

Mestrado Próprio b-learning

Design de Moda Masculina



Mestrado Próprio b-learning

Design de Moda Masculina

Modalidade: B-learning (Online + Estágios)

Duração: 12 meses

Certificação: TECH Global University

Reconhecimento: 60 + 5 ECTS

Carga horária: 1620 horas

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/design/mestrado-proprio-b-learning/mestrado-proprio-b-learning-design-moda-masculina

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Porquê fazer este Mestrado
Próprio b-learning?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competências

pág. 18

05

Planificação do programa
de estágio

pág. 22

06

Estágios

pág. 36

07

Onde posso fazer
os estágios?

pág. 42

08

Metodologia

pág. 46

09

Certificação

pág. 54

01

Apresentação

Com a crescente importância da imagem pessoal na sociedade, o papel do designer de moda masculina tornou-se cada vez mais importante, uma vez que é responsável pela criação de vestuário e acessórios que agradam aos homens. Assim, estes profissionais são cada vez mais procurados pelas empresas têxteis para produzir produtos que alcancem um sucesso notório no mercado. É por isso que a TECH criou este Mestrado Próprio b-learning, que permitirá aos alunos conhecer as últimas tendências neste domínio e manusear as ferramentas digitais que permitem criar designs de forma a promover a sua incursão nesta área. Além disso, combinará a aprendizagem teórica online com um estágio de 3 semanas numa empresa líder do setor.



“

Domine, com esta qualificação, as metodologias de vanguarda para realizar designs de moda masculina de alto nível que sejam atrativos para o cliente"

O Design de Moda Masculina é uma área que se centra na criação de vestuário e acessórios que satisfazem as necessidades estéticas e funcionais dos homens. No desempenho desta tarefa, é essencial ter um conhecimento profundo dos estilos, das tendências atuais e das preferências dos clientes, dominando a utilização de tecidos naturais e sustentáveis ou a utilização de cortes justos. Neste sentido, a obtenção destas competências é um selo de garantia para ser procurado pelas empresas mais avançadas no domínio da moda.

Por esta razão, a TECH concebeu este Mestrado Próprio b-learning, que proporcionará aos alunos os conhecimentos e competências mais relevantes e atualizados em Design de Moda Masculina para impulsionar o seu crescimento neste setor. Ao longo de 12 meses de ensino intensivo, identificará as técnicas para tirar o máximo partido dos desenhos de moda ou adquirirá as estratégias para utilizar a tecnologia têxtil de ponta. Conhecerá igualmente os métodos mais avançados de modelação masculina e as melhores metodologias para o design de moda.

Este Mestrado Próprio b-learning é ministrado num formato completamente online, utilizando a metodologia pedagógica Relearning para promover uma aprendizagem autónoma e flexível, dando aos alunos a possibilidade de gerirem o seu tempo como desejarem, de forma a alcançar um ensino eficaz. Além disso, os alunos beneficiarão de uma variedade de recursos e ferramentas online para facilitar o seu estudo.

Uma vez concluída a fase teórica, o aluno efetuará um estágio prático de 3 semanas numa empresa líder no mundo da moda. Integrado numa excelente equipa de trabalho, poderá adquirir um conjunto de competências que lhe permitirão ter sucesso neste setor exigente e em constante mudança.

Este **Mestrado Próprio b-learning em Design de Moda Masculina** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ Desenvolvimento de mais de 100 casos práticos apresentados pelos melhores especialistas em moda masculina
- ♦ Os seus conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações imprescindíveis sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ♦ Técnicas avançadas para tirar o máximo partido dos desenhos no domínio do Design de Moda Masculina
- ♦ Domínio da tecnologia têxtil mais avançada
- ♦ Adoção das técnicas de ponta na modelação de moda masculina na atualidade
- ♦ Lições teóricas, questionamentos ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e documentos individuais de reflexão
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet
- ♦ Além disso, terá a possibilidade de efetuar um estágio numa das melhores empresas do setor



Disfrute de um completo plano de estudos que lhe permitirá especializar-se em Design de Moda Masculina com solvência

“

Torne-se num especialista em Design de Moda Masculina desfrutando de uma aprendizagem teórica 100% online, compatível com a sua vida pessoal e profissional"

Este Mestrado Próprio b-learning de carácter profissionalizante e modalidade b-learning visa a atualização dos profissionais que exercem as suas funções no âmbito do Design de Moda Masculina e que necessitam de um alto nível de qualificação. Os conteúdos são baseados nas mais recentes evidências científicas e orientados de forma didática para integrar os conhecimentos teóricos na prática de design, sendo que os elementos teórico-práticos facilitarão a assimilação dos conhecimentos e favorecerão a tomada de decisões neste contexto.

Graças aos seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional de Design de Moda uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para praticar em situações reais. A estrutura deste Mestrado Próprio b-learning centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o mesmo. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

Não hesite mais e inscreva-se neste Mestrado Próprio b-learning para dar à sua carreira de designer de moda masculina o impulso que precisa para crescer.

Obtenha os conhecimentos mais atualizados do panorama educativo em Design de Moda Masculina através deste Mestrado Próprio b-learning.



02

Porquê fazer este Mestrado Próprio b-learning?

Na grande maioria das áreas de trabalho, ter apenas conhecimentos teóricos não é suficiente para progredir e ter sucesso profissional. No mundo da moda, é essencial conhecer as últimas tendências e ferramentas disponíveis para realizar designs, bem como saber aplicá-las eficazmente no ambiente profissional real. Com o objetivo de responder a esta necessidade e melhorar as competências dos alunos, a TECH criou este Mestrado Próprio b-learning, que combina um ensino teórico de alta qualidade com a oportunidade de ganhar experiência prática numa empresa líder no setor durante 120 horas.



“

Esta instituição académica oferece uma oportunidade inigualável de combinar o seu ensino teórico com um estágio de 3 semanas para enriquecer a sua aprendizagem "

1. Atualizar-se com a tecnologia mais recente disponível

O mundo da moda masculina é um dos mais mutáveis no mundo do trabalho, exigindo conhecimentos das últimas tendências e ferramentas de design de vanguarda para alcançar o sucesso profissional. É por isso que a TECH concebeu este completo Mestrado Próprio b-learning, com a ideia de que o aluno pode atingir esta evolução de uma forma teórico-prática.

2. Aprofundar conhecimentos recorrendo à experiência dos melhores especialistas

Os alunos deste Mestrado Próprio b-learning terão acesso a um corpo docente altamente qualificado que oferecerá um ensino teórico de qualidade através de excelentes recursos educativos. Além disso, durante a fase prática, os alunos colaborarão com uma equipa líder no domínio do Design de Moda Masculina, o que lhes permitirá adquirir competências valiosas neste domínio.

3. Ser introduzido a ambientes profissionais de topo

A TECH procede a uma seleção rigorosa das empresas onde serão realizados os estágios deste Mestrado Próprio b-learning, de forma a garantir que os alunos tenham acesso a ambientes de topo. Isto permitir-lhes-á integrar equipas de trabalho excecionais, onde terão a oportunidade de aprender com especialistas altamente qualificados em Design de Moda Masculina.





4. Combinar a melhor teoria com a prática mais avançada

A TECH implementou um método de ensino inovador que procura adaptar-se às necessidades dos profissionais, evitando tempos de estudo excessivos que possam interferir com a sua vida pessoal e profissional. Esta abordagem visa combinar uma sólida aprendizagem teórica com uma experiência prática de trabalho em ambientes de moda de alta qualidade, aumentando assim as suas competências neste campo.

5. Alargar as fronteiras do conhecimento

A TECH oferece aos alunos a oportunidade de realizarem os seus estágios em empresas de moda de renome, o que lhes permitirá aprender com especialistas com vasta experiência em Design de Moda Masculina.

