sua atuação nesta disciplina, recebeu o prêmio **IAF World Designer** e seu trabalho foi destacado em meios como Vogue Itália, Vogue França, Men's Health, Forbes e GQ.

Sra. Moyer, Susanna

- Diretora Criativa do Conselho de Designers Asiáticos da América, Nova Iorque, Estados Unidos
- Professora na Parsons The New School of Design
- Acadêmica Adjunta no Fashion Institute of Technology
- Diretora Criativa do Centro Issachar de Estudos Empresariais
- Diretora Criativa da Career Gear
- Mestrado em Negócios e Moda pelo Fashion Institute of Technology
- Graduada em Belas Artes pela Parsons The New School of Design

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"

05

Estrutura e conteúdo

Este Mestrado responde às expetativas dos estudantes graças ao seu extenso e completo programa. Neste sentido, permitir-lhes-á compreender aspetos básicos como a história do design, realizar os padrões de acordo com a idade do modelo e inclusive aspetos técnicos da fotografia para expor o máximo de cada peça realizada. Tudo isto será essencial para garantir o sucesso de uma coleção e tornará o estudante num profissional multifacetado, capaz de trabalhar como designer, ilustrador ou diretor de empresas de moda, entre outros.

Conheça a história dos principais expoentes do mundo da moda para criar uma coleção de sucesso"

Módulo 1. Fundamentos do *design*

1.1. História do *design*
- 1.1.1. A Revolução Industrial
- 1.1.2. As fases da conceção
- 1.1.3. Arquitetura
- 1.1.4. A Escola de Chicago

1.2. Estilos e movimentos do *design*
- 1.2.1. *Design* decorativo
- 1.2.2. Movimento modernista
- 1.2.3. *Art Deco*
- 1.2.4. *Design* industrial
- 1.2.5. A *Bauhaus*
- 1.2.6. 2ª Guerra Mundial
- 1.2.7. Transvanguarda
- 1.2.8. *Design* contemporâneo

1.3. *Designers* e tendências
- 1.3.1. *Designers* de interiores
- 1.3.2. *Designers* gráficos
- 1.3.3. *Designers* industriais ou de produto
- 1.3.4. *Designers* de moda

1.4. Metodologia projetal de *design*
- 1.4.1. Bruno Munari
- 1.4.2. Gui Bonsiepe
- 1.4.3. J. Christopher Jones
- 1.4.4. L. Bruce Archer
- 1.4.5. Guillermo González Ruiz
- 1.4.6. Jorge Frascara
- 1.4.7. Bernd Löbach
- 1.4.8. Joan Costa
- 1.4.9. Norberto Chaves

1.5. A linguagem no *design*
- 1.5.1. Os objetos e o sujeito
- 1.5.2. Semiótica dos objetos
- 1.5.3. A disposição do objeto e a sua conotação
- 1.5.4. A globalização dos sinais
- 1.5.5. Proposta

1.6. O *design* e a sua dimensão estética-formal
- 1.6.1. Elementos visuais
  - 1.6.1.1. A forma
  - 1.6.1.2. A medida
  - 1.6.1.3. A cor
  - 1.6.1.4. A textura
- 1.6.2. Elementos relacionais
  - 1.6.2.1. Direção
  - 1.6.2.2. Posição
  - 1.6.2.3. Espaço
  - 1.6.2.4. Gravidade
- 1.6.3. Elementos práticos
  - 1.6.3.1. Representação
  - 1.6.3.2. Significado
  - 1.6.3.3. Função
- 1.6.4. Quadro de referência

1.7. Métodos analíticos do *design*
- 1.7.1. *Design* pragmático
- 1.7.2. *Design* analógico
- 1.7.3. *Design* icónico
- 1.7.4. *Design* canónico
- 1.7.5. Principais autores e a sua metodologia

1.8. *Design* e semântica
- 1.8.1. Semântica
- 1.8.2. Significado
- 1.8.3. Significado denotativo e significado conotativo
- 1.8.4. O léxico
- 1.8.5. Campo lexical e família lexical
- 1.8.6. Relações semânticas
- 1.8.7. Mudança semântica
- 1.8.8. Causas da mudança semântica

1.9. *Design* e pragmática
- 1.9.1. Consequências práticas, abdução e semiótica
- 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
- 1.9.3. Aprendizagem, experiência e encerramento
- 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos

1.10. Contexto atual do *design*
- 1.10.1. Problemas atuais do *design*
- 1.10.2. Questões atuais do *design*
- 1.10.3. Contribuições sobre a metodologia

Módulo 2. Padronização e confeção

2.1. Introdução à padronização
- 2.1.1. Conceitos básicos de padronização
- 2.1.2. Ferramentas e materiais na padronização
- 2.1.3. Obtenção de medidas anatómicas
- 2.1.4. Tabelas de medição
- 2.1.5. Tipologias de padronização
- 2.1.6. Industrialização de modelos
- 2.1.7. Informação que um padrão deve conter

