

Специализированная магистратура Дизайн текстиля в индустрии моды



Специализированная магистратура Дизайн текстиля в индустрии моды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtute.com/ru/design/professional-master-degree/master-textile-design-fashion

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 34

06

Квалификация

стр. 42

01

Презентация

Мода - это индустрия, которая имеет широкое всемирное присутствие. Это, пожалуй, самое распространенное искусство, поскольку никто не может обойти его стороной. Мода формирует личную и коллективную индивидуальность многих людей, что превращает ее не только в художественное, но и в персональное выражение. Именно поэтому дизайн текстиля так важен в моде, оказывая культурное влияние на людей в разных странах и регионах. Эта программа предлагает студентам все необходимые инструменты для создания различных видов дизайна текстиля в моде, с целью дать им возможность стать выдающимися дизайнерами будущего и вдохновлять миллионы людей по всему миру.



“

Вспомните своих любимых дизайнеров. Если вы хотите преуспеть, как и они, значит, Специализированная магистратура – это то, что вам нужно”

Существуют элементы повседневной жизни, которые из-за своей привычности остаются незамеченными, хотя они имеют огромное значение. Мода это один из таких элементов. Без моды никак не обойтись. Хотим мы этого или нет, но мода формирует эстетику стран, культур и социальных групп. Даже люди, которые неосознанно одеваются определенным образом, находятся под ее влиянием.

Таким образом, это фундаментальный элемент нашего общества. Кроме того, мода имеет большое значение и в других областях, например, в текстильной промышленности или в мире культуры. Ежегодно в мире моды оборачиваются миллиарды долларов, а самые известные дизайнеры считаются великими художниками этой эпохи.

По этой причине мода настолько многогранная дисциплина, что охватывает большой процент населения напрямую и все население косвенно. Таким образом, те, кто хочет специализироваться на дизайне текстиля в области моды, знают, что их роль будет очень важной и их решения при создании новых творений могут повлиять на многих людей и стать большим экономическим толчком для их компании или бренда.

Специализированная магистратура в области дизайна текстиля в индустрии моды предлагает своим студентам все необходимые инструменты для специализации в данной области, чтобы стать влиятельными фигурами в мире моды благодаря эффектному дизайну, который они смогут создать.

Специализированная магистратура в области дизайна текстиля в индустрии моды содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области моды
- ♦ Общая и специфическая перспективы программы охватывают глобальную панораму дизайна текстиля в индустрии моды, предоставляя студентам все виды специализированных знаний
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области дизайна текстиля
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Модная индустрия нуждается в дизайнерах со свежими идеями. Специализированная магистратура предлагает вам все инструменты, чтобы стать одним из них"

“

Мода является важнейшим элементом на планете. Специализируйтесь на дизайне текстиля и начните изменять мир”

В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые приносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными экспертами.

Создавайте всевозможные модели одежды из своих любимых тканей и добейтесь успеха.

Хотите увидеть ваши дизайны на подиуме? Наша программа поможет вам достичь этого.



02

Цели

Главная цель этой программы - предложить студентам лучшие материалы, позволяющие им осуществить свою мечту и увидеть свои проекты на крупнейших подиумах мира. Для этого предлагается ряд знаний, начиная от самой техники дизайна, глубокого познания мира искусства для вдохновения и заканчивая выбором материалов для осуществления задуманного. Таким образом, ТЕСН гарантирует, что студенты получают все необходимое для успешной работы в этом важном секторе.



“

Специализированная магистратура поможет
вам реализовать дизайны вашей мечты”



Общие цели

- ◆ Получить подробные знания по истории моды, актуальные для профессионалов, желающих развиваться в этом секторе
- ◆ Знать существующие связи между историей искусств и модой
- ◆ Уметь создавать успешные проекты для мира моды
- ◆ Применять основные техники текстильной печати

“

Мода - это искусство, и по окончании этой программы вы станете настоящим художником”





Конкретные цели

Модуль 1. Художественный рисунок

- ◆ Знать стратегии изучения и воспроизведения формы
- ◆ Понимать плоское и трехмерное видение
- ◆ Овладеть различными графическими техниками и инструментами в соответствии с критериями анализа и синтеза
- ◆ Различать и определять опоры, материалы и инструменты, которые отличают каждую из этих техник, а также базовую лексику, связанную с ними
- ◆ Освоить графические элементы рисунка, а также наиболее подходящие средства для графического изображения

Модуль 2. Технический рисунок

- ◆ Использовать знания о системах представления как инструмент в поиске решений проблем дизайна
- ◆ Развивать концепцию и пространственное видение, получая новые инструменты, способствующие продвижению и генерации идей
- ◆ Научиться представлять объекты в двугранной, аксонометрической и конической системах как средство передачи идеи для ее реализации
- ◆ Приобрести теоретические и практические методологические знания, необходимые для реализации технических проектов
- ◆ Разобраться с представлением трехмерных тел на плоскости, обостряя чувство восприятия
- ◆ Развивать навыки и способности, позволяющие специалистам выразиться в технических средствах с точностью, ясностью и объективностью в графических решениях
- ◆ Понимать трехмерные модели и изображать фигуры или детали с любой точки зрения

Модуль 3. Колориметрия

- ◆ Знать и понимать теоретически и практически феномен цвета в различных его проявлениях
- ◆ Познакомиться с различными инструментами и обновленными ресурсами для использования цвета в дизайне и применять различные способы нанесения цвета как вручную, так и цифровым способом в процессе дизайна
- ◆ Понимать, как применять цвет, используя преимущества хроматических ресурсов и международных стандартов для достижения конкретных целей в дизайн-проектах
- ◆ Анализировать и различать основные законы зрительного восприятия, используя номенклатуру и специальную терминологию
- ◆ Понимать основные схемы композиции в дизайне

Модуль 4. История современного искусства

- ◆ Разработать методологию истории современного искусства с точки зрения классификации и анализа
- ◆ Знать специальную терминологию истории современного искусства и уместно ее использовать
- ◆ Анализировать и понимать историческое значение современного искусства и его влияние на общество
- ◆ Работать с ресурсами и источниками современного искусства
- ◆ Использовать историю современного искусства как источник вдохновения, творчества и качества дизайнерской продукции

Модуль 5. Цифровые методы дизайна

- ◆ Знать наиболее важные компьютерные программы в современном контексте дизайна
- ◆ Освоить лексику, методологию и теоретико-практическое содержание цифровой и векторной графики
- ◆ Познакомиться с программами для ретуширования и обработки изображений и развить навыки, необходимые для их использования
- ◆ Освоить программы для создания векторных рисунков и развить навыки, необходимые для их использования
- ◆ Научиться использовать программы для верстки чтобы создавать свои собственные финальные работы

Модуль 6. Рисунок в сфере моды

- ◆ Понимать анатомию человека и ее основные характеристики, чтобы уметь изображать ее в рисунке в сфере моды
- ◆ Ознакомиться с канонами человеческого тела, позволяющими стилизовать модель в сфере моды
- ◆ Проанализировать и выделить наиболее важные области человеческого тела при создании модели в сфере моды
- ◆ Различать приемы графико-пластического изображения в модной иллюстрации
- ◆ Найти индивидуальный стиль в эскизе модели как отличительный признак модельера

Модуль 7. Текстильная технология

- ♦ Определить различные типы текстильных волокон
- ♦ Выбирать текстильный материал для конкретного дизайна в соответствии с его свойствами
- ♦ Ознакомиться с техникой окрашивания
- ♦ Освоить различные виды переплетений для ажурного текстиля
- ♦ Знать свойства различных материалов и техники их манипулирования и обработки
- ♦ Познакомиться с основными техниками текстильной печати