“

*Terá uma imersão prática total
no centro da sua escolha”*

03

Objetivos

O Mestrado Próprio b-learning em Design de Moda Masculina foi concebido com a ideia fundamental de dotar os alunos dos conhecimentos e competências mais relevantes neste campo de atividade. Através do mesmo, os alunos aprenderão as principais técnicas de modelação e alfaiataria, as estratégias de otimização dos desenhos no domínio da moda e as ferramentas tecnológicas que favorecem a criação de desenhos. Tudo isto preservado pela realização destes objetivos gerais e específicos.



“

*Especialize-se em Design de Moda Masculina
em apenas 12 meses de aprendizagem
teórica e 120 horas de ensino prático”*



Objetivo geral

- ♦ O principal objetivo do Mestrado Próprio b-learning é proporcionar aos alunos as competências e os conhecimentos mais avançados no mundo do Design de Moda Masculina. Para atingir este objetivo, o Mestrado Próprio b-learning integra um ensino teórico de alta qualidade com um estágio de 3 semanas numa empresa do setor. Durante esta última fase, os alunos terão a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos num ambiente real, o que lhes permitirá adquirir competências valiosas para a sua carreira

“

Obtenha uma visão global da área do Design de Moda Masculina e desenvolva-se como profissional neste setor exigente e em constante mudança”





Objetivos específicos

Módulo 1. Noções básicas e introdução ao design

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

Módulo 2. Padronização e confeção

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

Módulo 3. Fotografia

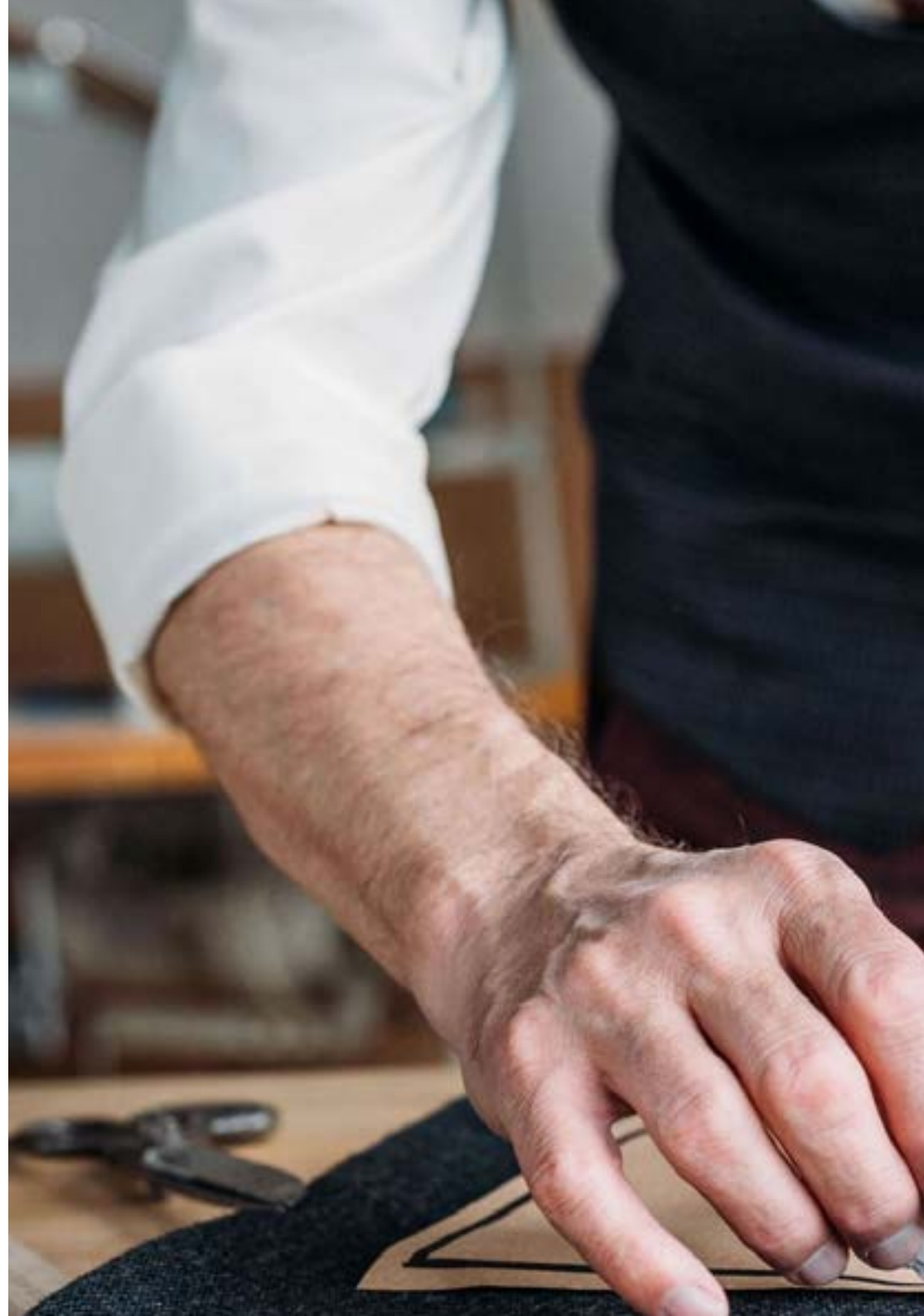
- ♦ Compreender as noções básicas das câmaras fotográficas
- ♦ Conhecer os **softwares** de revelação e edição fotográfica
- ♦ Gerir e compreender o vocabulário e os conceitos básicos da linguagem visual e audiovisual
- ♦ Analisar criticamente imagens de diferentes tipos
- ♦ Gerir recursos e fontes relacionadas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

Módulo 4. Desenho de moda

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

Módulo 5. História da indumentária

- ♦ Identificar a língua e os recursos expressivos em relação ao conteúdo
- ♦ Escolher recursos de investigação e inovação para resolver questões levantadas no âmbito das funções, necessidades e materiais da indumentária
- ♦ Reunir estratégias metodológicas e estéticas que ajudem a estabelecer e desenvolver processos criativos
- ♦ Distinguir os processos psicológicos na evolução das peças de vestuário na história da indumentária
- ♦ Associar a linguagem formal e simbólica à funcionalidade no campo do vestuário
- ♦ Demonstrar a inter-relação entre os elementos do vestuário e os campos humanistas



- ♦ Justificar as contradições entre o vestuário de luxo e os valores éticos
- ♦ Refletir sobre o impacto da inovação e da qualidade na produção de vestuário sobre a qualidade de vida e o meio ambiente

Módulo 6. Tecnologia têxtil

- ♦ Identificação de diferentes tipos de fibras têxteis
- ♦ Selecionar um material têxtil para um desenho específico de acordo com as suas propriedades
- ♦ Conhecer as técnicas de tingimento
- ♦ Dominar os ligamentos de modo a saber aplicá-los no trabalho
- ♦ Conhecer as propriedades dos diferentes materiais e as técnicas para a sua manipulação e elaboração
- ♦ Conhecer as principais técnicas de estampagem têxtil

Módulo 7. Padronização masculina

- ♦ Conhecer a história da moda masculina
- ♦ Ter critérios próprios, baseados no conhecimento, para o desenvolvimento da moda masculina
- ♦ Compreender a morfologia masculina e as suas peculiaridades
- ♦ Conhecer os padrões mais utilizados na moda masculina
- ♦ Aprender a criar um fato completo

Módulo 8. Sistemas de representação aplicados à moda

- ♦ Diferenciar os contextos profissionais de aplicação do desenho técnico de moda e compreender a utilidade das características deste tipo de representação
- ♦ Saber como criar desenhos planos de peças de vestuário
- ♦ Compreender como criar desenhos planos de peças de vestuário que partilhem com o modelista e o confeccionador as características de cada modelo
- ♦ Saber como representar diferentes acessórios de moda

- ♦ Saber como fazer uma ficha técnica altamente descritiva

Módulo 9. Design de moda

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

Módulo 10. Sustentabilidade na moda

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

04

Competências

No final das avaliações deste Mestrado Próprio b-learning, o aluno adquirirá competências fundamentais para se desenvolver no âmbito do Design de Moda Masculina. Estas competências permitir-lhe-ão destacar-se neste campo e alcançar uma carreira de sucesso.



