

Mastère Spécialisé

Design de Mode





Mastère Spécialisé Design de Mode

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

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

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 24

06

Méthodologie d'étude

page 34

07

Diplôme

page 44

01 Présentation

Dans la société actuelle, l'industrie de la mode prend de plus en plus d'importance et influence le mode de vie des gens. Le culte de l'image et la possibilité d'accéder au prêt-à-porter et low cost ont favorisé l'augmentation de la consommation. C'est pourquoi il est nécessaire que de nouveaux créateurs apparaissent, désireux de s'adapter à un marché en constante évolution, pour créer des tendances innovantes adaptées aux exigences des clients. Ce programme vise à fournir aux étudiants des connaissances spécialisées sur le design de mode, afin d'accroître leurs compétences et devenir les grandes références du secteur, dont les collections sont visibles sur les principaux podiums internationaux.





“

Vous n'êtes qu'à un pas de montrer vos collections à Londres, Paris ou New York. Inscrivez-vous à ce programme et développez les compétences nécessaires pour y parvenir"

La création de mode a évolué à pas de géant au cours des dernières décennies. Les progrès technologiques, l'accès à davantage d'informations et les changements dans les habitudes et les modes de vie des consommateurs ont accru les exigences des clients, qui demandent des vêtements et des accessoires de haute qualité à des prix abordables. Mais ces exigences comprennent également un engagement en faveur de l'innovation, de la création de tendances et même de l'utilisation de matériaux de plus en plus durables.

En outre, la nouvelle société a déplacé son attention de l'environnement numérique vers le développement d'outils et de réalités virtuelles alternatives dans une perspective de durabilité et d'innovation. Les applications de réalité augmentée et les systèmes de conception 3D ne sont plus une option liée à un jeu, mais font partie de la vie quotidienne, devenant ainsi le modèle économique de l'avenir pour le secteur. Tout cela signifie que le styliste est passé du statut de créateur de vêtements à celui de professionnel pluridisciplinaire, qui doit avoir une large connaissance de l'industrie de la mode en général et qui doit être capable de contrôler toutes les phases du processus.

Ce Mastère Spécialisé en Design de Mode s'adresse à tous ceux qui veulent évoluer dans cette discipline dans une perspective agile et actuelle, orientée vers l'adaptation au changement, tant dans le domaine de l'identité visuelle que dans la production de la collection, ainsi que dans l'utilisation des nouveaux matériaux et technologies qui transforment le monde. Un programme conçu avec l'objectif principal de favoriser leur épanouissement professionnel, en les guidant vers l'excellence.

L'un des principaux avantages de ce programme est qu'il est proposé dans un format 100 % en ligne. C'est donc l'étudiant lui-même qui planifie ses études, en choisissant le lieu et le moment qui lui conviennent le mieux. De cette manière, ils pourront poursuivre leur formation tout en s'acquittant de leurs autres obligations quotidiennes, qu'elles soient professionnelles ou personnelles.

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

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en mode
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Son accent particulier sur les méthodologies innovantes en conception de manière
- ♦ 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



Si vous voulez que vos collections soient aussi reconnues que celles de Giorgio Armani ou de Tom Ford, il vous suffit de vous efforcer d'améliorer vos compétences grâce à ce programme"

“ *TECH Euromed vous donne l'opportunité d'acquérir une spécialisation supérieure en design de mode à travers une méthodologie 100% en ligne, indispensable pour combiner vos études avec le reste de vos obligations* ”

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

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'apprenant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

La mode est en constante évolution. Vos créations doivent donc suivre les changements de la société et des modes de vie.

Vous avez toujours rêvé de concevoir les costumes des plus grands films d'Hollywood ? Grâce à ce programme, vous serez plus près d'y parvenir.



02

Objectifs

La création de mode est un secteur en plein essor, c'est pourquoi de nouveaux programmes qui visent à spécialiser les étudiants dans ce secteur ne cessent d'apparaître. Toutefois, ce Mastère Spécialisé en Design de Mode va encore plus loin et vise à faire des étudiants des designers à succès, capables de présenter leurs collections sur les principaux podiums internationaux et d'influencer les habitudes d'achat des clients.