2.2. Padrão feminino
- 2.2.1. Padrão básico da saia
- 2.2.2. Padrão básico do corpo
- 2.2.3. Padrão básico das calças
- 2.2.4. Padrão básico dos vestidos
- 2.2.5. Colarinhos
- 2.2.6. Mangas
- 2.2.7. Detalhes

2.3. Padrão masculino
- 2.3.1. Padrão básico do corpo
- 2.3.2. Padrão básico das calças
- 2.3.3. Padrão básico do casaco
- 2.3.4. Colarinhos
- 2.3.5. Mangas
- 2.3.6. Detalhes

2.4. Padrão infantil
- 2.4.1. Padrão básico do corpo
- 2.4.2. Padrão básico das calças
- 2.4.3. Padrão básico de *babygrow*
- 2.4.4. Padrão básico de macacão
- 2.4.5. Mangas
- 2.4.6. Colarinhos
- 2.4.7. Detalhes

2.5. Transformação, desenvolvimento e escala de padrão
- 2.5.1. Transformações de padrões
- 2.5.2. Desenvolvimento de padrões
- 2.5.3. Padrões à escala e em tamanho real

2.6. Introdução ao corte e à confeção
- 2.6.1. Introdução à costura
- 2.6.2. Ferramentas e materiais de costura
- 2.6.3. Corte
- 2.6.4. Costura à mão
- 2.6.5. Costura com máquina plana
- 2.6.6. Tipos de máquinas de costura

2.7. Identificação dos têxteis
- 2.7.1. Tecidos planos
- 2.7.2. Tecidos complexos
- 2.7.3. Tecidos técnicos
- 2.7.4. Tecidos de malha
- 2.7.5. Materiais

2.8. Tipos de costura e transformação de peças de vestuário
- 2.8.1. Costura plana
- 2.8.2. Costura de bainha
- 2.8.3. Costura curva
- 2.8.4. Costura francesa
- 2.8.5. Costura em ganga
- 2.8.6. Costura dupla
- 2.8.7. Costura forrada

2.9. Fixações, acabamentos e enobrecimentos têxteis
- 2.9.1. Tinturaria de tecido
- 2.9.2. Botões
- 2.9.3. Fechos
- 2.9.4. Aplicações
- 2.9.5. Forro da peça
- 2.9.6. Acabamentos
- 2.9.7. Passagem de roupa

2.10. *Moulage*
- 2.10.1. Preparação do manequim
- 2.10.2. Investigação sobre o manequim
- 2.10.3. Desde o manequim até ao padrão
- 2.10.4. Modelação de uma peça de roupa

Módulo 3. Fotografia

3.1. História da fotografia
- 3.1.1. História da fotografia
- 3.1.2. Fotografia a cores
- 3.1.3. Filme fotográfico
- 3.1.4. A câmara digital

3.2. Formação da imagem
- 3.2.1. A câmara fotográfica
- 3.2.2. Parâmetros básicos em fotografia
- 3.2.3. Fotometria
- 3.2.4. Lentes e distância focal

3.3. Linguagem fotográfica
- 3.3.1. Tipos de planos
- 3.3.2. Elementos formais, composicionais e interpretativos da imagem fotográfica
- 3.3.3. Enquadramento
- 3.3.4. Representação do tempo e do movimento na fotografia
- 3.3.5. A relação da fotografia com a realidade e a verdade

3.4. A câmara fotográfica
- 3.4.1. Câmaras analógicas e digitais
- 3.4.2. Câmaras simples
- 3.4.3. Câmaras Reflex
- 3.4.4. Técnicas fotográficas básicas
- 3.4.5. Exposição e medidores de exposição
- 3.4.6. A Câmara Reflex Digital. O sensor
- 3.4.7. O manuseamento da câmara digital versus a câmara analógica
- 3.4.8. Aspetos específicos de interesse
- 3.4.9. Formas de trabalhar com a câmara digital

3.5. A imagem digital
- 3.5.1. Formatos de ficheiro
- 3.5.2. Balanço de brancos
- 3.5.3. Temperatura de cor
- 3.5.4. Histograma. Exposição em fotografia digital
- 3.5.5. Gama dinâmica

3.6. O comportamento da luz
- 3.6.1. O fotão
- 3.6.2. Reflexão e absorção
- 3.6.3. Quantidade e qualidade da luz
  - 3.6.3.1. Luz dura e luz suave
  - 3.6.3.2. Luz direta e difusa

3.7. Expressividade e estética da iluminação
- 3.7.1. Sombras, modificadores e profundidade
- 3.7.2. Ângulos de iluminação
- 3.7.3. Esquemas de iluminação
- 3.7.4. Medição da luz
  - 3.7.4.1. O fotómetro
  - 3.7.4.2. Luz incidente
  - 3.7.4.3. Luz refletida
  - 3.7.4.4. Medição sobre vários pontos
  - 3.7.4.5. O contraste
  - 3.7.4.6. Cinzento médio
- 3.7.5. Iluminação com luz natural
  - 3.7.5.1. Difusores
  - 3.7.5.2. Refletores