“

*Adquira as competências necessárias
para ter sucesso no mundo do Design de
Moda Masculina através deste Mestrado
Próprio b-learning”*



Competências gerais

- ♦ Criar designs atrativos que se tornam no must da estação
- ♦ Aplicar os critérios históricos da indústria de moda aos designs atuais para que se tornem peças de vestuário indispensáveis em qualquer guarda-roupa
- ♦ Desenvolver as competências necessárias para ser bem-sucedido no Design de Moda Masculina

“

Seja capaz de criar coleções atrativas que serão recordadas pelo público masculino graças a este completíssimo Mestrado Próprio b-learning”





Competências específicas

- ♦ Aplicar as noções básicas do **design** de moda à criação de peças de vestuário masculinas
- ♦ Criar desenhos artísticos nos quais cada detalhe do desenho seja capturado
- ♦ Orientar-se com sucesso no campo da fotografia, aplicando as principais técnicas para criar imagens com grande detalhe que mostram as peças de vestuário fielmente
- ♦ Fazer qualquer tipo de padrão necessário para a criação de uma peça de roupa masculina
- ♦ Conhecer minuciosamente a história do vestuário, de modo a aplicar os recursos mais úteis e inovadores aos desenhos
- ♦ Criar roupas masculinas que se adaptem às necessidades e gostos da sociedade atual
- ♦ Criar desenhos técnicos que mostrem claramente as características das peças de vestuário e dos acessórios
- ♦ Conhecer detalhadamente todas as fases do **design** de moda para conseguir com que o produto final seja um sucesso
- ♦ Ter um pensamento crítico sobre a cultura de moda atual
- ♦ Aplicar as técnicas e materiais mais sustentáveis para criar desenhos adaptados às exigências da sociedade atual
- ♦ Utilizar as principais técnicas e tecnologias têxteis para criar peças de vestuário de qualidade

05

Planificação do programa de estágio

O plano de estudos deste Mestrado Próprio b-learning foi concebido para dotar os alunos de competências e conhecimentos excecionais no domínio do Design de Moda Masculina. Os conteúdos educativos estão disponíveis em vários formatos, tais como vídeos, leituras e resumos interativos. A metodologia de ensino é totalmente online, o que permite aos alunos personalizar a sua aprendizagem de acordo com as suas preferências pessoais e académicas, gerindo os seus horários de estudo de forma flexível.



“

*A modalidade completamente online
que apresenta habilitá-lo-á a aprender
sem sair de casa”*

Módulo 1. Noções básicas e introdução ao *design*

- 1.1. História do *design*
 - 1.1.1. A Revolução Industrial
 - 1.1.2. As fases da conceção
 - 1.1.3. Arquitetura
 - 1.1.4. A Escola de Chicago
- 1.2. Estilos e movimentos do design
 - 1.2.1. Design decorativo
 - 1.2.2. Movimento modernista
 - 1.2.3. Art Deco
 - 1.2.4. Design industrial
 - 1.2.5. A Bauhaus
 - 1.2.6. 2ª Guerra Mundial
 - 1.2.7. Transvanguarda
 - 1.2.8. *Design* contemporâneo
- 1.3. Designers e tendências
 - 1.3.1. Designers de interiores
 - 1.3.2. Designers gráficos
 - 1.3.3. Designers industriais ou de produto
 - 1.3.4. Designers de moda
- 1.4. Metodologia de projetos de design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Chaves
- 1.5. A linguagem no *design*
 - 1.5.1. Os objetos e o sujeito
 - 1.5.2. Semiótica dos objetos
 - 1.5.3. A disposição do objeto e a sua conotação
 - 1.5.4. A globalização dos sinais
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. O *design* e a sua dimensão estética-formal
 - 1.6.1. Elementos visuais
 - 1.6.1.1. A forma
 - 1.6.1.2. A medida
 - 1.6.1.3. A cor
 - 1.6.1.4. A textura
 - 1.6.2. Elementos relacionais
 - 1.6.2.1. Direção
 - 1.6.2.2. Posição
 - 1.6.2.3. Espaço
 - 1.6.2.4. Gravidade
 - 1.6.3. Elementos práticos
 - 1.6.3.1. Representação
 - 1.6.3.2. Significado
 - 1.6.3.3. Função
 - 1.6.4. Quadro de referência
- 1.7. Métodos analíticos do *design*
 - 1.7.1. Design pragmático
 - 1.7.2. Design analógico
 - 1.7.3. Design icónico
 - 1.7.4. Design canónico
 - 1.7.5. Principais autores e a sua metodologia

- 1.8. Design e semântica
 - 1.8.1. Semântica
 - 1.8.2. O significado
 - 1.8.3. Significado denotativo e significado conotativo
 - 1.8.4. O léxico
 - 1.8.5. Campo lexical e família lexical
 - 1.8.6. As relações semânticas
 - 1.8.7. A mudança semântica
 - 1.8.8. Causas da mudança semântica
- 1.9. Design e pragmática
 - 1.9.1. Consequências práticas, abdução e semiótica
 - 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
 - 1.9.3. Aprendizagem, experiência e encerramento
 - 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos
- 1.10. Contexto atual do **design**
 - 1.10.1. Problemas atuais do **design**
 - 1.10.2. Questões atuais do **design**
 - 1.10.3. Contribuições sobre a metodologia

Módulo 2. Padronização e confeção

- 2.1. Introdução à modelagem
 - 2.1.1. Conceitos básicos de modelação de moda
 - 2.1.2. Ferramentas e materiais na modelação
 - 2.1.3. Obtenção de medidas anatómicas
 - 2.1.4. Tabelas de medição
 - 2.1.5. Tipologias de modelação de moda
 - 2.1.6. Industrialização de modelos
 - 2.1.7. Informação que um padrão deve conter
- 2.2. Padrão feminino
 - 2.2.1. Padrão básico da saia
 - 2.2.2. Padrão básico do corpo
 - 2.2.3. Padrão básico das calças
 - 2.2.4. Padrão básico dos vestidos
 - 2.2.5. Colarinhos
 - 2.2.6. Mangas
 - 2.2.7. Detalhes
- 2.3. Padrão masculino
 - 2.3.1. Padrão básico do corpo
 - 2.3.2. Padrão básico das calças
 - 2.3.3. Padrão básico do casaco
 - 2.3.4. Colarinhos
 - 2.3.5. Mangas
 - 2.3.6. Detalhes
- 2.4. Padrão infantil
 - 2.4.1. Padrão básico do corpo
 - 2.4.2. Padrão básico das calças
 - 2.4.3. Padrão básico de body
 - 2.4.4. Padrão básico de macacão
 - 2.4.5. Mangas
 - 2.4.6. Colarinhos
 - 2.4.7. Detalhes
- 2.5. Transformação, desenvolvimento e escala de padrão
 - 2.5.1. Transformações de padrões
 - 2.5.2. Desenvolvimento de padrões
 - 2.5.3. Padrões à escala e em tamanho real
- 2.6. Introdução ao corte e à confeção
 - 2.6.1. Introdução à costura
 - 2.6.2. Ferramentas e materiais de costura
 - 2.6.3. Corte
 - 2.6.4. Costura à mão
 - 2.6.5. Costura com máquina plana
 - 2.6.6. Tipos de máquinas de costura