“

Créez les prochaines tendances de la mode et influencez le style des gens avec vos créations”



Objectifs généraux

- ♦ Développer des compétences virtuelles pour le nouvel environnement de la mode, en gérant les codes actuels et en favorisant un esprit créatif et artistique.
- ♦ Élaborer un projet de conception professionnelle ayant la capacité d'avoir un impact mondial sur la base de nouvelles opportunités.
- ♦ Une conception consciente de l'utilisation des matériaux, grâce à une connaissance approfondie de l'utilisation des tissus.
- ♦ Avoir de l'agilité et de la flexibilité pour faire face aux changements avec une perspective interdisciplinaire.
- ♦ Matérialiser le lien entre le monde imaginaire et le monde réel.

“

Côtoyer les plus grands designers d'aujourd'hui grâce à la spécialisation que TECH Euromed vous offre avec ce programme”





Objectifs spécifiques

Module 1 Design de mode structurel et intégral

- ◆ Concevoir des idées et les représenter de manière visuelle
- ◆ Avoir une connaissance approfondie de la structure de la figure humaine pour communiquer la fonction du vêtement
- ◆ Savoir manier les techniques traditionnelles, ainsi que les outils technologiques, qui permettent d'esquisser un motif presque sans avoir de notions graphiques

Module 2. Le produit textile

- ◆ Étudier en profondeur la structure de la silhouette et les mesures
- ◆ Connaître les bases de la conception de vêtements et d'accessoires
- ◆ Effectuer les essais des produits conçus

Module 3. La conception de bijoux et d'accessoires

- ◆ Conceptualiser et concevoir une collection d'accessoires à un niveau professionnel, en assurant sa viabilité
- ◆ Développer un modèle technique et artisanal, en accordant une attention particulière au choix des matériaux
- ◆ Obtenir des connaissances spécialisées sur les gemmes et les pierres précieuses, mais aussi sur les outils numériques spécifiques au secteur

Module 4. Vêtements spéciaux

- ◆ Costumes pour vêtements spéciaux
- ◆ Apprendre à concevoir des costumes pour le cinéma, le théâtre et la télévision
- ◆ Se spécialiser dans les vêtements de haute couture

Module 5. CLO Virtual Fashion Design

- ◆ Utiliser différents outils de conception 2D et 3D
- ◆ Connaître en profondeur et être capable de gérer le programme CLO Virtual Fashion
- ◆ Savoir concevoir des costumes numériques pour les jeux vidéo

Module 6. Stylisme et tendances de la mode

- ◆ Savoir comment élaborer un rapport de tendance prédictif qui minimise les risques et optimise
- ◆ Connaître les nouvelles tendances de la mode et le style de vie des consommateurs

Module 7. Identité visuelle = UX + Branding

- ◆ Développer la créativité artistique par l'analyse scientifique des données
- ◆ Apprendre à réfléchir en s'interrogeant et en analysant les variables appropriées
- ◆ Prédire les tendances de la mode en identifiant des modèles de comportement, en construisant des séquences de faits et en les traduisant en un schéma de représentation
- ◆ Maîtriser les principaux outils et programmes de *Data Science*, comprendre ce qu'est l'intelligence artificielle et à quoi elle sert, comprendre ce qu'elle est et à quoi elle sert
- ◆ Comprendre le fonctionnement des langages de programmation et se familiariser avec eux
- ◆ Développer l'utilisation et la pratique des principaux outils technologiques du marketing digital de la mode, en appliquant des métriques essentielles et spécifiques pour évaluer la prise de décision dans un département d'innovation
- ◆ Construisez une identité représentative et à croissance exponentielle pour une marque de mode en créant une histoire vivante
- ◆ Reproduire le fonctionnement des outils technologiques dans la plupart des secteurs qui composent la mode





Module 8. Commercialisation de la collection

- ◆ Être capable de projeter une image appropriée de la marque ou de la collection
- ◆ Présenter les collections au public d'une manière attrayante et cohérente
- ◆ Savoir coordonner des événements de mode et promouvoir l'utilisation de vêtements durables

Module 9. Gestion des achats de mode

- ◆ Apprenez à gérer chacun des processus impliqués dans la commercialisation d'un vêtement
- ◆ Effectuer une analyse complète pour aider à comprendre les intentions d'achat du client
- ◆ S'approvisionner en produits les plus vendus avant la fin du *Stock*
- ◆ Maîtriser les outils technologiques qui sont à la base du *Big Data* et qui vous permettront de prendre l'avantage sur vos concurrents en réduisant les délais