3.7.6. Iluminação com luz artificial
3.7.6.1. O estúdio fotográfico
3.7.6.2. Fontes de iluminação
3.7.6.3. Luz fria
3.7.6.4. Flashes de estúdio e flashes compactos
3.7.6.5. Acessórios
3.8. *Software* de edição
3.8.1. Adobe Lightroom
3.8.2. Adobe Photoshop
3.8.3. *Plugins*
3.9. Edição e revelação de fotos
3.9.1. Desenvolvimento da *câmara RAW*
3.9.2. Ruído e foco
3.9.3. Ajustes de exposição, contraste e saturação. Níveis e curvas
3.10. Referências e aplicações
3.10.1. Os fotógrafos mais importantes da história
3.10.2. Fotografia no *design* de interiores
3.10.3. Fotografia no *design* de produtos
3.10.4. Fotografia no *design* de moda
3.10.5. Fotografia no *design* gráfico

Módulo 4. Design de moda

4.1. História da ilustração
4.1.1. História da ilustração
4.1.2. Tipologias
4.1.3. O cartaz
4.1.4. Ilustradores
4.2. Materiais e suportes na ilustração
4.2.1. Materiais
4.2.2. Suportes
4.2.3. Novas tecnologias
4.3. Anatomia artística
4.3.1. Introdução à anatomia artística
4.3.2. A cabeça e o pescoço
4.3.3. O tronco
4.3.4. Extremidade superior
4.3.5. Extremidade inferior
4.3.6. O movimento
4.4. Proporção do corpo humano
4.4.1. Antropometria
4.4.2. Proporção
4.4.3. Cânones
4.4.4. Morfologia
4.4.5. Proporção
4.5. Composição básica
4.5.1. Dianteira
4.5.2. Traseira
4.5.3. Perfil
4.5.4. Escorço
4.5.5. Movimento
4.6. O rosto humano
4.6.1. A cabeça
4.6.2. Os olhos
4.6.3. O nariz
4.6.4. A boca
4.6.5. As sobrancelhas
4.6.6. Os ouvidos
4.6.7. O cabelo
4.7. A figura humana
4.7.1. O equilíbrio do corpo
4.7.2. O braço
4.7.3. A mão
4.7.4. O pé
4.7.5. A perna
4.7.6. O busto
4.7.7. A figura humana
4.8. Técnicas de ilustração na moda
4.8.1. Técnica tradicional
4.8.2. Técnica digital
4.8.3. Técnica mista
4.8.4. Técnica de colagem

4.9. Ilustração de materiais
- 4.9.1. *Tweed*
- 4.9.2. Couro patenteado
- 4.9.3. Lã
- 4.9.4. Lantejoulas
- 4.9.5. Transparência
- 4.9.6. Seda
- 4.9.7. Ganga
- 4.9.8. Couro
- 4.9.9. Pelos de animal
- 4.9.10. Outros materiais

4.10. Procura de estilo pessoal
- 4.10.1. O figurino da moda
- 4.10.2. Estilização
- 4.10.3. Poses da moda
- 4.10.4. Penteados
- 4.10.5. O design

Módulo 5. Tecnologia têxtil

5.1. Introdução aos têxteis
- 5.1.1. História dos têxteis
- 5.1.2. Os têxteis ao longo do tempo
- 5.1.3. A maquinaria têxtil tradicional
- 5.1.4. A importância dos têxteis na moda
- 5.1.5. Simbologia utilizada em materiais têxteis
- 5.1.6. Ficha técnica dos tecidos

5.2. Materiais têxteis
- 5.2.1. Classificação das fibras têxteis
  - 5.2.1.1. Fibras naturais
  - 5.2.1.2. Fibras artificiais
  - 5.2.1.3. Fibras sintéticas
- 5.2.2. Propriedades das fibras
- 5.2.3. Reconhecimento das fibras têxteis

5.3. Os Fios
- 5.3.1. Tecelagem básica
- 5.3.2. Características gerais dos fios
- 5.3.3. Classificação dos fios
- 5.3.4. Fases da fiação
- 5.3.5. Máquinas utilizadas
- 5.3.6. Sistemas de numeração de fios

5.4. Têxteis planos
- 5.4.1. Tecidos planos
- 5.4.2. Escalonado da tecelagem
- 5.4.3. Tecelagem em tecidos planos
- 5.4.4. Classificação das tecelagens
- 5.4.5. Tipos de tecelagem
- 5.4.6. Tipos de tecidos planos
- 5.4.7. O tear plano
- 5.4.8. Teares especiais

5.5. Tecidos de malha
- 5.5.1. História dos tecidos de malha
- 5.5.2. Classificação
- 5.5.3. Tipologia
- 5.5.4. Comparação entre tecidos planos e tecidos de malha
- 5.5.5. Características e comportamento segundo a sua construção
- 5.5.6. Tecnologia e maquinaria para a sua obtenção