Модуль 8. Устойчивое развитие в области моды

- ♦ Понять, что современный образ жизни человека превращает нас в неустойчивых потребителей
- ♦ Приобрести и внедрить критерии экологичности и устойчивости в концепцию и разработку дизайна
- ♦ Ознакомиться с превентивными и соответствующими мерами по снижению воздействия на окружающую среду и устойчивое развитие
- ♦ Использовать устойчивое развитие как требование в методологии дизайна
- ♦ Обеспечить студентов природными и экологически чистыми источниками вдохновения

Модуль 9. Создание текстильного материала

- ♦ Познакомиться с историей вышивки, ее классификацией и материалами, а также ее воплощением в современной моде
- ♦ Научиться вышивать крестом
- ♦ Узнать принципы ткацкого производства и их классификацию
- ♦ Научиться изготавливать кружево, изучить материалы, используемые для его изготовления, а также его историю и воплощение в современной моде
- ♦ Научиться вязанию мелким крючком, изучить материалы, используемые для его изготовления, а также его историю и воплощение в современной моде
- ♦ Научиться вязанию крупным крючком, изучить материалы, используемые для его изготовления, а также его историю и воплощение в современной моде
- ♦ Научиться вязанию спицами, изучить материалы, используемые для его изготовления, а также его историю и воплощение в современной моде

Модуль 10. Методы текстильной печати

- ♦ Познакомиться с главными техниками печати на текстиле
- ♦ Различать подходящие и специфические материалы для каждой техники печати
- ♦ Анализировать возможные технические проблемы, которые могут возникнуть при печати по заданному дизайну
- ♦ Проводить поиск практических, методологических и альтернативных решений, позволяющих использовать текстильную печать как дизайнерский ресурс
- ♦ Продвигать ресурсы и источники в области дизайна

03

Компетенции

По окончании Специализированной магистратуры в области дизайна текстиля в индустрии моды студенты смогут выполнять ряд задач, связанных с созданием различных предметов одежды для разных аудиторий. Таким образом, студенты научатся разрабатывать интересные дизайны, применять различные техники печати на текстиле или понимать все элементы моды как искусства для создания модных творений для самых разнообразных областей.





“

*Ваши новые навыки сделают вас
востребованным специалистом в
области дизайна в индустрии моды”*



Общие профессиональные навыки

- ♦ Создавать привлекательные модели, которые станут неотъемлемыми предметами сезона
- ♦ Применять исторические критерии индустрии моды к текущим моделям, чтобы они стали неотъемлемыми предметами любого гардероба
- ♦ Применять различные техники печати на текстиле в модном дизайне, всегда отдавая предпочтение наиболее экологичным продуктам

“

*Узнайте все, что вам нужно,
чтобы стать звездой моды”*





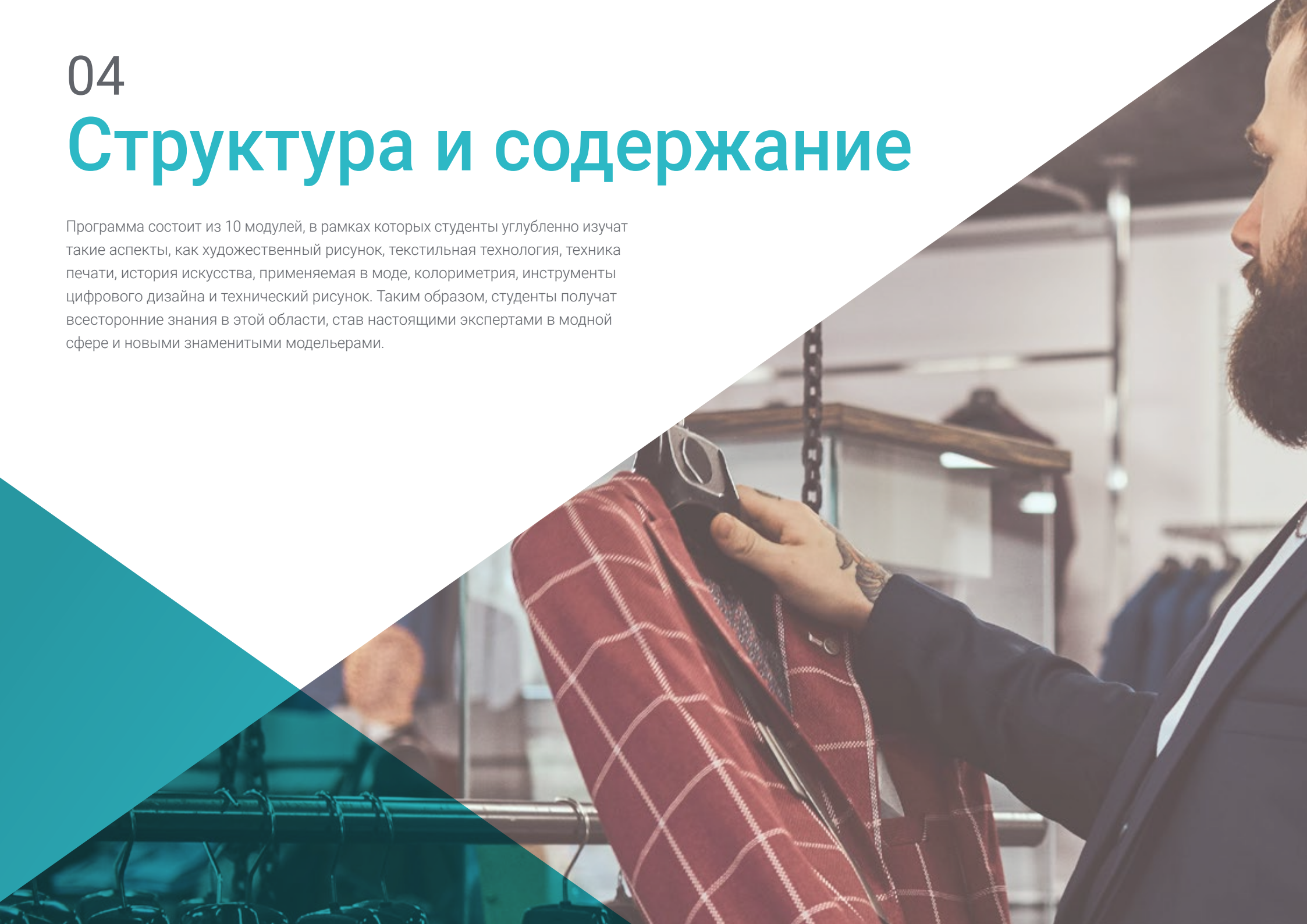
Профессиональные навыки

- ◆ Развить навыки, необходимые для создания художественных рисунков
- ◆ Создавать технические и трехмерные рисунки
- ◆ Распознавать различные стили искусства, которые могут быть применены в дизайне в сфере моды
- ◆ Углубленно изучить теорию цвета для ее грамотного применения в дизайне в сфере моды
- ◆ Применять критерии современного искусства в дизайне в сфере моды
- ◆ Использовать различные техники эскиза для создания новых дизайнов
- ◆ Выполнить визуальную презентацию модной коллекции
- ◆ Применять материалы, при разработке и изготовлении которых соблюдается принцип экологичности
- ◆ Научиться различным техникам вышивки для создания одежды
- ◆ Применять техники, наиболее часто используемые в текстильной печати

04

Структура и содержание

Программа состоит из 10 модулей, в рамках которых студенты углубленно изучат такие аспекты, как художественный рисунок, текстильная технология, техника печати, история искусства, применяемая в моде, колориметрия, инструменты цифрового дизайна и технический рисунок. Таким образом, студенты получат всесторонние знания в этой области, став настоящими экспертами в модной сфере и новыми знаменитыми модельерами.