- 2.7. Identificação dos têxteis
 - 2.7.1. Tecidos planos
 - 2.7.2. Tecidos complexos
 - 2.7.3. Tecidos técnicos
 - 2.7.4. Tecidos de malha
 - 2.7.5. Materiais
- 2.8. Tipos de costura e transformação de peças de vestuário
 - 2.8.1. Costura plana
 - 2.8.2. Costura de bainha
 - 2.8.3. Costura curva
 - 2.8.4. Costura francesa
 - 2.8.5. Costura em ganga
 - 2.8.6. Costura dupla
 - 2.8.7. Costura forrada
- 2.9. Fixações, acabamentos e enobrecimentos têxteis
 - 2.9.1. Tinturaria de tecido
 - 2.9.2. Botões
 - 2.9.3. Fechos de correr
 - 2.9.4. Aplicações
 - 2.9.5. Forro da peça
 - 2.9.6. Acabamentos
 - 2.9.7. Passagem de roupa
- 2.10. Moulage
 - 2.10.1. Preparação do manequim
 - 2.10.2. Investigação sobre o manequim
 - 2.10.3. Desde o manequim até ao padrão
 - 2.10.4. Modelação de uma peça de roupa

Módulo 3. Fotografia

- 3.1. História da fotografia
 - 3.1.1. História da fotografia
 - 3.1.2. Fotografia a cores
 - 3.1.3. Filme fotográfico
 - 3.1.4. A câmara digital
- 3.2. Formação da imagem
 - 3.2.1. A câmara fotográfica
 - 3.2.2. Parâmetros básicos em fotografia
 - 3.2.3. Fotometria
 - 3.2.4. Lentes e distância focal
- 3.3. Linguagem fotográfica
 - 3.3.1. Tipos de planos
 - 3.3.2. Elementos formais, composicionais e interpretativos da imagem fotográfica
 - 3.3.3. Enquadramento
 - 3.3.4. Representação do tempo e do movimento na fotografia
 - 3.3.5. A relação da fotografia com a realidade e a verdade
- 3.4. A câmara fotográfica
 - 3.4.1. Câmaras analógicas e digitais
 - 3.4.2. Câmaras simples
 - 3.4.3. Câmaras SLR
 - 3.4.4. Técnicas fotográficas básicas
 - 3.4.5. Exposição e medidores de exposição
 - 3.4.6. A câmara DSLR. O sensor
 - 3.4.7. O manuseamento da câmara digital versus a câmara analógica
 - 3.4.8. Aspectos específicos de interesse
 - 3.4.9. Formas de trabalhar com a câmara digital
- 3.5. A imagem digital
 - 3.5.1. Formatos de ficheiro
 - 3.5.2. Balanço de brancos
 - 3.5.3. Temperatura de cor
 - 3.5.4. Histograma. Exposição em fotografia digital
 - 3.5.5. Gama dinâmica
- 3.6. O comportamento da luz
 - 3.6.1. O fotão
 - 3.6.2. Reflexão e absorção
 - 3.6.3. Quantidade e qualidade da luz
 - 3.6.3.1. Luz dura e luz suave
 - 3.6.3.2. Luz direta e difusa

- 3.7. Expressividade e estética da iluminação
 - 3.7.1. Sombras, modificadores e profundidade
 - 3.7.2. Ângulos de iluminação
 - 3.7.3. Esquemas de iluminação
 - 3.7.4. Medição da luz
 - 3.7.4.1. O fotómetro
 - 3.7.4.2. Luz incidente
 - 3.7.4.3. Luz refletida
 - 3.7.4.4. Medição sobre vários pontos
 - 3.7.4.5. O contraste
 - 3.7.4.6. Cinzento médio
 - 3.7.5. Iluminação com luz natural
 - 3.7.5.1. Difusores
 - 3.7.5.2. Refletores
 - 3.7.6. Iluminação com luz artificial
 - 3.7.6.1. O estúdio fotográfico
 - 3.7.6.2. Fontes de iluminação
 - 3.7.6.3. Luz fria
 - 3.7.6.4. Flashes de estúdio e flashes compactos
 - 3.7.6.5. Acessórios
- 3.8. **Software** de edição
 - 3.8.1. Adobe Lightroom
 - 3.8.2. Adobe Photoshop
 - 3.8.3. Plugins
- 3.9. Edição e revelação de fotos
 - 3.9.1. Revelação em Camera Raw
 - 3.9.2. Ruído e foco
 - 3.9.3. Ajustes de exposição, contraste e saturação. Níveis e curvas
- 3.10. Referências e aplicações
 - 3.10.1. Os fotografos mais importantes da história
 - 3.10.2. Fotografia no **design** de interiores
 - 3.10.3. Fotografia no **design** de produtos
 - 3.10.4. Fotografia no **design** de moda
 - 3.10.5. Fotografia no **design** gráfico

Módulo 4. Desenho de moda

- 4.1. História da ilustração
 - 4.1.1. História da ilustração
 - 4.1.2. Tipologias
 - 4.1.3. O cartaz
 - 4.1.4. Ilustradores
- 4.2. Materiais e suportes na ilustração
 - 4.2.1. Materiais
 - 4.2.2. Suportes
 - 4.2.3. Novas tecnologias
- 4.3. Anatomia artística
 - 4.3.1. Introdução à anatomia artística
 - 4.3.2. A cabeça e o pescoço
 - 4.3.3. O tronco
 - 4.3.4. Extremidade superior
 - 4.3.5. Extremidade inferior
 - 4.3.6. O movimento
- 4.4. Proporção do corpo humano
 - 4.4.1. Antropometria
 - 4.4.2. Proporção
 - 4.4.3. Cânones
 - 4.4.4. Morfologia
 - 4.4.5. Proporção
- 4.5. Composição básica
 - 4.5.1. Dianteira
 - 4.5.2. Traseira
 - 4.5.3. Perfil
 - 4.5.4. Escorço
 - 4.5.5. Movimento

- 4.6. O rosto humano
 - 4.6.1. A cabeça
 - 4.6.2. Os olhos
 - 4.6.3. O nariz
 - 4.6.4. A boca
 - 4.6.5. As sobrancelhas
 - 4.6.6. Os ouvidos
 - 4.6.7. O cabelo
- 4.7. A figura humana
 - 4.7.1. O equilíbrio do corpo
 - 4.7.2. O braço
 - 4.7.3. A mão
 - 4.7.4. O pé
 - 4.7.5. A perna
 - 4.7.6. O busto
 - 4.7.7. A figura humana
- 4.8. Técnicas de ilustração da moda
 - 4.8.1. Técnica tradicional
 - 4.8.2. Técnica digital
 - 4.8.3. Técnica mista
 - 4.8.4. Técnica de colagem
- 4.9. Ilustração de materiais
 - 4.9.1. **Tweed**
 - 4.9.2. Couro patenteado
 - 4.9.3. Lã
 - 4.9.4. Lantejoulas
 - 4.9.5. Transparência
 - 4.9.6. Seda
 - 4.9.7. Ganga
 - 4.9.8. Couro
 - 4.9.9. Pelos de animal
 - 4.9.10. Outros materiais

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

Módulo 5. História da indumentária

- 5.1. Pré-história
 - 5.1.1. Introdução
 - 5.1.2. Civilizações pré-históricas
 - 5.1.3. Comércio em tempos pré-históricos
 - 5.1.4. Traje pré-histórico
 - 5.1.5. Couro e peles com pelo
 - 5.1.6. Tecidos e técnicas
 - 5.1.7. Concórdia cronológica e semelhanças no disfarce pré-histórico
- 5.2. Idade Antiga: Egito e Mesopotâmia
 - 5.2.1. Egito
 - 5.2.2. O Povo assírio
 - 5.2.3. O Povo persa
- 5.3. Idade Antiga: Grécia Clássica
 - 5.3.1. Traje cretense
 - 5.3.2. Tecidos utilizados na Grécia Antiga
 - 5.3.3. Roupas da Grécia Antiga
 - 5.3.4. Roupas interiores da Grécia Antiga
 - 5.3.5. Calçado da
 - 5.3.6. Chapéus e chapéus da Grécia Antiga
 - 5.3.7. Cores e ornamentos da Grécia Antiga
 - 5.3.8. Acessórios da Grécia Antiga
- 5.4. Idade Antiga: o Império Romano
 - 5.4.1. Tecidos da Roma Antiga
 - 5.4.2. Vestuário da Roma Antiga
 - 5.4.3. Roupas interiores da Roma Antiga
 - 5.4.4. Calçado da Roma Antiga