5.6. Acabamentos têxteis
- 5.6.1. Acabamentos físicos
- 5.6.2. Acabamentos químicos
- 5.6.3. Resistência dos tecidos
- 5.6.4. O borboto
- 5.6.5. Mudança dimensional dos tecidos

5.7. Tinturaria
- 5.7.1. Pré-tratamentos
- 5.7.2. Tinturaria
- 5.7.3. Maquinaria
- 5.7.4. Insumos
- 5.7.5. Branqueamento ótico
- 5.7.6. A cor

5.8. Estampagem
- 5.8.1. Estampagem direta
  - 5.8.1.1. Estampagem em blocos
  - 5.8.1.2. Estampagem com rolos
  - 5.8.1.3. Estampagem com termotransferência
  - 5.8.1.4. Estampagem com ecrã
  - 5.8.1.5. Estampagem com relevo
  - 5.8.1.6. Estampagem por corrosão
- 5.8.2. Estampagem com reserva
  - 5.8.2.1. *Batik*
  - 5.8.2.2. Tingimento com corda
- 5.8.3. Outros tipos de estampagem
  - 5.8.3.1. Estampagem diferencial
  - 5.8.3.2. Policromia eletrostática

5.9. Tecidos técnicos e inteligentes
- 5.9.1. Definição e análise
- 5.9.2. Aplicações dos têxteis
- 5.9.3. Novos materiais e tecnologias

5.10. Peles, couros e outros
- 5.10.1. Peles e couros
- 5.10.2. Classificação do couro
- 5.10.3. Processo com curtimento
- 5.10.4. Tratamento pós-curtimento
- 5.10.5. Processo tecnológico de curtimento
- 5.10.6. Métodos de preservação
- 5.10.7. Couro sintético
- 5.10.8. Debate: couro natural ou sintético

Módulo 6. Sistemas de representação aplicados à moda

6.1. Introdução ao desenho técnico na moda
- 6.1.1. Como e quando são utilizados os desenhos técnicos?
- 6.1.2. Como criar um desenho técnico para a moda?
- 6.1.3. Desenhar a partir de uma peça de roupa física
- 6.1.4. Normas do técnico de moda

6.2. Preparação do documento
- 6.2.1. Preparação do documento para o desenho técnico
- 6.2.2. Manequim anatómico básico
- 6.2.3. Cor, textura e padrões

6.3. Peças de roupa inferior
- 6.3.1. Saias
- 6.3.2. Calças
- 6.3.3. Meias

6.4. Peças de roupas de cima
- 6.4.1. Camisas
- 6.4.2. T-shirts
- 6.4.3. Coletes
- 6.4.4. Casacos
- 6.4.5. Quispo

6.5. Peças de roupa interior
- 6.5.1. *Soutien*
- 6.5.2. Cuecas
- 6.5.3. *Boxers*

6.6. Detalhes do modelo
- 6.6.1. Decotes
- 6.6.2. Colarinhos
- 6.6.3. Mangas
- 6.6.4. Punhos
- 6.6.5. Bolsos

6.7. Detalhes do *design*
- 6.7.1. Detalhes de construção
- 6.7.2. Detalhes do *design* decorativo
- 6.7.3. Pregas
- 6.7.4. Costuras
- 6.7.5. Ponto-cruz
- 6.7.6. Rebatido

6.8. Fixações e adereços
- 6.8.1. Fechos
- 6.8.2. Botões
- 6.8.3. Colchetes
- 6.8.4. Fitas
- 6.8.5. Nós
- 6.8.6. Buracos
- 6.8.7. Velcro
- 6.8.8. Ilhós
- 6.8.9. Laços
- 6.8.10. Tachas
- 6.8.11. Remate
- 6.8.12. Anéis
- 6.8.13. Fivelas

6.9. Acessórios
- 6.9.1. Malas
- 6.9.2. Óculos
- 6.9.3. Calçado
- 6.9.4. Joalharia

6.10. A ficha técnica
- 6.10.1. Exportação do desenho técnico
- 6.10.2. Informações sobre a ficha técnica
- 6.10.3. Modelos e tipos de ficha técnica
- 6.10.4. Criação da ficha técnica

Módulo 7. *Design* de moda

7.1. Metodologia do design de moda
- 7.1.1. O conceito de um projeto de moda
- 7.1.2. Metodologia projetal aplicada ao *design* de moda
- 7.1.3. Métodos de investigação no *design* de moda
- 7.1.4. O *briefing* ou a exigência do *design*
- 7.1.5. Documentação
- 7.1.6. Análise da moda atual
- 7.1.7. Formalização de ideias

7.2. Procedimentos criativos aplicados ao *design* de moda
- 7.2.1. O caderno de campo
- 7.2.2. O *moodboard*
- 7.2.3. Pesquisa gráfica
- 7.2.4. Técnicas criativas