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

- ◆ Concevoir des idées réussies avec une proposition de valeur différentielle à travers les différents modèles économiques qui existent dans la mode
- ◆ Développer la capacité d'analyse et de vision du marché capable de construire un écosystème de marque cohérent et durable
- ◆ Commercialiser la valeur différentielle d'une marque de mode, grâce au développement d'une attitude créative et innovante
- ◆ Apportez de nouvelles perspectives sur le marché international du design avec une vision de l'avenir
- ◆ Appliquer la pensée réflexive à des actions concrètes et faire de la créativité une valeur transformationnelle conduisant le changement en cours

03

Compétences

Avec l'achèvement de ce Mastère Spécialisé en Design de Mode de TECH Global University, les étudiants acquerront un niveau de compétence supérieur qui leur permettra de se développer avec succès dans la conception et la création de leurs propres collections, mais seront également capables de manipuler les différents outils numériques du secteur, d'utiliser les techniques de marketing pour positionner leur marque ou même de contrôler l'ensemble du processus de commercialisation de leurs produits. Sans aucun doute, un programme qui marquera un avant et un après dans leur formation.



“

Vous pouvez être la prochaine icône de la mode, vous devez juste faire un effort pour tout apprendre sur le secteur”



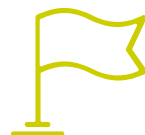
Compétences générales

- ♦ Développer les compétences nécessaires pour réussir dans le domaine du design de mode
- ♦ Diriger des projets réussis qui sont demandés par le public
- ♦ Des collections de design qui sont présentées sur les principaux podiums internationaux
- ♦ Obtenez une vue d'ensemble du secteur qui vous permettra d'être plus compétitif

“

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





Compétences spécifiques

- ♦ Avoir une connaissance approfondie de toutes les phases de la création de mode afin que le produit final soit une réussite
- ♦ Réflexion critique sur la culture de la mode actuelle
- ♦ Appliquer les techniques et les matériaux les plus durables pour créer des designs adaptés aux exigences de la société actuelle
- ♦ Utiliser les principales techniques et technologies textiles pour créer des vêtements de qualité
- ♦ Contrôler toutes les phases de la commercialisation d'un vêtement
- ♦ Coordonner et diriger les défilés de mode
- ♦ Développer une marque de mode qui réussit sur le marché
- ♦ Appliquer des techniques de marketing qui favorisent le positionnement et une plus grande notoriété de la marque
- ♦ Connaître les tendances actuelles dans le secteur de la mode et créer les collections qui deviendront un must de la saison
- ♦ Maîtriser le logiciel CLO *Virtual Fashion*, indispensable pour créer des vêtements pour l'industrie du jeu vidéo
- ♦ Concevoir des bijoux et autres accessoires qui trouveront grâce aux yeux du public

04

Direction de la formation

Le Mastère Spécialisé en Design de Mode de TECH Global University a été élaboré par une équipe d'enseignants de premier ordre. Des spécialistes des différentes branches de l'industrie de la mode qui comprennent la nécessité de fournir aux étudiants des connaissances spécialisées et de qualité afin de former des professionnels hautement qualifiés, capables de comprendre les tendances actuelles et de manier les principales techniques et méthodologies appropriées à ce secteur.





“

*Apprendre des meilleurs spécialistes
du secteur et pouvoir concevoir ses
propres collections”*

Direction



Mme García Barriga, María

- ♦ Plus de 15 ans d'expérience dans la génération de contenu dans différents domaines: logistique et distribution, mode et littérature ou conservation du patrimoine artistique.
- ♦ Elle a travaillé dans de grands médias tels que RTVE et Telemadrid.
- ♦ Licenciée en Sciences de l'Information à l'UCM
- ♦ Postgraduate en marketing et communication dans les entreprises de mode et de luxe par l'UCM
- ♦ MBA de l'ISEM Fashion Business School, l'école de commerce de la mode de l'université de Navarre.
- ♦ Doctorant en création de tendances de mode
- ♦ Auteur de Le motif de l'éternité: création d'une identité en spirale pour l'automatisation des tendances de la mode actuelle

Professeurs

Dr Paz, Juan Carlos

- ♦ Concepteur et directeur du projet DAB (Design and Bolivian Authors).
- ♦ Responsable de l'espace créatif et de l'internationalisation de sa marque, Juan de la Paz.
- ♦ Spécialisation en communication et marketing de la mode
- ♦ Apparitions dans des magazines de mode et de culture du monde entier tels que Vogue Russie, Harpers Bazaar Russie, L'Officiel Italie, L'Officiel Arabie, Vogue Italie, Vogue Mexique, Elle Chine, L'Officiel Argentine, entre autres, tant dans les éditions numériques que dans les éditions imprimées.