“

*Лучшие материалы по дизайну
текстиля в индустрии моды”*

Модуль 1. Художественный рисунок

- 1.1. История рисунка
 - 1.1.1. Происхождение рисунка
 - 1.1.2. Первые рисунки
 - 1.1.3. Египет
 - 1.1.4. Греческая культура
 - 1.1.5. Средневековье
 - 1.1.6. Эпоха Возрождения
 - 1.1.7. Модерн
 - 1.1.7.1. Футуризм
 - 1.1.7.2. Кубизм
 - 1.1.7.3. Экспрессионизм
 - 1.1.7.4. Сюрреализм
 - 1.1.8. Цифровое искусство
- 1.2. Материалы и средства
 - 1.2.1. Традиционные материалы
 - 1.2.2. Нетрадиционные материалы
 - 1.2.3. Материалы для рисования
 - 1.2.4. Промышленные материалы
 - 1.2.5. Альтернативные материалы
 - 1.2.6. Средства для рисования
- 1.3. Взаимосвязь между искусством и рисованием
 - 1.3.1. Живопись
 - 1.3.2. Скульптура
 - 1.3.3. Музыка
 - 1.3.4. Танцы
 - 1.3.5. Литература
 - 1.3.6. Кинематограф
- 1.4. Основные элементы рисунка
 - 1.4.1. Линия и точка
 - 1.4.2. Форма
 - 1.4.3. Свет и тень
 - 1.4.4. Объем
 - 1.4.5. Пропорция
 - 1.4.6. Перспектива
 - 1.4.7. Текстура
 - 1.4.8. Цвет
- 1.5. Классификация рисунка
 - 1.5.1. Художественный рисунок
 - 1.5.2. Технический рисунок
 - 1.5.3. Геометрический рисунок
 - 1.5.4. Механический рисунок
 - 1.5.5. Архитектурный рисунок
 - 1.5.6. Анимационный рисунок
 - 1.5.7. Рисунок от руки
- 1.6. Подгонка, пропорции, светотень, композиция и цвет
 - 1.6.1. Кружево
 - 1.6.2. Пропорции
 - 1.6.3. Светотень
 - 1.6.4. Состав
 - 1.6.5. Цвет
- 1.7. Анализ формы I: вид на плоскости
 - 1.7.1. Перспектива
 - 1.7.2. Иерархическая перспектива
 - 1.7.3. Военная перспектива
 - 1.7.4. Кавалерская перспектива
 - 1.7.5. Аксонометрия
 - 1.7.6. Коническая перспектива

- 1.8. Анализ формы II: вид в трех измерениях
 - 1.8.1. Трехмерные монокулярные изображения: изображение на плоскости
 - 1.8.2. Эффективность монокулярного зрения
 - 1.8.3. Стереоскопическое зрение
 - 1.8.4. Симуляция и измерение стереоскопического зрения
- 1.9. Техники экспрессии и изображения в процессе дизайна
 - 1.9.1. Ментальная карта
 - 1.9.2. Графический рассказ
 - 1.9.3. Иллюстрация
 - 1.9.4. Комикс
 - 1.9.5. *Раскадровка*
- 1.10. Важность рисунка для человека
 - 1.10.1. Свобода мысли и выражения
 - 1.10.2. Коммуникативные навыки
 - 1.10.3. Художественная чувствительность
 - 1.10.4. Изобретение, воображение и творчество

Модуль 2. Технический рисунок

- 2.1. Введение в геометрию плоскости
 - 2.1.1. Основной материал и его использование
 - 2.1.2. Фундаментальные линии плоскости
 - 2.1.3. Многоугольники. Метрические отношения
 - 2.1.4. Нормализация, линии, написание и форматы
 - 2.1.5. Нормированное определение размеров
 - 2.1.6. Шкалы
 - 2.1.7. Системы представления
 - 2.1.7.1. Типы проекций
 - 2.1.7.1.1. Коническая проекция
 - 2.1.7.1.2. Ортогональная цилиндрическая проекция
 - 2.1.7.1.3. Косая цилиндрическая проекция
 - 2.1.7.2. Классы систем представления
 - 2.1.7.2.1. Измерительные системы
 - 2.1.7.2.2. Перспективные системы

- 2.2. Фундаментальные линии плоскости
 - 2.2.1. Фундаментальные геометрические элементы
 - 2.2.2. Перпендикулярность
 - 2.2.3. Параллелизм
 - 2.2.4. Операции с сегментами
 - 2.2.5. Углы
 - 2.2.6. Круги
 - 2.2.7. Геометрические места
- 2.3. Геометрические преобразования
 - 2.3.1. Изометрия Равенство
 - 2.3.1.1. Перенос
 - 2.3.1.2. Симметрия
 - 2.3.1.3. Вращение
 - 2.3.2. Изоморфные преобразования
 - 2.3.2.1. Гомотетия
 - 2.3.2.2. Сходство
 - 2.3.3. Анаморфные преобразования
 - 2.3.3.1. Эквиваленты
 - 2.3.3.2. Инверсия
 - 2.3.4. Проективные преобразования
 - 2.3.4.1. Гомология
 - 2.3.4.2. Аффинная гомология или аффинность
- 2.4. Полигоны
 - 2.4.1. Полигональные линии
 - 2.4.1.1. Определение и типы
 - 2.4.2. Треугольники
 - 2.4.2.1. Элементы и классификация
 - 2.4.2.2. Построение треугольников
 - 2.4.2.3. Примечательные линии и точки
 - 2.4.3. Четырехугольники
 - 2.4.3.1. Элементы и классификация
 - 2.4.3.2. Параллелограммы
 - 2.4.4. Правильные многоугольники

- 2.4.4.1. Определение
- 2.4.4.2. Конструкция
- 2.4.5. Периметры и зоны
 - 2.4.5.1. Определение. Измерительные области
 - 2.4.5.2. Единицы площади
- 2.4.6. Площади многоугольников
 - 2.4.6.1. Площади четырехугольников
 - 2.4.6.2. Площади треугольников
 - 2.4.6.3. Площади правильных многоугольников
 - 2.4.6.4. Площади неправильных многоугольников
- 2.5. Касательные и связи. Технические и конические кривые
 - 2.5.1. Касательные, связи и полярность
 - 2.5.1.1. Касательные
 - 2.5.1.1.1. Теоремы о касательных
 - 2.5.1.1.2. Чертежи касательных линий
 - 2.5.1.1.3. Связи линий и кривых
 - 2.5.1.2. Полярность на окружности
 - 2.5.1.2.1. Чертежи касательных окружностей
 - 2.5.2. Технические кривые
 - 2.5.2.1. Овалы
 - 2.5.2.2. Овоиды
 - 2.5.2.3. Спирали
 - 2.5.3. Конические кривые
 - 2.5.3.1. Эллипс
 - 2.5.3.2. Парабола
 - 2.5.3.3. Гипербола
- 2.6. Двугранная система