7.3. Referências
- 7.3.1. Moda comercial
- 7.3.2. Moda criativa
- 7.3.3. Moda cénica
- 7.3.4. Moda empresarial

7.4. Conceito de coleção
- 7.4.1. Funcionalidade do vestuário
- 7.4.2. A peça de roupa como mensagem
- 7.4.3. Conceitos ergonómicos

7.5. Códigos estilísticos
- 7.5.1. Códigos estilísticos permanentes
- 7.5.2. Códigos estilísticos estacionários
- 7.5.3. Procura de um carimbo pessoal

7.6. Desenvolvimento da coleção
- 7.6.1. Quadro teórico
- 7.6.2. Contexto
- 7.6.3. Investigação
- 7.6.4. Referências
- 7.6.5. Conclusão
- 7.6.6. Representação da coleção

7.7. Estudo técnico
- 7.7.1. Tabela têxtil
- 7.7.2. Tabela de cores
- 7.7.3. O tafetá
- 7.7.4. A ficha técnica
- 7.7.5. O protótipo
- 7.7.6. Escalar

7.8. Projetos interdisciplinares
- 7.8.1. O desenho
- 7.8.2. A padronização
- 7.8.3. A costura

7.9. Produção de uma coleção
- 7.9.1. Dos esboços ao desenho técnico
- 7.9.2. Oficinas artesanais
- 7.9.3. Novas tecnologias

7.10. Estratégias de comunicação e apresentação
- 7.10.1. Fotografia na moda: *Lookbook*, editorial e campanha
- 7.10.2. O portefólio
- 7.10.3. A passarela
- 7.10.4. Outras formas de expor a coleção

Módulo 8. Sustentabilidade na moda

8.1. Metodologia do *design* de moda
- 8.1.1. A cadeia de abastecimento
- 8.1.2. Questões-chave
- 8.1.3. Desenvolvimento da moda sustentável
- 8.1.4. O futuro da moda

8.2. O ciclo de vida de uma peça de roupa
- 8.2.1. Pensar sobre o ciclo de vida
- 8.2.2. Atividades e impacto
- 8.2.3. Ferramentas e modelos de avaliação
- 8.2.4. Estratégias de design sustentável

8.3. Regulamentos de qualidade e segurança no setor têxtil
- 8.3.1. Qualidade
- 8.3.2. Rotulagem
- 8.3.3. Segurança do vestuário
- 8.3.4. Inspeções de consumido

8.4. Obsolescência planeada
- 8.4.1. Obsolescência programada e resíduos de aparelhos elétricos e eletrónicos
- 8.4.2. Extração de recursos
- 8.4.3. Produção de resíduos
- 8.4.4. Reciclagem e reutilização de resíduos eletrónicos
- 8.4.5. Consumo responsável

8.5. *Design* sustentável
- 8.5.1. *Design* de peças de vestuário
- 8.5.2. *Design* com empatia
- 8.5.3. Seleção de tecidos, materiais e técnicas
- 8.5.4. Uso de monomateriais

8.6. Produção sustentável
- 8.6.1. Padronização e modelação de padrões
- 8.6.2. Técnicas de resíduos zero
- 8.6.3. Construção
- 8.6.4. *Design* para durar

8.7. Distribuição sustentável
- 8.7.1. Fornecedores e produtores
- 8.7.2. Compromisso com as comunidades locais
- 8.7.3. Vendas
- 8.7.4. *Design* de acordo com as necessidades
- 8.7.5. *Design* de moda inclusivo

8.8. Uso sustentável da peça de roupa
- 8.8.1. Padrões de utilização
- 8.8.2. Como reduzir a lavagem?
- 8.8.3. Reparação e manutenção
- 8.8.4. *Design* para alterações
- 8.8.5. *Design* de peças de roupa modular

8.9. Reciclagem
- 8.9.1. Reutilização e remanufaturação
- 8.9.2. Reavaliação
- 8.9.3. Reciclagem de materiais
- 8.9.4. Produção em circuito fechado

8.10. Estilistas de moda sustentável
- 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

Módulo 9. História da moda

9.1. Do vestuário à moda
- 9.1.1. Novo contexto e mudança social
- 9.1.2. Libertação da mulher
- 9.1.3. Novo conceito do ***designer*** de moda
- 9.1.4. Início do século XX

9.2. O vestuário moderno
- 9.2.1. O vestuário moderno
- 9.2.2. A ascensão dos *designers* americanos
- 9.2.3. A cena londrina
- 9.2.4. Nova Iorque nos anos 70
- 9.2.5. A moda nos anos 80
- 9.2.6. Os grupos de luxo multimarca
- 9.2.7. Moda funcional
- 9.2.8. *Vestuário casual*
- 9.2.9. Moda, arte e cultura *pop*
- 9.2.10. *Celebridades*
- 9.2.11. Fotografia e *internet*

9.3. Grandes mestres femininas da moda
- 9.3.1. Jeanne Lanvin
- 9.3.2. Jeanne Paquin
- 9.3.3. Emilie Flöge
- 9.3.4. Madeleine Vionnet
- 9.3.5. Gabrielle Chanel
- 9.3.6. Elsa Schiaparelli
- 9.3.7. Carolina Herrera