M. Holgueras, Javier

- ♦ Chef de marché et analyste au siège d'Apple en Irlande.
- ♦ Professeur du système de modélisation du marketing mix, qu'il a déjà mis en œuvre chez Kellogg's en Espagne.
- ♦ Diplômé en économie
- ♦ Master en Big Data et Business Analytics

Mme García Barriga, María

- ◆ Dynamiseur et *Community Manager* d'une entreprise de cosmétiques dédiée à la fabrication de savons naturels.
- ◆ Responsable de la mise en œuvre des différentes campagnes menées par Cosmética Natural El Sapo.
- ◆ Consultante en image et photographie pour les écoles publiques de toute l'Espagne.
- ◆ Photographe spécialisée dans l'impression 3D et les médias sociaux, le langage non verbal et la création d'environnements pour la photographie scolaire.
- ◆ Diplômée en Enseignement

Mme Romero Monente, Begoña

- ◆ Mentor personnel et Coach pour les entrepreneurs
- ◆ Conférencier et enseignant dans divers cours de *Retail Management*, il, de marketing numérique et de gestion des personnes.
- ◆ Directrice générale de l'agence Young Promotion, où elle a créé le service de *Personal Shopper* dans les aéroports espagnols et s'est spécialisée dans l'exécution de campagnes publicitaires dans les magasins Duty Free, avec des comptes tels que AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, etc.
- ◆ Coordinateur à l'Airport Promotion Agencies Association
- ◆ Radiodiffuseur, rédacteur et responsable de la communication dans divers médias on/o
- ◆ Diplômée en Journalisme de l'Université de Malaga.
- ◆ Diplômée en Publicité et Relations Publiques de l' Université Oberta de Catalunya
- ◆ MBA à l'ISEM Fashion Business School de l'Université de Navarre
- ◆ Coach à l'École Européenne de Coaching

Mme Vela Covisa, Susana

- ◆ Directeur de l'agence Polka Press Comunicación
- ◆ Fondateur et directeur du défilé de l'Atelier Couture
- ◆ Promoteur et coordinateur de l'espace Expérience Durable à MOMAD
- ◆ Conférencier et tuteur dans différentes universités, écoles de commerce et centres de formation, tels que l'IED, l'université Francisco de Vitoria, l'école de marketing de Madrid et l'école de mode ELLE.
- ◆ Plus de 30 ans d'expérience en tant que responsable de différents départements de mode, notamment la communication pour diverses marques, bureaux de presse, agences, projets de mode, salons internationaux et défilés, ainsi que dans l'organisation d'événements dans le secteur.
- ◆ Technicienne Supérieur de la Mode
- ◆ Formation complémentaire en Mode Durable, avec une spécialisation en Ecoconception, Mode et Communication.

Mme Rodríguez Flomenboim, Florencia

- ◆ Conseillère en image et responsable de la gestion des salles d'exposition et de la mise en œuvre des *concept stores*.
- ◆ Productrice et rédactrice de mode pour différents éditeurs, agences et marques.
- ◆ Mise en scène créative de différentes pièces, en se concentrant sur le symbolisme de l'image.
- ◆ Diplômée en arts du spectacle de l'ESAD de Murcie
- ◆ Spécialisée dans la création artistique et l'analyse des tendances de la mode.
- ◆ Diplôme en relations internationales de l'ITC Sraffa à Milan
- ◆ Maîtrise en production éditoriale de mode et en design de mode de l'American Modern School of Design, Buenos Aires, Argentine.