- 5.4.5. Chapéus e capelos da Roma Antiga
- 5.4.6. Relação de estatuto social e vestuário na Roma Antiga
- 5.4.7. Estilo bizantino
- 5.5. Alta Idade Média e Baixa Idade Média
 - 5.5.1. Características históricas gerais da época medieval
 - 5.5.2. O traje no início da época medieval
 - 5.5.3. O traje no período carolíngio
 - 5.5.4. O traje no período românico
 - 5.5.5. O traje no período gótico
- 5.6. A Idade Moderna: Renascença, Barroco, Rococó
 - 5.6.1. Séculos XV e XVI: Renascença
 - 5.6.2. Século XVII: Barroco
 - 5.6.3. Século XVIII: Rococó
- 5.7. A Era Contemporânea: Neoclassicismo e Romantismo
 - 5.7.1. A indústria do vestuário
 - 5.7.2. Charles Frederick Worth
 - 5.7.3. Jacques Doucet
 - 5.7.4. Indumentária feminina
 - 5.7.5. Josefina Bonaparte: o Estilo Império
- 5.8. A Era Contemporânea: Vitoriano e Belle Époque
 - 5.8.1. Rainha Vitória
 - 5.8.2. Indumentária masculina
 - 5.8.3. *Dandy*
 - 5.8.4. Paul Poiret
 - 5.8.5. Madeleine Vionnet
- 5.9. A Era Contemporânea: da indumentária à moda
 - 5.9.1. Novo contexto e mudança social
 - 5.9.2. Designers de moda
 - 5.9.3. Coco Chanel
 - 5.9.4. O *New look*

- 5.10. A era contemporânea: o século dos estilistas e da moda
 - 5.10.1. O vestuário moderno
 - 5.10.2. A ascensão dos *designers* americanos
 - 5.10.3. A cena londrina

Módulo 6. Tecnologia têxtil

- 6.1. Introdução aos têxteis
 - 6.1.1. História dos têxteis
 - 6.1.2. Os têxteis ao longo do tempo
 - 6.1.3. A maquinaria têxtil tradicional
 - 6.1.4. A importância dos têxteis na moda
 - 6.1.5. Simbologia utilizada em materiais têxteis
 - 6.1.6. Ficha técnica dos tecidos
- 6.2. Materiais têxteis
 - 6.2.1. Classificação das fibras têxteis
 - 6.2.1.1. Fibras naturais
 - 6.2.1.2. Fibras artificiais
 - 6.2.1.3. Fibras sintéticas
 - 6.2.2. Propriedades das fibras
 - 6.2.3. Reconhecimento das fibras têxteis
- 6.3. Os Fios
 - 6.3.1. Tecelagem básica
 - 6.3.2. Características gerais dos fios
 - 6.3.3. Classificação dos fios
 - 6.3.4. Fases da fiação
 - 6.3.5. Máquinas utilizadas
 - 6.3.6. Sistemas de numeração de fios

- 6.4. Têxteis planos
 - 6.4.1. Tecidos planos
 - 6.4.2. Escalonado da tecelagem
 - 6.4.3. Tecelagem em tecidos planos
 - 6.4.4. Classificação das tecelagens
 - 6.4.5. Tipos de tecelagem
 - 6.4.6. Tipos de tecidos planos
 - 6.4.7. O tear plano
 - 6.4.8. Teares especiais
- 6.5. Tecidos de malha
 - 6.5.1. História dos tecidos de malha
 - 6.5.2. Classificação
 - 6.5.3. Tipologia
 - 6.5.4. Comparação entre tecidos planos e tecidos de malha
 - 6.5.5. Características e comportamento segundo a sua construção
 - 6.5.6. Tecnologia e maquinaria para a sua obtenção
- 6.6. Acabamentos têxteis
 - 6.6.1. Acabamentos físicos
 - 6.6.2. Acabamentos químicos
 - 6.6.3. Resistência dos tecidos
 - 6.6.4. O *borboto*
 - 6.6.5. Mudança dimensional dos tecidos
- 6.7. Tinturaria
 - 6.7.1. Pré-tratamentos
 - 6.7.2. Tinturaria
 - 6.7.3. Maquinaria
 - 6.7.4. Insumos
 - 6.7.5. Branqueamento ótico
 - 6.7.6. A cor

- 6.8. Estampagem
 - 6.8.1. Estampagem direta
 - 6.8.1.1. Estampagem em blocos
 - 6.8.1.2. Estampagem com rolos
 - 6.8.1.3. Estampagem com termotransferência
 - 6.8.1.4. Estampagem com ecrã
 - 6.8.1.5. Estampagem com relevo
 - 6.8.1.6. Estampagem por corrosão
 - 6.8.2. Estampagem com reserva
 - 6.8.2.1. Batik
 - 6.8.2.2. Tingimento com corda
 - 6.8.3. Outros tipos de estampagem
 - 6.8.3.1. Estampagem diferencial
 - 6.8.3.2. Policromia eletrostática
- 6.9. Tecidos técnicos e inteligentes
 - 6.9.1. Definição e análise
 - 6.9.2. Aplicações dos têxteis
 - 6.9.3. Novos materiais e tecnologias
- 6.10. Peles, couros e outros
 - 6.10.1. Peles e couros
 - 6.10.2. Classificação do couro
 - 6.10.3. Processo com curtimento
 - 6.10.4. Tratamento pós-curtimento
 - 6.10.5. Processo tecnológico de curtimento
 - 6.10.6. Métodos de preservação
 - 6.10.7. Couro sintético
 - 6.10.8. Debate: couro natural ou sintético

Módulo 7. Padronização masculina

- 7.1. A evolução da moda masculina
 - 7.1.1. Contexto Social e histórico da moda masculina
 - 7.1.2. A renúncia ao ornamento e a reconquista do direito à moda
 - 7.1.3. História da alfaiataria

- 7.2. Vestimenta masculina
 - 7.2.1. Tipos de vestuário e variações
 - 7.2.2. Acessórios masculinos
 - 7.2.3. Análise de marcas e comunicação
 - 7.2.4. Tendências atuais
- 7.3. Estudo das morfologias masculinas
 - 7.3.1. Evolução do corpo masculino
 - 7.3.2. Estudo do corpo masculino
 - 7.3.3. Tipologia do corpo masculino
- 7.4. Padrão de camisa
 - 7.4.1. Medidas
 - 7.4.2. Traçado
 - 7.4.3. Variações
- 7.5. Padrão das calças
 - 7.5.1. Medidas
 - 7.5.2. Traçado
 - 7.5.3. Variações
- 7.6. Traçado do casaco
 - 7.6.1. Medidas
 - 7.6.2. Traçado
 - 7.6.3. Variações
- 7.7. Desenhos da lapela do casaco
 - 7.7.1. Medidas
 - 7.7.2. Traçado
 - 7.7.3. Variações
- 7.8. Padrão do colete
 - 7.8.1. Medidas
 - 7.8.2. Traçado
 - 7.8.3. Variações
- 7.9. O casaco de homem
 - 7.9.1. Medidas
 - 7.9.2. Traçado
 - 7.9.3. Variações

- 7.10. Confeção tradicional do fato completo
 - 7.10.1. Materiais
 - 7.10.2. Forrado
 - 7.10.3. Montagem
 - 7.10.4. Costura