9.4. Grandes mestres masculinos da moda
- 9.4.1. Charles Frederick Worth
- 9.4.2. Jacques Doucet
- 9.4.3. Paul Poiret
- 9.4.4. Cristóbal Balenciaga
- 9.4.5. Christian Dior
- 9.4.6. Karl Lagerfeld
- 9.4.7. Alexander McQueen

9.5. *Alta Costura*
- 9.5.1. História da *Haute Couture*
- 9.5.2. Federação de Alta Costura e Moda
- 9.5.3. Membros da federação
- 9.5.4. De *Haute Couture* ao *pronto a vestir*

9.6. Artesanato
- 9.6.1. Os têxteis como arte
- 9.6.2. Artesanato que complementa o vestuário
- 9.6.3. Artistas e artesãos relacionados com a moda

9.7. *Moda rápida*
- 9.7.1. História e origem da *moda rápida*
- 9.7.2. Modelo de negócio da *moda rápida*
- 9.7.3. Repercussões da moda rápida no mundo

9.8. Publicidade e fotografia na moda
- 9.8.1. Arquétipos e estereótipos
- 9.8.2. A imagem da moda
- 9.8.3. Comunicação visual na moda
- 9.8.4. Os grandes fotógrafos de moda

9.9. Repercussões da moda
- 9.9.1. A indústria têxtil
- 9.9.2. A relação entre arte e moda
- 9.9.3. Moda e sociedade

9.10. Teoria da moda e crítica
- 9.10.1. ***Designers*** atuais e a sua influência
- 9.10.2. Tendências atuais
- 9.10.3. A banalização da moda

Módulo 10. Design avançado de moda

10.1 Mercados para a moda
- 10.1.1. A moda feminina
- 10.1.2. Mercados da moda
- 10.1.3. Mercados especializados

10.2. As estações do ano
- 10.2.1. As estações do ano
- 10.2.2. O ciclo da moda
- 10.2.3. Tendências na moda
- 10.2.4. Análise de tendências
- 10.2.5. Desenvolvimento do projeto

10.3. Investigação criativa
- 10.3.1. Inspiração
- 10.3.2. O caderno de campo
- 10.3.3. Os materiais
- 10.3.4. O *moodboard*

10.4. Desenvolvimento e técnicas
- 10.4.1. Estratégias de desenvolvimento
- 10.4.2. Elementos do *design*
- 10.4.3. Técnicas de construção
- 10.4.4. Técnicas de desenvolvimento
- 10.4.5. Argumentação da cobrança

10.5. *Design* de moda
- 10.5.1. Como é o *design* de moda?
- 10.5.2. A confeção
- 10.5.3. A indústria da moda
- 10.5.4. A coleção da moda
- 10.5.5. Corte, confeção e acabamento

10.6. Acessórios de Moda
- 10.6.1. Definição de acessório
- 10.6.2. Acessórios mais comummente utilizados em coleções
- 10.6.3. A indústria e o acessório

10.7. Como apresentar o projeto?
- 10.7.1. Apresentação na moda
- 10.7.2. Apresentação de uma coleção
- 10.7.3. Estilo da moda

10.8. Onde e quando apresentar o projeto?
- 10.8.1. O calendário da moda
- 10.8.2. A imprensa da moda
- 10.8.3. Editoriais da moda
- 10.8.4. Feiras e eventos

10.9. Estratégias de comunicação do projeto
- 10.9.1. Segundas linhas
- 10.9.2. Expansão da coleção
- 10.9.3. Praticidade

10.10. *Design* e negócios
- 10.10.1. Empreendedorismo da moda
- 10.10.2. *Branding*
- 10.10.3. *Marketing* como promoção
- 10.10.4. Direitos de autor

Invista numa experiência única como designer e aprenda como as diferentes marcas de luxo realizam os seus planos de comunicação"

06

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem.
A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: ***o Relearning***.
Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine.***

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo"

Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

> *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira"*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