Mme Miñana Grau, Mari Carmen

- ◆ Designer indépendant chez Petite Antoinette
- ◆ Cofondatrice de la marque @TheIraMare, spécialisée dans la création de foulards et d'accessoires.
- ◆ Designer dans différents défilés
- ◆ Diplôme Universitaire en Design de Mode à Barreira Arte y Diseño
- ◆ Diplômée du Diplôme Supérieur en Design de Mode et Stylisme de Barreira Arte y Diseño.
- ◆ Diplômé en conception de chapeaux et d'accessoires à Barreira Arte y Diseño.
- ◆ Cours de technologie de la couture
- ◆ Cours de modélisme, coupe et confection de costumes valenciens





Mme Anguiano, Daniela

- ◆ Styliste, graphiste et créatrice de contenu
- ◆ Graphiste, *Community Manager* et créateur de contenu. Association entre les femmes et Soulem. Madrid
- ◆ Styliste et graphiste. Fasrev. International Team
- ◆ Styliste et graphiste pour le créateur Fernando Claro. Madrid
- ◆ Fondateur et directeur artistique. Pipper's Design. Madrid
- ◆ Designer textile. Baby Zanell
- ◆ Designer de mode et de textile. Université de Palerme, Buenos Aires, Argentine.
- ◆ Cours de production de mode. EBA, Buenos Aires, Argentine
- ◆ Cours d'éducation Elle Education Branded Content Creator. Mindway, Madrid

05

Structure et contenu

Ce Mastère Spécialisé en Design de Mode a été structuré en tenant compte des besoins académiques des professionnels du secteur, qui cherchent à améliorer leurs compétences dans ce domaine tout en poursuivant leurs obligations professionnelles. Ainsi, grâce à un format 100% en ligne, ils ont la possibilité de s'informer sur différents sujets, tels que les produits textiles, les accessoires et les bijoux, les vêtements spéciaux, les tendances de la mode ou les outils numériques les plus récents pour ce domaine d'activité.



“

*Créer des vêtements et des accessoires durables
et s'engager dans le développement d'une industrie
de la mode respectueuse de l'environnement”*

Module 1 Design de mode structurel et intégral

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

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

Module 2. Le produit textile

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

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

Module 3. La conception de bijoux et d'accessoires

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

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

Module 4. Vêtements spéciaux

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

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





Module 5. CLO Virtual Fashion Design

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

- 5.9. Environnements simulés
 - 5.9.1. Techniques de coiffage
 - 5.9.2. Visualisation des vêtements dans les environnements de vente au détail
 - 5.9.3. Promotion de la collection virtuelle
- 5.10. Marchés émergents et techniques d'entrée
 - 5.10.1. Calcul des coûts
 - 5.10.2. Enchères
 - 5.10.3. L'industrie des jeux vidéo

Module 6. Stylisme et tendances de la mode

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

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

Module 7. Identité visuelle = UX + *branding*

- 7.1. L'utilisation technologique de la mode
 - 7.1.1. Intelligence artificielle
 - 7.1.2. Matérialiser l'avantage concurrentiel
 - 7.1.3. Chatbot et personal *shopper* virtuel
- 7.2. Gestion des identités et du changement
 - 7.2.1. Conception de l'identité de la marque
 - 7.2.2. Construire l'identité de la marque
 - 7.2.3. Impacts économiques
- 7.3. Google Analytics et Google Ads
 - 7.3.1. Positionnement stratégique d'une marque de mode
 - 7.3.2. Google Ads
 - 7.3.3. Google Analytics
- 7.4. *Data Driven Marketing*
 - 7.4.1. Le processus axé sur les données
 - 7.4.2. Collecte et sélection des données
 - 7.4.3. Tabulation: statistiques des données

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

Module 8. Commercialisation de la collection

- 8.1. La dynamique actuelle de la mode
 - 8.1.1. *Fashion weeks* et la haute couture
 - 8.1.2. La concrétisation des idées et le carnet de croquis *sketchbook*
 - 8.1.3. La conceptualisation de la collection
- 8.2. Création d'une collection
 - 8.2.1. *Moodboards* et inspiration internationale
 - 8.2.2. Usines et fournisseurs dans le monde
 - 8.2.3. Étiquetage et *packaging*
- 8.3. Alliances et partenariats stratégiques
 - 8.3.1. Les *partners* stratégiques
 - 8.3.2. Entre designers, entrepreneurs et artistes
 - 8.3.3. Collections capsules
- 8.4. Styliste
 - 8.4.1. *Visual merchandising*
 - 8.4.2. Décoration des vitrines
 - 8.4.3. Shooting numérique: la vitrine du mobile
- 8.5. Défilés et capitales de la mode
 - 8.5.1. Le défilé de mode
 - 8.5.2. Paris, Londres et New York
 - 8.5.3. Défilés virtuels
- 8.6. Salons et événements de design
 - 8.6.1. Gestion d'événements sur le marché de la mode
 - 8.6.2. L'environnement B2B
- 8.7. Ecoconception et impact environnemental
 - 8.7.1. L'artisanat
 - 8.7.2. Le nouveau luxe
 - 8.7.3. La mode durable en chiffres
- 8.8. Commercialisation de la collection
 - 8.8.1. L'orchestre omnicanal
 - 8.8.2. Optimiser le canal en ligne
 - 8.8.3. Les avantages résiduels du hors-ligne
- 8.9. Événements sur mesure
 - 8.9.1. Alignement de l'audience
 - 8.9.2. Stratégie de communication
 - 8.9.3. Mise en scène
- 8.10. Évaluation finale de la collection
 - 8.10.1. Imprimés en chiffres
 - 8.10.2. Analyse et indicateurs avancés
 - 8.10.3. La reformulation du vêtement