- 2.6.1. Общие сведения
 - 2.6.1.1. Точка и линия
 - 2.6.1.2. Плоскость. Пересечения
 - 2.6.1.3. Параллельность, перпендикулярность и расстояния
 - 2.6.1.4. Изменения плоскости
 - 2.6.1.5. Вращения
 - 2.6.1.6. Апертура
 - 2.6.1.7. Углы
- 2.6.2. Кривые и поверхности
 - 2.6.2.1. Кривые
 - 2.6.2.2. Поверхности
 - 2.6.2.3. Полиэдры
 - 2.6.2.4. Пирамида
 - 2.6.2.5. Призма
 - 2.6.2.6. Конус
 - 2.6.2.7. Цилиндр
 - 2.6.2.8. Поверхность вращения
 - 2.6.2.9. Пересечение поверхностей
- 2.6.3. Тени
 - 2.6.3.1. Общие сведения
- 2.7. Размерная система
 - 2.7.1. Точка, линия и плоскость
 - 2.7.2. Пересечения и апертура
 - 2.7.2.1. Апертура
 - 2.7.2.2. Применения
 - 2.7.3. Параллельность, перпендикулярность, расстояния и углы
 - 2.7.3.1. Перпендикулярность
 - 2.7.3.2. Расстояния
 - 2.7.3.3. Углы
 - 2.7.4. Линия, поверхности и площади
 - 2.7.4.1. Площади
 - 2.7.5. Применения
- 2.8. Аксонометрическая система
 - 2.8.1. Ортогональная аксонометрия: точка, прямая и плоскость
 - 2.8.2. Ортогональная аксонометрия: пересечения, апертура и перпендикулярность
 - 2.8.2.1. Апертура
 - 2.8.2.2. Перпендикулярность
 - 2.8.2.3. Плоские формы
 - 2.8.3. Ортогональная аксонометрия: перспектива тел
 - 2.8.3.1. Представление тел
 - 2.8.4. Косая аксонометрия: апертура и перпендикулярность
 - 2.8.4.1. Фронтальная перспектива
 - 2.8.4.2. Апертура и перпендикулярность
 - 2.8.4.3. Плоские фигуры
 - 2.8.5. Косая аксонометрия: перспектива тел
 - 2.8.5.1. Тени
- 2.9. Коническая система
 - 2.9.1. Конический или центральный выступ
 - 2.9.1.1. Пересечения
 - 2.9.1.2. Параллелизмы
 - 2.9.1.3. Апертура
 - 2.9.1.4. Перпендикулярность
 - 2.9.1.5. Углы
 - 2.9.2. Линейная перспектива
 - 2.9.2.1. Вспомогательные сооружения
 - 2.9.3. Перспектива линий и поверхностей
 - 2.9.3.1. Практическая перспектива
 - 2.9.4. Методы построения перспективы
 - 2.9.4.1. Наклонная рама
 - 2.9.5. Перспективные реституции
 - 2.9.5.1. Размышления
 - 2.9.5.2. Тени

- 2.10. Эскиз
 - 2.10.1. Задачи скетчинга
 - 2.10.2. Пропорции
 - 2.10.3. Процесс создания эскизов
 - 2.10.4. Точка зрения
 - 2.10.5. Маркировка и графические символы
 - 2.10.6. Измерения

Модуль 3. Колориметрия

- 3.1. Теория цвета
 - 3.1.1. Восприятие формы и пространства
 - 3.1.2. Цвет Определение
 - 3.1.3. Восприятие цвета
 - 3.1.4. Свойства или параметры цвета
 - 3.1.5. Классификация цвета
 - 3.2. Восприятие цвета
 - 3.2.1. Человеческий глаз
 - 3.2.2. Восприятие цвета
 - 3.2.3. Переменные в восприятии цвета
 - 3.2.4. Невизуальное восприятие цвета
 - 3.3. Цветовое моделирование и стандартизация
 - 3.3.1. История цвета
 - 3.3.1.1. Первые теории
 - 3.3.1.2. Леонардо да Винчи
 - 3.3.1.3. Исаак Ньютон
 - 3.3.1.4. Мозес Харрис
 - 3.3.1.5. Гёте
 - 3.3.1.6. Рунге
 - 3.3.1.7. Шеврёль
 - 3.3.1.8. Руд
 - 3.3.1.9. Мунселл
 - 3.3.1.10. Оствальд
 - 3.3.2. Визуальное восприятие
 - 3.3.2.1. Поглощение и отражение
 - 3.3.2.2. Молекулы пигмента
 - 3.3.3. Атрибуты цвета
 - 3.3.3.1. Тонус
 - 3.3.3.2. Освещенность
 - 3.3.3.3. Насыщенность
 - 3.3.4. Теплые и холодные цвета
 - 3.3.5. Гармония цвета
 - 3.3.6. Контраст
 - 3.3.7. Цветовые эффекты
 - 3.3.7.1. Размер
 - 3.3.7.2. Прозрачность, вес и масса
- 3.4. Семиотика и семантика цвета
 - 3.4.1. Семиотика цвета
 - 3.4.2. Описание цвета
 - 3.4.3. Цвета: материал, свет, восприятие, ощущения
 - 3.4.4. Цвет и материя
 - 3.4.5. Правда цвета
 - 3.4.5. Восприятие цвета
 - 3.4.6. Масса цвета
 - 3.4.7. Словарь цвета
- 3.5. Цвет в дизайне
 - 3.5.1. Цветовые тенденции
 - 3.5.2. Графический дизайн
 - 3.5.3. Дизайн интерьера
 - 3.5.4. Архитектура
 - 3.5.5. Ландшафтный дизайн
 - 3.5.6. Дизайн одежды

- 3.6. Состав
 - 3.6.1. Общие сведения
 - 3.6.1.1. Применяемые коды
 - 3.6.1.2. Степень оригинальности и банальности
 - 3.6.1.3. Степень иконичности и абстракции
 - 3.6.2. Конфигурационная организация изображения: отношения между фоном и фигурой
 - 3.6.3. Конфигурационная организация изображения: законы гештальта
 - 3.6.4. Конфигурационная организация изображения: системы пространственной организации
 - 3.6.4.1. Равновесие: статическое или динамическое Фокальная или ортогональная система
 - 3.6.4.2. Пропорции
 - 3.6.4.3. Симметрия
 - 3.6.4.4. Движение и ритм
 - 3.6.5. Полевое исследование
- 3.7. Функции изображения
 - 3.7.1. Представительная
 - 3.7.1.1. Картографическая
 - 3.7.1.2. Научная
 - 3.7.1.3. Архитектурная
 - 3.7.1.4. Проекционная
 - 3.7.2. Убеждающая
 - 3.7.3. Художественная
- 3.8. Психология цвета
 - 3.8.1. Теплые и холодные цвета
 - 3.8.2. Физиологические эффекты
 - 3.8.3. Символизм цвета
 - 3.8.4. Личные цветовые предпочтения
 - 3.8.5. Эмоциональные эффекты
 - 3.8.6. Локальный цвет и выразительность

- 3.9. Значение цвета
 - 3.9.1. Синий
 - 3.9.2. Красный
 - 3.9.3. Желтый
 - 3.9.4. Зеленый
 - 3.9.5. Черный
 - 3.9.6. Белый
 - 3.9.7. Оранжевый
 - 3.9.8. Фиолетовый
 - 3.9.9. Розовый
 - 3.9.10. Золотой
 - 3.9.11. Серебряный
 - 3.9.12. Коричневый
 - 3.9.13. Серый
- 3.10. Использование цвета
 - 3.10.1. Источники красок и пигментов
 - 3.10.2. Освещение
 - 3.10.3. Смесь масла и акрила
 - 3.10.4. Глазурованная керамика
 - 3.10.5. Цветное стекло
 - 3.10.6. Цветная штамповка
 - 3.10.7. Цветная фотография

Модуль 4. История современного искусства

- 4.1. Фовизм
 - 4.1.1. Истоки и влияние
 - 4.1.2. Характеристики
 - 4.1.3. Работы
 - 4.1.4. Основные представители
- 4.2. Экспрессионизм
 - 4.2.1. Истоки и влияние