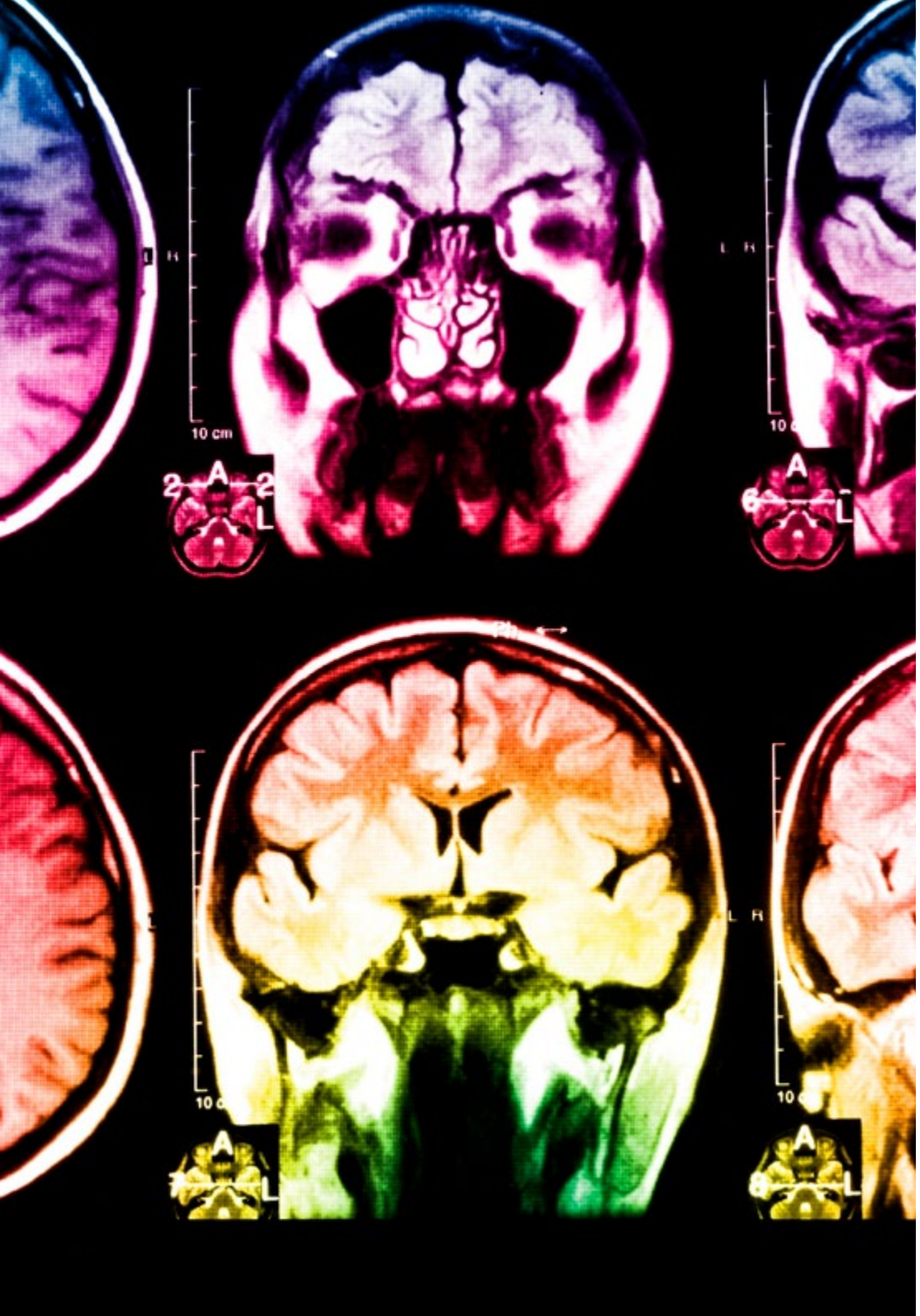
A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.

Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:

Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.

Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

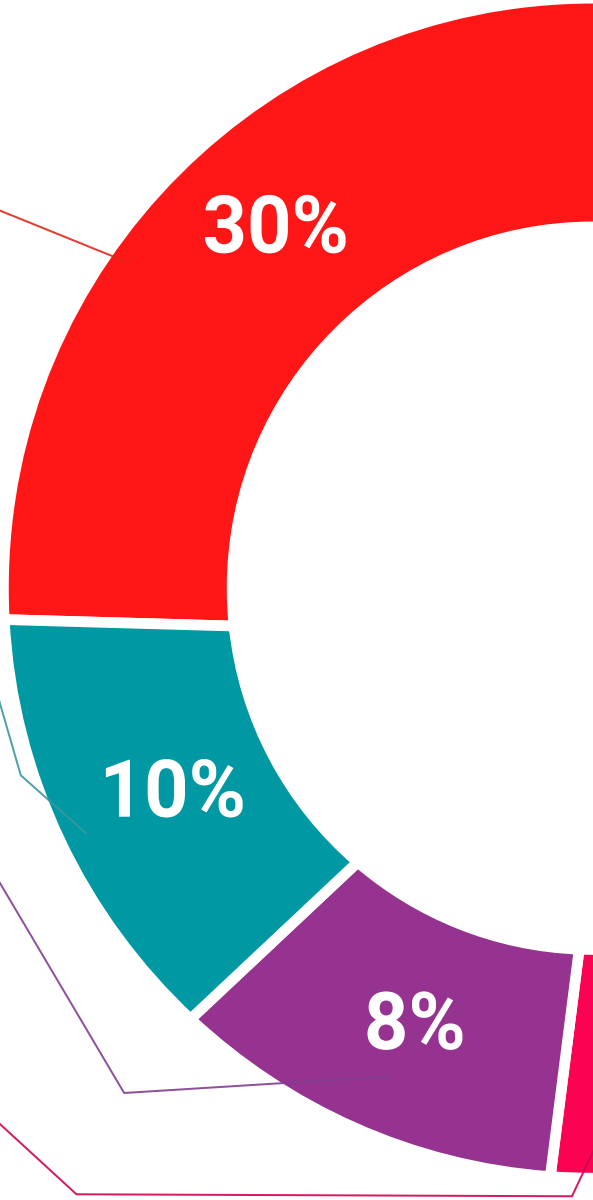
O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.