Módulo 8. Sistemas de representação aplicados à moda

- 8.1. Introdução ao *design* técnico na moda
 - 8.1.1. Como e quando são utilizados os desenhos técnicos
 - 8.1.2. Como criar um desenho técnico para a moda
 - 8.1.3. Desenhar a partir de uma peça de roupa física
 - 8.1.4. Normas do técnico de moda
- 8.2. Preparação do documento
 - 8.2.1. Preparação do documento para o desenho técnico
 - 8.2.2. Manequim anatómico básico
 - 8.2.3. Cor, textura e padrões
- 8.3. Peças de roupa inferior
 - 8.3.1. Saias
 - 8.3.2. Calças
 - 8.3.3. Meias
- 8.4. Peças de roupas de cima
 - 8.4.1. Camisas
 - 8.4.2. T-shirts
 - 8.4.3. Coletes
 - 8.4.4. Casacos
 - 8.4.5. Quispo
- 8.5. Peças de roupa interior
 - 8.5.1. *Soutien*
 - 8.5.2. Cuecas
 - 8.5.3. *Boxers*

- 8.6. Detalhes do modelo
 - 8.6.1. Decotes
 - 8.6.2. Colarinhos
 - 8.6.3. Mangas
 - 8.6.4. Punhos
 - 8.6.5. Bolsos
- 8.7. Detalhes do *design*
 - 8.7.1. Detalhes de construção
 - 8.7.2. Detalhes do *design* decorativo
 - 8.7.3. Pregas
 - 8.7.4. Costuras
 - 8.7.5. Ponto-cruz
 - 8.7.6. Rebatido
- 8.8. Fixações e adereços
 - 8.8.1. Fechos de correr
 - 8.8.2. Botões
 - 8.8.3. Colchetes
 - 8.8.4. Fitas
 - 8.8.5. Nós
 - 8.8.6. Buracos
 - 8.8.7. Velcro
 - 8.8.8. Ilhós
 - 8.8.9. Laços
 - 8.8.10. Tachas
 - 8.8.11. Remate
 - 8.8.12. Anéis
 - 8.8.13. Fivelas
- 8.9. Acessórios
 - 8.9.1. Malas
 - 8.9.2. Óculos
 - 8.9.3. Calçado
 - 8.9.4. Joalheria

- 8.10. A ficha técnica
 - 8.10.1. Exportação do desenho técnico
 - 8.10.2. Informações sobre a ficha técnica
 - 8.10.3. Modelos e tipos de ficha técnica
 - 8.10.4. Criação da ficha técnica

Módulo 9. *Design* de moda

- 9.1. Metodologia do desenho de moda
 - 9.1.1. O conceito de um projeto de moda
 - 9.1.2. Metodologia de projetos aplicados ao *design* de moda
 - 9.1.3. Métodos de investigação no *design* de moda
 - 9.1.4. O briefing ou exigência de *design*
 - 9.1.5. Documentação
 - 9.1.6. Análise da moda atual
 - 9.1.7. Formalização de ideias
- 9.2. Procedimentos criativos aplicados ao *design* de moda
 - 9.2.1. O caderno de campo
 - 9.2.2. O moodboard
 - 9.2.3. Pesquisa gráfica
 - 9.2.4. Técnicas criativas
- 9.3. Referências
 - 9.3.1. Moda comercial
 - 9.3.2. Moda criativa
 - 9.3.3. Moda cénica
 - 9.3.4. Moda empresarial
- 9.4. Conceito de coleção
 - 9.4.1. Funcionalidade do vestuário
 - 9.4.2. A peça de roupa como mensagem
 - 9.4.3. Conceitos ergonómicos
- 9.5. Códigos estilísticos
 - 9.5.1. Códigos estilísticos permanentes
 - 9.5.2. Códigos estilísticos estacionários
 - 9.5.3. Procura de um carimbo pessoal

- 9.6. Desenvolvimento da coleção
 - 9.6.1. Quadro teórico
 - 9.6.2. Contexto
 - 9.6.3. Investigação
 - 9.6.4. Referências
 - 9.6.5. Conclusão
 - 9.6.6. Representação da coleção
- 9.7. Estudo técnico
 - 9.7.1. Tabela têxtil
 - 9.7.2. Tabela de cores
 - 9.7.3. O tafetá
 - 9.7.4. A ficha técnica
 - 9.7.5. O protótipo
 - 9.7.6. Escalar
- 9.8. Projetos interdisciplinares
 - 9.8.1. O desenho
 - 9.8.2. A padronização
 - 9.8.3. A costura
- 9.9. Produção de uma coleção
 - 9.9.1. Dos esboços ao desenho técnico
 - 9.9.2. Oficinas artesanais
 - 9.9.3. Novas tecnologias
- 9.10. Estratégias de comunicação e apresentação
 - 9.10.1. Fotografia na moda: *lookbook*, editorial e campanha
 - 9.10.2. O portefólio
 - 9.10.3. A passarela
 - 9.10.4. Outras formas de expor a coleção

Módulo 10. Sustentabilidade na moda

- 10.1. Metodologia do *design* de moda
 - 10.1.1. A cadeia de abastecimento
 - 10.1.2. Questões-chave
 - 10.1.3. Desenvolvimento da moda sustentável
 - 10.1.4. O futuro da moda

- 10.2. O ciclo de vida de uma peça de roupa
 - 10.2.1. Pensar sobre o ciclo de vida
 - 10.2.2. Atividades e impacto
 - 10.2.3. Ferramentas e modelos de avaliação
 - 10.2.4. Estratégias de desenho sustentável
- 10.3. Regulamentos de qualidade e segurança no setor têxtil
 - 10.3.1. Qualidade
 - 10.3.2. Etiquetas
 - 10.3.3. Segurança do vestuário
 - 10.3.4. Inspeções de consumido
- 10.4. Obsolescência planeada
 - 10.4.1. A obsolescência programada e os resíduos de aparelhos elétricos e eletrónicos
 - 10.4.2. Extração de recursos
 - 10.4.3. Produção de resíduos
 - 10.4.4. Reciclagem e reutilização de resíduos eletrónicos
 - 10.4.5. Consumo responsável
- 10.5. *Design* sustentável
 - 10.5.1. *Design* de peças de vestuário
 - 10.5.2. *Design* com empatia
 - 10.5.3. Seleção de tecidos, materiais e técnicas
 - 10.5.4. Uso de monomateriais
- 10.6. Produção sustentável
 - 10.6.1. Padronização e modelação de padrões
 - 10.6.2. Técnicas de resíduos zero
 - 10.6.3. Construção
 - 10.6.4. *Design* para durar
- 10.7. Distribuição sustentável
 - 10.7.1. Fornecedores e produtores
 - 10.7.2. Compromisso com as comunidades locais
 - 10.7.3. Vendas
 - 10.7.4. *Design* de acordo com as necessidades
 - 10.7.5. *Design* de moda inclusivo

- 10.8. Uso sustentável da peça de roupa
 - 10.8.1. Padrões de utilização
 - 10.8.2. Como reduzir o número de lavagens?
 - 10.8.3. Reparação e manutenção
 - 10.8.4. *Design* para alterações
 - 10.8.5. *Design* de peças de roupa modular
- 10.9. Reciclagem
 - 10.9.1. Reutilização e remanufaturação
 - 10.9.2. Reavaliação
 - 10.9.3. Reciclagem de materiais
 - 10.9.4. Produção em circuito fechado
- 10.10. Estilistas de moda sustentável
 - 10.10.1. Katharine Hamnett
 - 10.10.2. Stella McCartney
 - 10.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 10.10.4. Susan Dimasi
 - 10.10.5. Isabell de Hillerin





“

Através de formatos didáticos como o vídeo ou o resumo interativo, obterá uma aprendizagem agradável e totalmente resolutive”

06

Estágios

Após a conclusão da parte teórica do Mestrado Próprio b-learning, os alunos terão a oportunidade de efetuar um estágio numa excelente empresa do setor da moda. Durante este tempo, será orientado por um tutor que lhe dará conselhos, orientação e esclarecerá quaisquer dúvidas que possa ter, assegurando que a sua aprendizagem seja tão eficaz quanto possível.