- 4.2.2. Характеристики
- 4.2.3. Работы
- 4.2.4. Основные представители
- 4.3. Футуризм
 - 4.3.1. Истоки и влияние
 - 4.3.2. Характеристики
 - 4.3.3. Работы
 - 4.3.4. Основные представители
- 4.4. Абстрактное искусство
 - 4.4.1. Истоки и влияние
 - 4.4.2. Характеристики
 - 4.4.3. Работы
 - 4.4.4. Основные представители
- 4.5. Конструктивизм
 - 4.5.1. Истоки и влияние
 - 4.5.2. Характеристики
 - 4.5.3. Работы
 - 4.5.4. Основные представители
- 4.6. Дадаизм
 - 4.6.1. Истоки и влияние
 - 4.6.2. Характеристики
 - 4.6.3. Работы
 - 4.6.4. Основные представители
- 4.7. Сюрреализм
 - 4.7.1. Истоки и влияние
 - 4.7.2. Характеристики
 - 4.7.3. Работы
 - 4.7.4. Основные представители
- 4.8. Первые художественные течения постконцептуального искусства
 - 4.8.1. Информализм
 - 4.8.2. Новая образность
 - 4.8.3. Кинетическое искусство

- 4.8.4. Поп-арт
- 4.8.5. Новый реализм
- 4.8.6. Искусство действия
- 4.9. Вторые художественные течения постконцептуального искусства
 - 4.9.1. Минимализм
 - 4.9.2. Гиперреализм
 - 4.9.3. Концептуальное искусство
 - 4.9.4. Постмодернизм
 - 4.9.5. Стрит-арт
 - 4.9.6. Лэнд-арт
- 4.10. Постконцептуальное искусство сегодня
 - 4.10.1. Поп-арт
 - 4.10.2. Арт-объект
 - 4.10.3. Боди-арт
 - 4.10.4. Перформанс
 - 4.10.5. Объекты

Модуль 5. Цифровые методы дизайна

- 5.1. Введение в цифровое изображение
 - 5.1.1. ИКТ
 - 5.1.2. Описание технологий
 - 5.1.3. Команды
- 5.2. Векторное изображение. Работа с объектами
 - 5.2.1. Инструменты выбора
 - 5.2.2. Распределение по группам
 - 5.2.3. Выравнивание и распределение
 - 5.2.4. Умные руководства
 - 5.2.5. Символы
 - 5.2.6. Преобразование
 - 5.2.7. Искажение
 - 5.2.8. Корпуса
 - 5.2.9. Pathfinder

- 5.2.10. Сложные формы
- 5.2.11. Сложная трассировка
- 5.2.12. Разрезание, разделение и обрезка объектов
- 5.3. Векторное изображение. Цвет
 - 5.3.1. Цветовые режимы
 - 5.3.2. Инструмент «Пипетка»
 - 5.3.3. Образцы
 - 5.3.4. Градиенты
 - 5.3.5. Узорная заливка
 - 5.3.6. Внешний вид панели
 - 5.3.7. Атрибуты
- 5.4. Векторное изображение. Расширенное редактирование
 - 5.4.1. Градиентная сетка
 - 5.4.2. Прозрачная панель
 - 5.4.3. Режимы слияния
 - 5.4.4. Интерактивная трассировка
 - 5.4.5. Обтравочные маски
 - 5.4.6. Текст
- 5.5. Битовое изображение Слои
 - 5.5.1. Создание
 - 5.5.2. Ссылка
 - 5.5.3. Преобразование
 - 5.5.4. Распределение по группам
 - 5.5.5. Корректирующие слои
- 5.6. Битовое изображение. Выборки, маски и каналы
 - 5.6.1. Инструмент выбора рамки
 - 5.6.2. Инструмент выделения «Лассо»
 - 5.6.3. Инструмент «Волшебная палочка»
 - 5.6.4. Выбор меню. Цветовая гамма
 - 5.6.5. Каналы
 - 5.6.6. Ретуширование масок
 - 5.6.7. Обтравочные маски
 - 5.6.8. Векторные маски
- 5.7. Битовое изображение. Режимы слияния и стили слоя
 - 5.7.1. Стили слоя
 - 5.7.2. Непрозрачность
 - 5.7.3. Параметры стилей слоя
 - 5.7.4. Режимы слияния
 - 5.7.5. Примеры режимов слияния
- 5.8. Редакционный проект. Типы и формы
 - 5.8.1. Редакционный проект
 - 5.8.2. Типологии редакционного проекта
 - 5.8.3. Создание и настройка документов
- 5.9. Композиционные элементы редакционного проекта
 - 5.9.1. Главные страницы
 - 5.9.2. Ретикуляция
 - 5.9.3. Интеграция и композиция текста
 - 5.9.4. Интеграция изображений
- 5.10. Макет, экспорт и штамповка
 - 5.10.1. Макет
 - 5.10.1.1. Выбор и редактирование фотографий
 - 5.10.1.2. Предварительная проверка
 - 5.10.1.3. Расфасовка
 - 5.10.2. Экспорт
 - 5.10.2.1. Экспорт для цифровых носителей
 - 5.10.2.2. Экспорт для физических носителей
 - 5.10.3. Штамповка
 - 5.10.3.1. Традиционная штамповка
 - 5.10.3.1.1. Переплет
 - 5.10.3.2. Цифровая штамповка

Модуль 6. Рисунок в сфере моды

- 6.1. История иллюстрации
 - 6.1.1. История иллюстрации
 - 6.1.2. Типологии
 - 6.1.3. Плакат
 - 6.1.4. Иллюстраторы
- 6.2. Материалы и поддержка в иллюстрации
 - 6.2.1. Материалы
 - 6.2.2. Медиа
 - 6.2.3. Новые технологии
- 6.3. Художественная анатомия
 - 6.3.1. Введение в художественную анатомию
 - 6.3.2. Голова и шея
 - 6.3.3. Туловище
 - 6.3.4. Верхние конечности
 - 6.3.5. Нижние конечности
 - 6.3.6. Движение
- 6.4. Пропорции человеческого тела
 - 6.4.1. Антропометрия
 - 6.4.2. Пропорции
 - 6.4.3. Каноны
 - 6.4.4. Морфология
 - 6.4.5. Пропорции
- 6.5. Основная композиция
 - 6.5.1. Передняя
 - 6.5.2. Задняя
 - 6.5.3. Профиль
 - 6.5.4. Ракурсы
 - 6.5.5. Движение
- 6.6. Человеческое лицо
 - 6.6.1. Голова
 - 6.6.2. Глаза
 - 6.6.3. Нос
 - 6.6.4. Рот
 - 6.6.5. Брови
 - 6.6.6. Уши
 - 6.6.7. Волосы
- 6.7. Человеческая фигура
 - 6.7.1. Баланс тела
 - 6.7.2. Рука
 - 6.7.3. Ладонь
 - 6.7.4. Ступня
 - 6.7.5. Нога
 - 6.7.6. Бюст
 - 6.7.7. Человеческая фигура
- 6.8. Техники модной иллюстрации
 - 6.8.1. Традиционная техника
 - 6.8.2. Цифровая техника
 - 6.8.3. Смешанная техника
 - 6.8.4. Коллаж
- 6.9. Иллюстрация материалов
 - 6.9.1. Твид
 - 6.9.2. Лакированная кожа
 - 6.9.3. Шерсть
 - 6.9.4. Пайетки
 - 6.9.5. Прозрачность
 - 6.9.6. Шелк
 - 6.9.7. Деним
 - 6.9.8. Кожа
 - 6.9.9. Животная шерсть
 - 6.9.10. Другие материалы

- 6.10. Поиск личного стиля
 - 6.10.1. Фигурный эскиз
 - 6.10.2. Стилизация
 - 6.10.3. Позы
 - 6.10.4. Прическа
 - 6.10.5. Дизайн