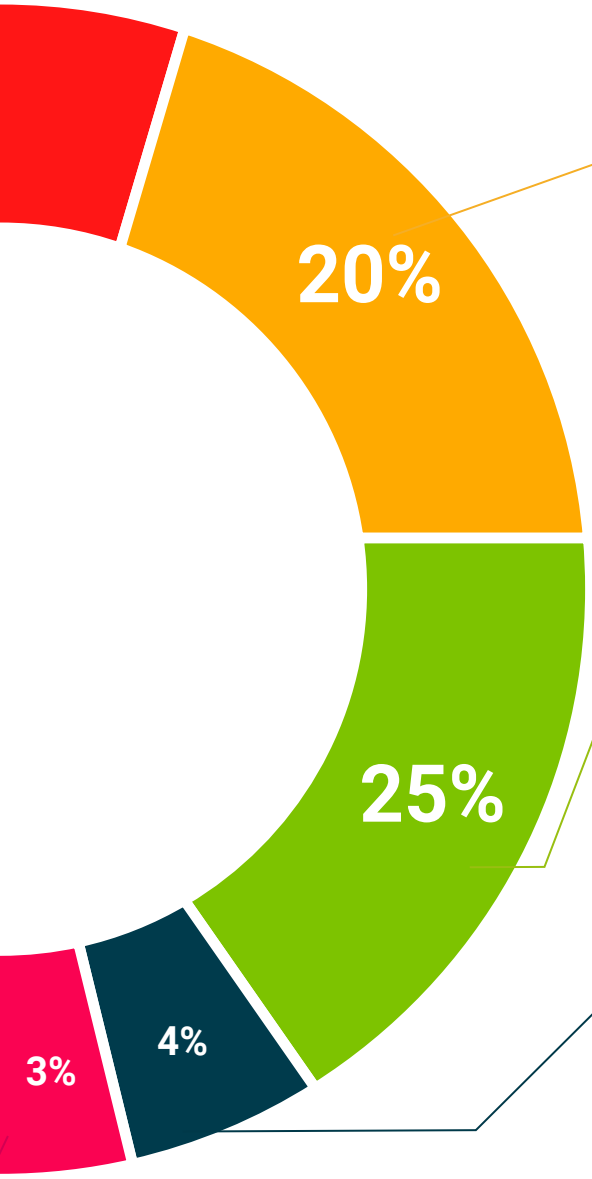
Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.

Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.

Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas concetuais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"

Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.

07

Certificação

O Mestrado em Design de Moda Feminina garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre emitido pela TECH Global University.

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias"

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado em Design de Moda Feminina** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra ***(bollettino ufficiale)***. Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University,** é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Mestrado em Design de Moda Feminina**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**

Acreditação: **60 ECTS**

tech global university

O Sr. _____, com documento de identidade _____ aprovou satisfatoriamente e obteve o certificado próprio do:

Mestrado em Design de Moda Feminina

Trata-se de um título próprio com duração de 1.800 horas, o equivalente a 60 ECTS, com data de dd/mm/aaaa e data final dd/mm/aaaa.

A TECH Global University é uma universidade oficialmente reconhecida pelo Governo de Andorra em 31 de janeiro de 2024, que pertence ao Espaço Europeu de Educação Superior (EEES).

Em Andorra la Vella, 13 de março de 2024

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

código único TECH: BBADCEADBECB99D techtitute.com/titulos

Mestrado em Design de Moda Feminina

Distribuição Geral do Plano de Estudos

Tipologia	ECTS
Obrigatória (OB)	60
Opção (OP)	0
Estágio (PR)	0
Tese de Mestrado	0
	Total 60

Distribuição Geral do Plano de Estudos

Curso	Disciplina	ECTS	Carácter
1º	Fundamentos do *design*	6	OB
1º	Padronização e confeção	6	OB
1º	Fotografia	6	OB
1º	*Design* de moda	6	OB
1º	Tecnologia têxtil	6	OB
1º	Sistemas de representação aplicados à moda	6	OB
1º	Design de moda	6	OB
1º	Sustentabilidade na moda	6	OB
1º	História da moda	6	OB
1º	Design avançado de moda	6	OB

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

tech global university

*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.

Mestrado
Design de Moda Feminina

- Modalidade: **online**
- Duração: **12 meses**
- Certificação: **TECH Global University**
- Acreditação: **60 ECTS**
- Horário: **no seu próprio ritmo**
- Exames: **online**

Mestrado
Design de Moda Feminina

tech global university