“

*Realize o seu estágio numa empresa
líder na área da moda masculina"*

Na última fase do Mestrado Próprio b-learning, os alunos terão a oportunidade de realizar um estágio numa empresa líder no setor da moda durante 3 semanas consecutivas, de segunda a sexta-feira, com dias de trabalho de 8 horas. Durante este período, trabalharão num ambiente desafiante e poderão aplicar os conhecimentos adquiridos durante o Mestrado Próprio b-learning num ambiente real.

O objetivo desta fase prática é melhorar e desenvolver competências relevantes no campo do Design de Moda Masculina. Os alunos realizarão as suas tarefas num ambiente rigoroso e profissional, o que reforçará a sua capacidade de trabalhar em ambientes exigentes e competitivos.

Esta experiência representa uma oportunidade excecional para aprender e adquirir conhecimentos que irão melhorar significativamente a prática de design dos alunos num ambiente profissional de alto nível.

A parte prática será realizada com a participação ativa do aluno na realização das atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação dos professores e outros colegas que facilitam o trabalho em equipa e a integração multidisciplinar como competências transversais à praxis do Design (aprender a ser e aprender a relacionar-se).

Os procedimentos descritos a seguir constituirão a base da parte prática da formação e a sua aplicação está sujeita à disponibilidade do centro e à sua carga de trabalho, sendo as atividades propostas as seguintes:





Módulo	Atividade Prática
Investigação e análise de tendências	Investigar as tendências em moda masculina para a próxima estação
	Analisar as tendências históricas da moda masculina e a forma como estas influenciam o design dos dias de hoje
	Identificar e analisar as tendências emergentes da moda masculina em diferentes regiões do mundo
Design e criação de vestuário masculino	Criar modelos básicos de vestuário masculino, como camisas, calças e casacos
	Desenhar uma coleção de roupa masculina para uma estação específica tendo em conta as tendências e a funcionalidade das roupas
	Efetuar a produção de roupas masculinas personalizadas e de alta qualidade utilizando técnicas de alfaiataria
Escolha de tecidos e materiais	Selecionar tecidos e materiais adequados a cada tipo de peça de vestuário e função
	Elaborar composições com diferentes texturas e padrões para obter efeitos visuais interessantes no vestuário masculino
Design gráfico e visualização de moda	Criar ilustrações e esboços para representar modelos de moda masculina
	Utilizar programas de design gráfico para criar apresentações visuais de designs de moda masculina
	Elaborar um livro de moda para apresentar a coleção de moda masculina desenhada, utilizando diferentes técnicas de fotografia e de edição de imagens



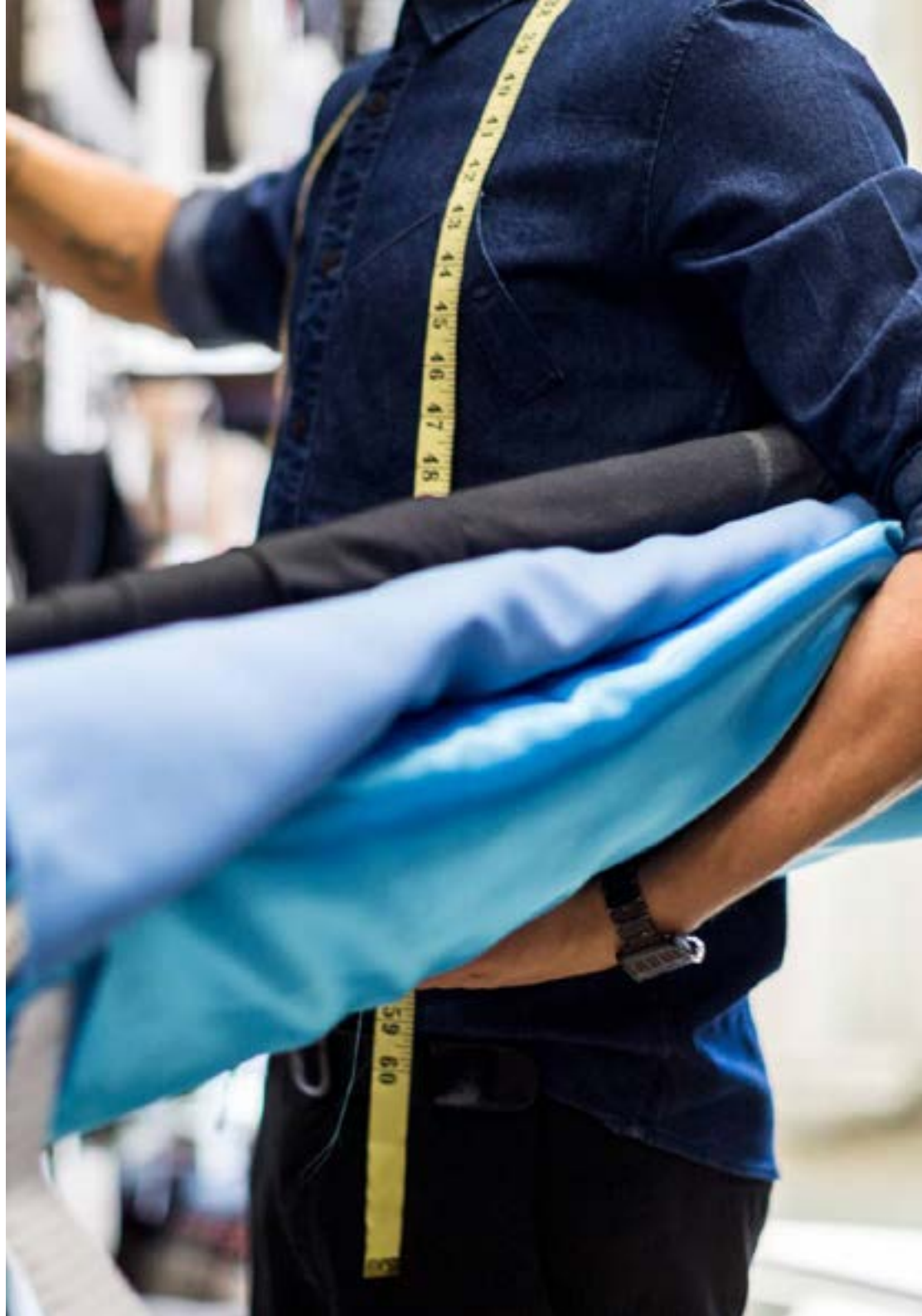
Junte-se a uma excelente equipa e adquira as melhores competências práticas sobre Design de Moda Masculina"

Seguro de responsabilidade civil

A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de formação prática na empresa. Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para tal, esta entidade educativa compromete-se a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a formação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da formação prática. Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



Condições Gerais do Mestrado Próprio b-learning

As condições gerais da convenção de estágio para o programa são as seguintes:

1. ORIENTAÇÃO: durante o Mestrado Próprio b-learning, o aluno terá dois orientadores que o acompanharão durante todo o processo, resolvendo toda as dúvidas e questões que possam surgir. Por um lado, haverá um orientador profissional pertencente ao centro de estágios, cujo objetivo será orientar e apoiar o estudante em todos os momentos. Por outro lado, será também atribuído um orientador académico, cuja missão será coordenar e ajudar o aluno ao longo de todo o processo, esclarecendo dúvidas e auxiliando-o em tudo o que necessitar. Desta forma, o profissional estará sempre acompanhado e poderá esclarecer todas as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática como académica.

2. DURAÇÃO: o programa de estágio terá a duração de 3 semanas consecutivas de formação prática, distribuídas por turnos de 8 horas, em 5 dias por semana. Os dias de comparência e o horário serão da responsabilidade do centro, devendo informar o profissional devida e antecipadamente, com tempo suficiente para facilitar a sua organização.

3. NÃO COMPARÊNCIA: em caso de não comparência no dia do início do Mestrado Próprio b-learning, o aluno perderá o direito ao mesmo sem possibilidade de reembolso ou de alteração de datas. A ausência por mais de 2 dias de estágio, sem causa justificada/ médica, implica a anulação do estágio e, por conseguinte, a sua rescisão automática. Qualquer problema que surja no decurso da participação no estágio deve ser devidamente comunicado, com carácter de urgência, ao orientador académico.