Модуль 7. Текстильная технология

- 7.1. Введение в текстиль
 - 7.1.1. История текстиля
 - 7.1.2. Текстиль с течением времени
 - 7.1.3. Традиционное текстильное оборудование
 - 7.1.4. Важность текстиля в моде
 - 7.1.5. Символика, используемая на текстильных материалах
 - 7.1.6. Технический паспорт ткани
- 7.2. Текстильные материалы
 - 7.2.1. Классификация текстильного волокна
 - 7.2.1.1. Натуральные волокна
 - 7.2.1.2. Искусственные волокна
 - 7.2.1.3. Синтетические волокна
 - 7.2.2. Свойства волокон
 - 7.2.3. Распознавание текстильных волокон
- 7.3. Нитки
 - 7.3.1. Основные виды связок
 - 7.3.2. Общие характеристики нитей
 - 7.3.3. Классификация нитей
 - 7.3.4. Этапы прядения
 - 7.3.5. Используемое оборудование
 - 7.3.6. Системы нумерации нитей
- 7.4. Ажурные полотна
 - 7.4.1. Ажурные ткани
 - 7.4.2. Поэтапная связка
 - 7.4.3. Связки в ажурных тканях
 - 7.4.4. Классификация связок
 - 7.4.5. Типы связок
 - 7.4.6. Типы ажурных тканей
 - 7.4.7. Ажурный ткацкий станок
 - 7.4.8. Специальные ткацкие станки
- 7.5. Трикотажные ткани
 - 7.5.1. История вязания
 - 7.5.2. Классификация
 - 7.5.3. Типология
 - 7.5.4. Сравнения между плоскими и трикотажными тканями
 - 7.5.5. Характеристики и поведение в зависимости от конструкции
 - 7.5.6. Технологии и оборудование для их получения
- 7.6. Отделка текстиля
 - 7.6.1. Физическая отделка
 - 7.6.2. Химическая отделка
 - 7.6.3. Устойчивость тканей
 - 7.6.4. *Пиллингуемость*
 - 7.6.5. Размерное изменение тканей
- 7.7. Окрашивание
 - 7.7.1. Предварительная обработка
 - 7.7.2. Окрашивание
 - 7.7.3. Оборудование
 - 7.7.4. Материалы
 - 7.7.5. Оптическое отбеливание
 - 7.7.6. Цвет

- 7.8. Печать
 - 7.8.1. Прямая печать
 - 7.8.1.1. Блочная печать
 - 7.8.1.2. Валковая печать
 - 7.8.1.3. Термотрансферная печать
 - 7.8.1.4. Трафаретная печать
 - 7.8.1.5. Варп-печать
 - 7.8.1.6. Коррозионная печать
 - 7.8.2. Резервная печать
 - 7.8.2.1. Батик
 - 7.8.2.2. Тай-дай
 - 7.8.3. Другие виды печати
 - 7.8.3.1. Дифференциальная печать
 - 7.8.3.2. Полихроматическая электростатическая печать
- 7.9. Технические и "умные" ткани
 - 7.9.1. Определение и анализ
 - 7.9.2. Применение текстиля
 - 7.9.3. Новые материалы и технологии
- 7.10. Кожа, мех и другие
 - 7.10.1. Мех и кожа
 - 7.10.2. Классификация кожи
 - 7.10.3. Процесс дубления
 - 7.10.4. После дубления
 - 7.10.5. Технологический процесс дубления
 - 7.10.6. Методы хранения
 - 7.10.7. Синтетическая кожа
 - 7.10.8. Обсуждение: натуральный или искусственный мех

Модуль 8. Устойчивое развитие в области моды

- 8.1. Переосмысление дизайна в индустрии моды
 - 8.1.1. Цепь поставок
 - 8.1.2. Главные аспекты
 - 8.1.3. Разработка устойчивого развития в моде
 - 8.1.4. Будущее моды
- 8.2. Цикл жизни предмета одежды
 - 8.2.1. Размышления о жизненном цикле
 - 8.2.2. Деятельность и влияние
 - 8.2.3. Инструменты и модели оценки
 - 8.2.4. Стратегии экологичного дизайна
- 8.3. Нормы качества и безопасности в текстильной промышленности
 - 8.3.1. Качество
 - 8.3.2. Маркировка
 - 8.3.3. Безопасность предметом одежды
 - 8.3.4. Потребительские инспекции
- 8.4. Планируемое устаревание
 - 8.4.1. Планируемое устаревание и отходы электрического и электронного оборудования
 - 8.4.2. Извлечение ресурсов
 - 8.4.3. Образование отходов
 - 8.4.4. Переработка и повторное использование электронных отходов
 - 8.4.5. Ответственный подход к потреблению
- 8.5. Устойчивый дизайн
 - 8.5.1. Дизайн предметов одежды
 - 8.5.2. Эмпатичный дизайн
 - 8.5.3. Выбор полотен, материалов и техник
 - 8.5.4. Использование мономатериалов
- 8.6. Устойчивое производство
 - 8.6.1. Изготовление лекал и моделей
 - 8.6.2. Техника безотходного производства
 - 8.6.3. Конструкция
 - 8.6.4. Долгосрочный дизайн



- 8.7. Устойчивое распределение
 - 8.7.1. Поставщики и производители
 - 8.7.2. Взаимодействие с местным населением
 - 8.7.3. Продажи
 - 8.7.4. Дизайн в соответствии с потребностями
 - 8.7.5. Инклюзивный дизайн в модной индустрии
- 8.8. Устойчивое использование одежды
 - 8.8.1. Модели использования
 - 8.8.2. Как сократить количество стирок
 - 8.8.3. Ремонт и техническое обслуживание
 - 8.8.4. Дизайн с учетом требований
 - 8.8.5. Модульное проектирование одежды
- 8.9. Переработка
 - 8.9.1. Повторное использование и восстановление
 - 8.9.2. Переоценка
 - 8.9.3. Переработка материалов
 - 8.9.4. Замкнутый цикл производства
- 8.10. Дизайнеры экологичной моды
 - 8.10.1. Кэтрин Хэмнетт
 - 8.10.2. Стелла Маккартни
 - 8.10.3. Анника Матильда Вендельбоу
 - 8.10.4. Сьюзен Димаси
 - 8.10.5. Изабелл де Хиллерен

Модуль 9. Создание текстильного материала

- 9.1. Искусство вышивки
 - 9.1.1. Истоки искусства вышивки
 - 9.1.2. Ранние проявления искусства вышивки
 - 9.1.3. Вышивка у египтян, греков и римлян
 - 9.1.4. Византийский цикл и его западная экспансия
 - 9.1.5. Течения византийской экспансии
 - 9.1.6. Хронологический план производства
 - 9.1.7. Материалы и средства для вышивки
 - 9.1.8. Вышивка в современной моде

- 9.2. Классификация вышивки
 - 9.2.1. По рельефу
 - 9.2.2. По материалу
 - 9.2.3. По форме
 - 9.2.4. По точке
 - 9.2.5. По мотиву
- 9.3. По кресту
 - 9.3.1. История креста
 - 9.3.2. Материалы для вышивки крестом
 - 9.3.3. Вышивка крестом
- 9.4. Машинная вышивка
 - 9.4.1. Промышленное оборудование
 - 9.4.2. Работа вышивальной машины
 - 9.4.3. Машинная вышивка
- 9.5. Вязание
 - 9.5.1. Зарождение вязания
 - 9.5.2. Классификация вязания
 - 9.5.3. Плоское вязание
 - 9.5.4. Трикотажные ткани
 - 9.5.5. Ручной ткацкий станок
 - 9.5.6. Механический ткацкий станок
- 9.6. Ткацкий станок
 - 9.6.1. История ткацкого станка
 - 9.6.2. Ручные ткацкие станки
 - 9.6.3. Промышленные ткацкие станки
 - 9.6.4. Вязание ткацким станком
- 9.7. Кружево
 - 9.7.1. История кружева
 - 9.7.2. Кружево и вышивка
 - 9.7.3. Стили кружева
 - 9.7.4. Типы кружев и их стежки
 - 9.7.5. Разновидности кружевных стежков
 - 9.7.6. Кружево в современной моде