Module 9. Gestion des achats de mode

- 9.1. La dynamique d'un acheteur de mode
 - 9.1.1. Le cycle de vie des produits de mode
 - 9.1.2. La saisonnalité dans l'industrie de la mode
 - 9.1.3. Les leviers qui activent le capital de la marque
- 9.2. Formulation avec Microsoft Excel
 - 9.2.1. Opérations
 - 9.2.2. Calculs
 - 9.2.3. Formules
- 9.3. Applications Excel
 - 9.3.1. Graphiques
 - 9.3.2. Tableaux croisés dynamiques
 - 9.3.3. Formulaire
- 9.4. Traitement des erreurs
 - 9.4.1. Format
 - 9.4.2. Numéro
 - 9.4.3. Texte
- 9.5. Création de bases de données avec Microsoft Access
 - 9.5.1. La programmation avec Access
 - 9.5.2. Types de données et propriétés des champs
 - 9.5.3. Requêtes et macros
- 9.6. Rapports sur les bases de données
 - 9.6.1. Stockage des données
 - 9.6.2. Modèles de base de données avec Access
 - 9.6.3. Mise à jour des requêtes
- 9.7. *Big data* avec Tableau
 - 9.7.1. Organisation des données
 - 9.7.2. Représentation des valeurs numériques
 - 9.7.3. Utilisation de diverses sources de données
- 9.8. Personnalisation des données avec Tableau
 - 9.8.1. Utilisation des calculs
 - 9.8.2. Calculs rapides de Tableau
 - 9.8.3. Lignes de référence

- 9.9. Dashboard: visualisation des données
 - 9.9.1. Cartographie géographique
 - 9.9.2. Visualisation et comparaison des mesures
 - 9.9.3. Statistiques et prévisions
- 9.10. Gestion de projet
 - 9.10.1. *Propriétaire du produit*
 - 9.10.2. Méthodologie lean
 - 9.10.3. Méthodologie Agile

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

- 10.1. Innovation et créativité sur les marchés de la mode
 - 10.1.1. Réinventer ce qui existe déjà dans le domaine de la mode
 - 10.1.2. Créer de nouveaux motifs à partir de zéro
 - 10.1.3. Brevets sur les tissus
- 10.2. Pensée disruptive et *design thinking*
 - 10.2.1. La pensée disruptive et son impact mondial
 - 10.2.2. Le schéma visuel du *design thinking*
 - 10.2.3. Résolution de problèmes
- 10.3. Leadership et esprit d'entreprise
 - 10.3.1. L'équipe
 - 10.3.2. La marque personnelle
 - 10.3.3. Gérer l'évolution et la croissance de l'entreprise
- 10.4. La chaîne de valeur dans l'industrie de la mode et du luxe
 - 10.4.1. Structure du marché mondial de la mode
 - 10.4.2. La chaîne de valeur traditionnelle
 - 10.4.3. Évolution des maillons de la chaîne de valeur de la mode
- 10.5. La *start up* de mode
 - 10.5.1. Tours de financement
 - 10.5.2. Le saut vers l'internationalisation
- 10.6. Direction créative pour des entreprises de mode
 - 10.6.1. La dynamique de la créativité
 - 10.6.2. Profils professionnels
 - 10.6.3. Rôles du directeur de la création