- 9.8. Вязаное кружево
 - 9.8.1. Виды вязаного кружева
 - 9.8.2. Материалы для создания вязаного кружева
 - 9.8.3. Создание вязаного кружева
 - 9.8.4. Вязаное кружево в современной моде
- 9.9. Вязание крючком
 - 9.9.1. История вязания крючком
 - 9.9.2. Материалы для вязания крючком
 - 9.9.3. Создание вязания крючком
 - 9.9.4. Вязание крючком в современной моде
- 9.10. Вязание спицами
 - 9.10.1. История вязания спицами
 - 9.10.2. Материалы для вязания спицами
 - 9.10.3. Создание вязания спицами
 - 9.10.4. Вязание спицами в современной моде

Модуль 10. Методы текстильной печати

- 10.1. История печати
 - 10.1.1. История печати
 - 10.1.2. Развитие печати
 - 10.1.3. Системы печати
- 10.2. Предварительная обработка
 - 10.2.1. Газификация
 - 10.2.2. Термофиксация
 - 10.2.3. Дегуммирование
 - 10.2.4. Чистка
 - 10.2.5. Отбеливание
 - 10.2.6. Мерсеризация
 - 10.2.7. Антипиллингуемость
 - 10.2.8. Карбонизация
 - 10.2.9. Декортикация
 - 10.2.10. Промывка
 - 10.2.11. Гидродистилляция
 - 10.2.12. Высушивание
 - 10.2.13. Открытие производства трубчатого трикотажа

- 10.3. Окрашивание
 - 10.3.1. Прерывистое окрашивание
 - 10.3.2. Непрерывное окрашивание
 - 10.3.3. Дефекты при плохом окрашивании
- 10.4. Оборудование
 - 10.4.1. Дисконтинуальные процессы
 - 10.4.2. Окрашивание фуляра пропиткой
 - 10.4.3. Полунепрерывные процессы
- 10.5. Материалы
 - 10.5.1. Вода
 - 10.5.2. Химические продукты
 - 10.5.3. Вспомогательные продукты
 - 10.5.4. Красящие вещества
 - 10.5.5. Энзимы
 - 10.5.6. Оптические отбеливатели
- 10.6. Пример процессов
 - 10.6.1. Переработка хлопка
 - 10.6.2. Переработка полиэстера
 - 10.6.3. Окрашивание шерсти
 - 10.6.4. Окрашивание акриловых волокон
 - 10.6.5. Оптическое отбеливание
- 10.7. Цвет
 - 10.7.1. Изучение цвета
 - 10.7.2. Изменение цветовых атрибутов
 - 10.7.3. Инструменты для измерения цвета
- 10.8. Контроль качества окрашенных тканей
 - 10.8.1. Визуальная оценка цвета
 - 10.8.2. Оценка цветовой разницы
 - 10.8.3. Спектрофотометр
 - 10.8.4. Контроль красильной ванны
 - 10.8.5. Устойчивость цвета
- 10.9. Натуральные красители
 - 10.9.1. Историческое прошлое натуральных красителей
 - 10.9.2. Натуральные красители
 - 10.9.3. Техники нанесения натуральных красителей на различные материалы и поверхности
 - 10.9.4. Методы хранения
 - 10.9.5. Р.Н. (Потенциальный водород)
 - 10.9.6. Материалы и инструменты для мастерской натуральных красителей
 - 10.9.7. Методы извлечения пигментов
 - 10.9.8. Консервирование красителей
 - 10.9.9. Отбеливатель
 - 10.9.10. Фиксаторы или морилки
 - 10.9.11. Тонеры
 - 10.9.12. Красильные заводы
- 10.10. Печать
 - 10.10.1. Техники штамповки
 - 10.10.2. Материалы для печати
 - 10.10.3. Стили печати
 - 10.10.4. Вышивка и работа с тканью
 - 10.10.5. Техники вышивки
 - 10.10.6. Декоративные украшения

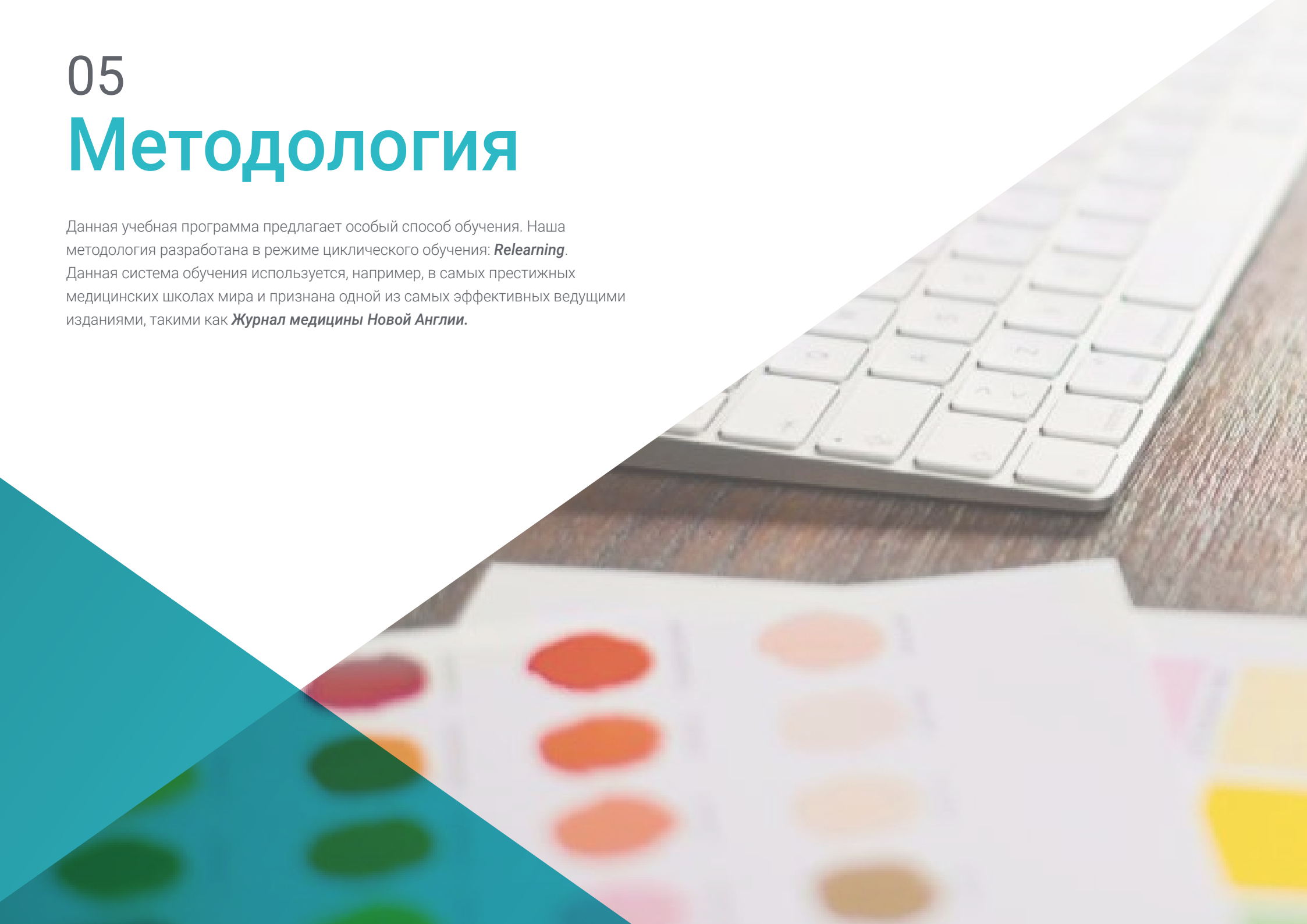


Не существует более полной программы по дизайну текстиля, чем эта: запишитесь и убедитесь сами"

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**. Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как *Журнал медицины Новой Англии*.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других методов обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере*”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология Relearning

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: Relearning.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется Relearning.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



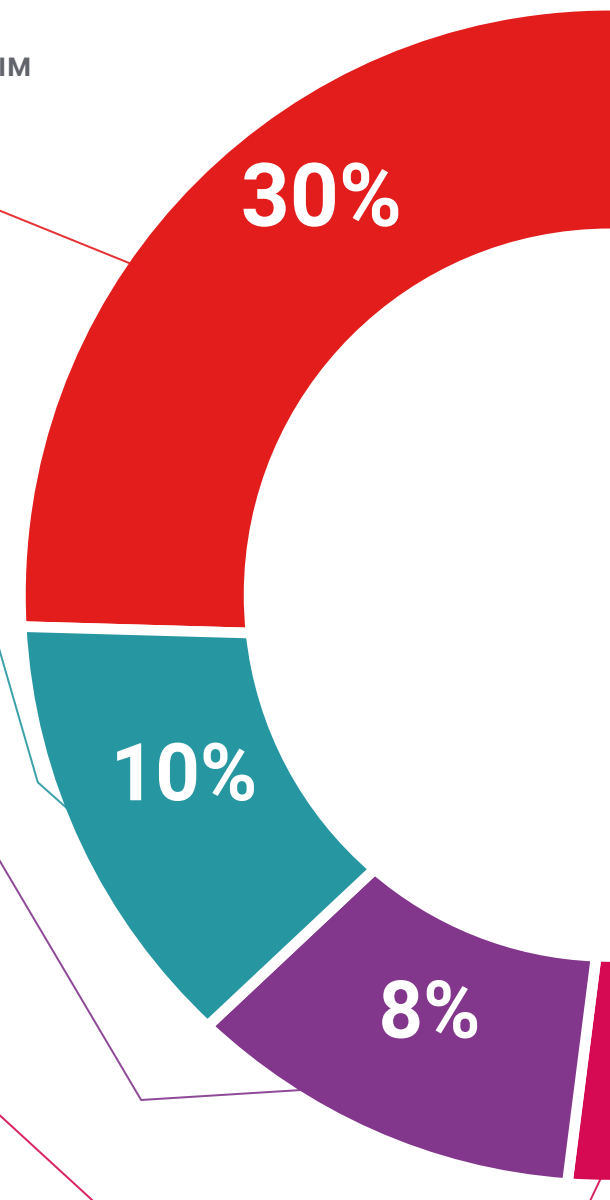
Практика навыков и компетенций

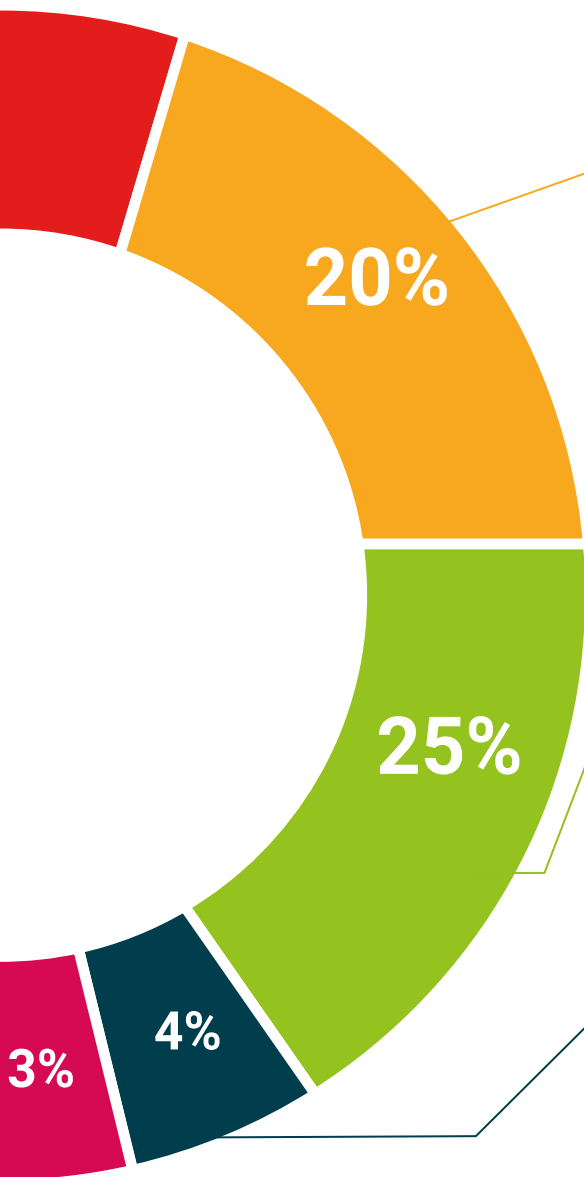
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Специализированная магистратура в области дизайна текстиля в индустрии моды гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

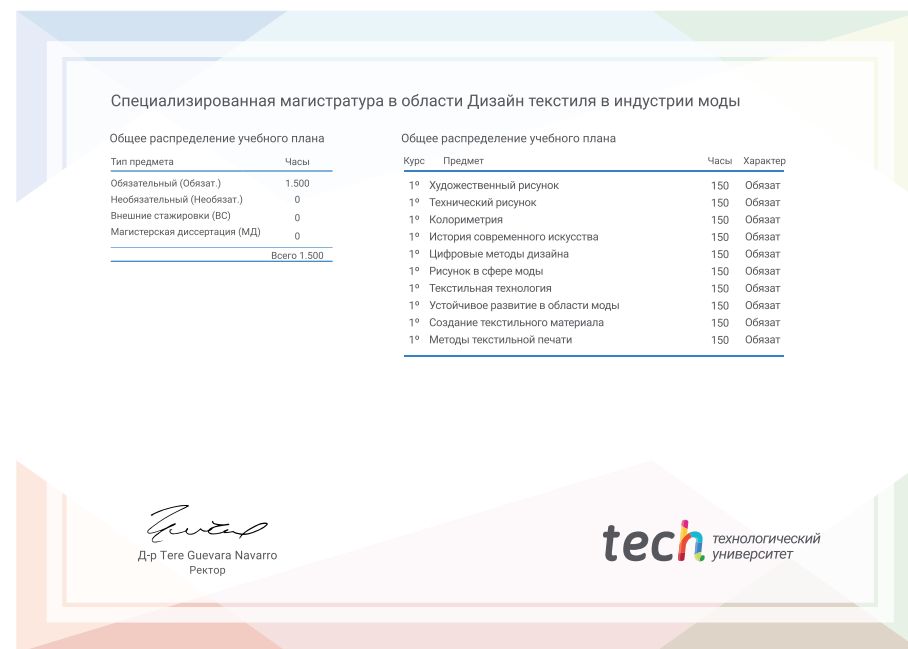
Специализированная магистратура в области дизайна текстиля в индустрии моды содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комиссиями по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области дизайн текстиля в индустрии моды**

Количество учебных часов: **1500 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технологии Обучение

Сообщество Обязательства

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Специализированная
магистратура
Дизайн текстиля
в индустрии моды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура Дизайн текстиля в индустрии моды