- 10.7. Neurobiologie de la créativité
 - 10.7.1. Intelligence
 - 10.7.2. Quantification créative
 - 10.7.3. Médias sociaux
- 10.8. Techniques de créativité
 - 10.8.1. Blocage
 - 10.8.2. Techniques pour générer des idées
 - 10.8.3. CRE-IN
- 10.9. Les sources d'inspiration
 - 10.9.1. Maîtriser le passé de la mode
 - 10.9.2. Aspirations: l'avenir
 - 10.9.3. L'équilibre compositionnel entre le passé et le futur
- 10.10. La mise en scène
 - 10.10.1. Le cadre compositionnel dans une collection de mode
 - 10.10.2. La perception du spectateur
 - 10.10.3. L'imaginaire des marques de mode



Connaître les particularités du stylisme vous aidera à évoluer professionnellement dans ce secteur et à créer les collections qui deviendront un must de la saison"

06

Méthodologie d'étude

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

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



“

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

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

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

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

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

“

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



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

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

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

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

“

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

Case studies ou Méthode des cas

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

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

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



Méthode Relearning

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

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

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

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

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



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



Matériel didactique

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

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



Pratique des aptitudes et des compétences

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



Résumés interactifs

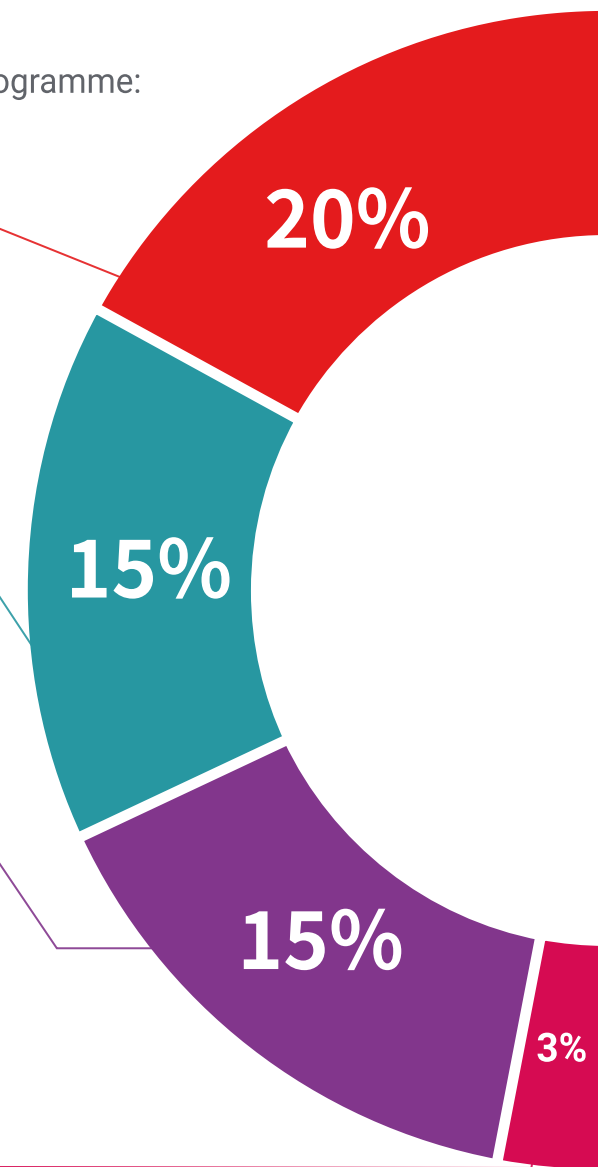
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

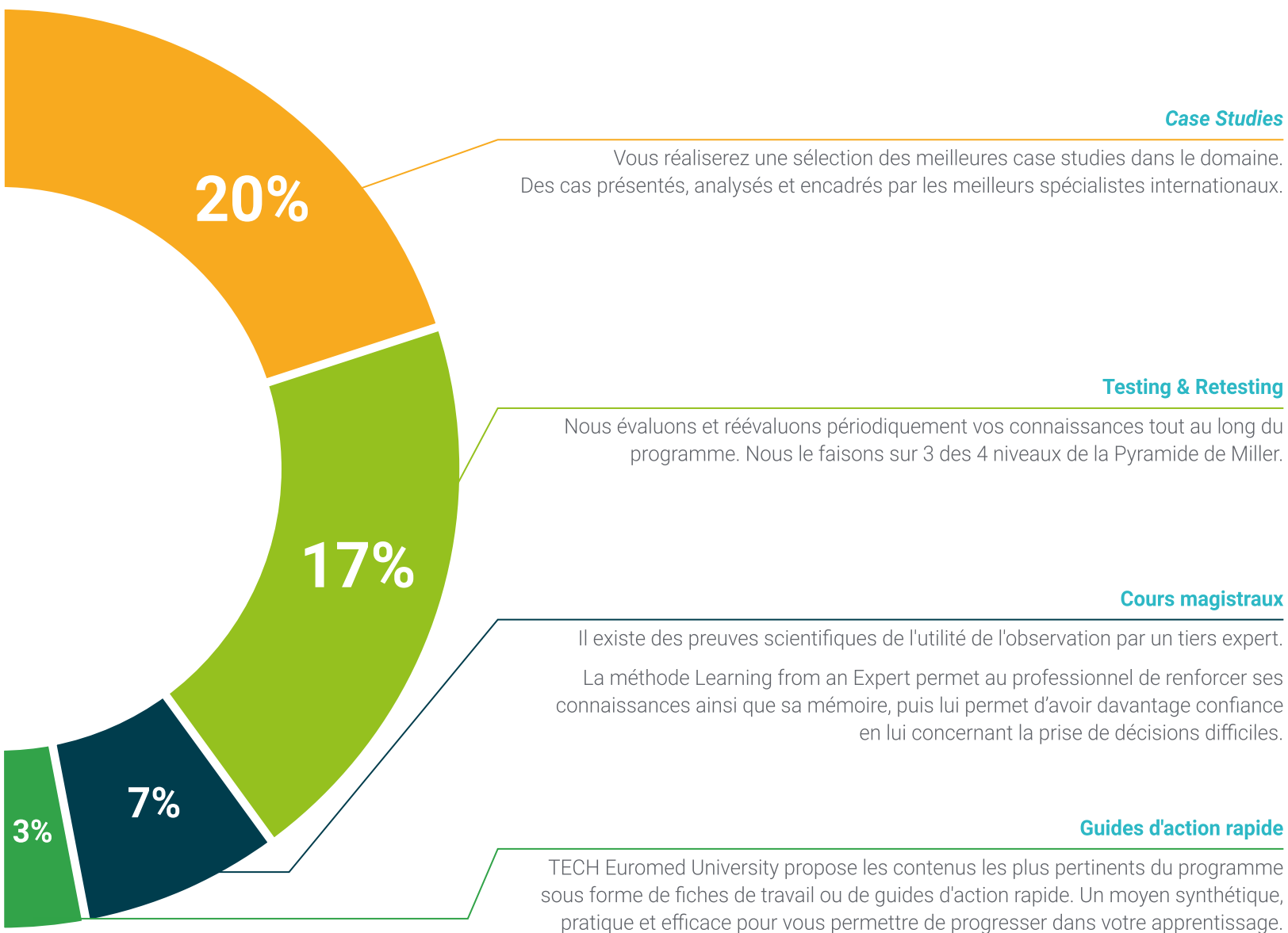
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode Learning from an Expert permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

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



07 Diplôme

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



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous soucier des voyages
ou de la paperasserie"*

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

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

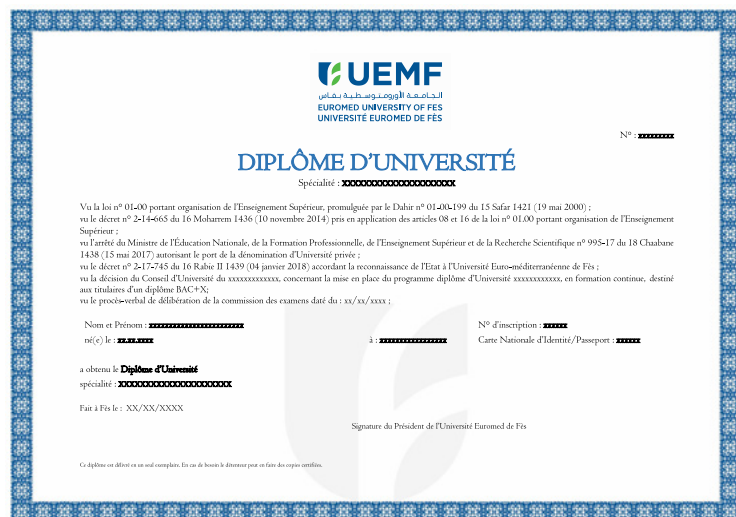
Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera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

Diplôme : **Mastère Spécialisé en Design de Mode**

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 ECTS**



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



Mastère Spécialisé Design de Mode

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Design de Mode