4. CERTIFICAÇÃO: o aluno que concluir o Mestrado Próprio b-learning receberá um certificado que acreditará a sua participação no centro em questão.

5. RELAÇÃO PROFISSIONAL: o Mestrado Próprio b-learning não constitui uma relação profissional de qualquer tipo.

6. ESTUDOS PRÉVIOS: alguns centros podem solicitar um certificado de estudos prévios para a realização do Mestrado Próprio b-learning. Nestes casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágios da TECH, para que seja confirmada a atribuição do centro selecionado.

7. NÃO INCLUI: o Mestrado Próprio b-learning não incluirá qualquer elemento não descrito nas presentes condições. Por conseguinte, não inclui alojamento, transporte para a cidade onde se realizam os estágios, vistos ou qualquer outro serviço não descrito acima.

No entanto, o aluno poderá consultar o seu orientador académico se tiver qualquer dúvida ou recomendação a este respeito. Este fornecer-lhe-á todas as informações necessárias para facilitar os procedimentos envolvidos.

07

Onde posso fazer os estágios?

Os alunos inscritos no Mestrado Próprio b-learning têm a oportunidade de realizar um estágio em empresas líderes no setor da Moda durante um período de 3 semanas, realizando inúmeras tarefas relacionadas com o Design de Moda Masculina. Desta forma, adquirem competências valiosas para a sua carreira.

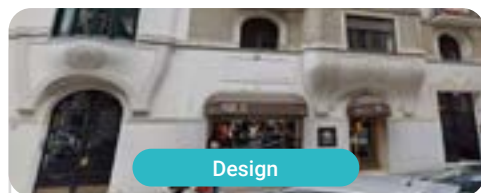


“

*Complemente a sua aprendizagem teórica
com um estágio numa empresa líder na
indústria da moda"*



Os alunos podem efetuar a parte prática deste Mestrado Próprio b-learning nos seguintes centros:



Design

Pugil Store

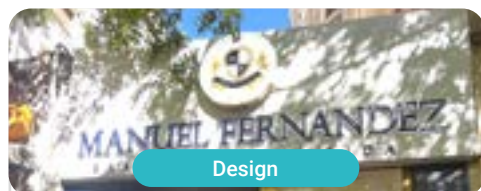
País	Cidade
Espanha	Madrid

Endereço: Villanueva,19, 28001 Madrid

Pugil Store especializada em Alta Costura Digital

Formações práticas relacionadas:

-Design de Moda Masculina



Design

Sastrería Manuel Fernández

País	Cidade
Espanha	Madrid

Endereço: Calle de la Magdalena,
25, 28012 Madrid

Alfaiataria em Madrid

Formações práticas relacionadas:

-Design de Moda Masculina

“

Inscreva-se agora mesmo e avance na sua área de trabalho com um Mestrado Próprio b-learning completo que lhe permitirá pôr em prática tudo o que aprendeu"

08 Metodologia

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



“

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

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

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

“

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



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



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

Um método de aprendizagem inovador e diferente

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

“

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Material de estudo

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

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



Masterclasses

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

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



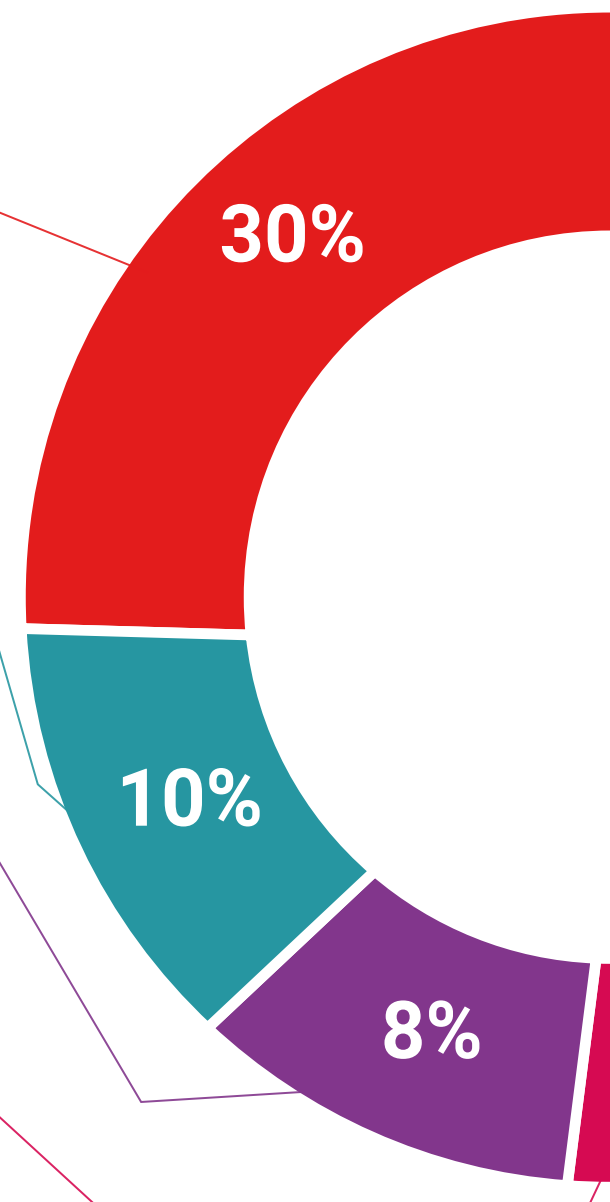
Práticas de aptidões e competências

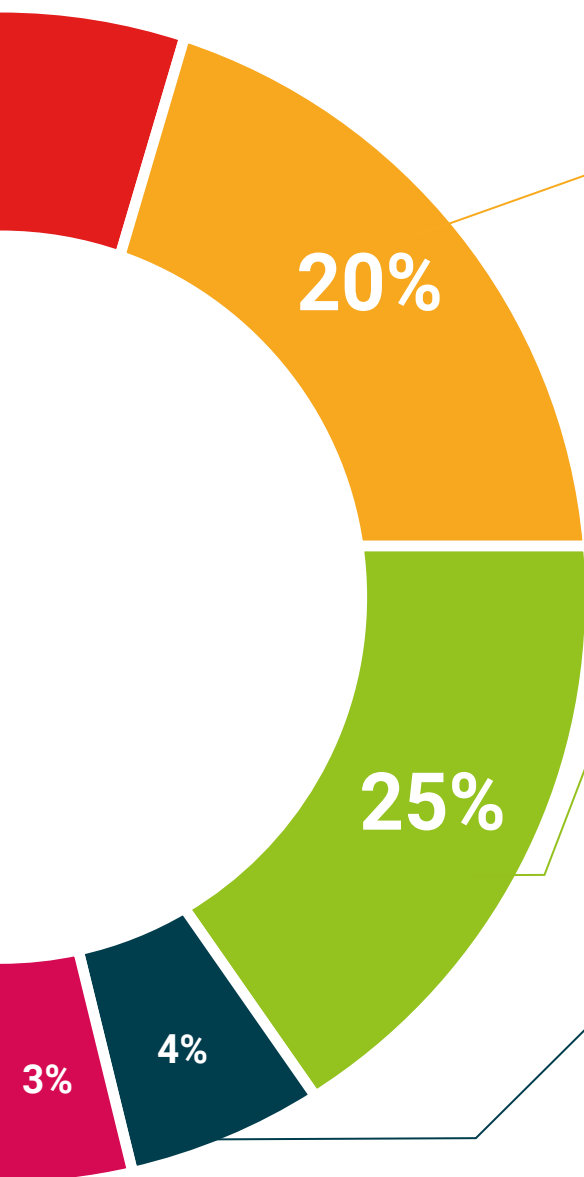
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

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





Case studies

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



Resumos interativos

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

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



Testing & Retesting

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



09

Certificação

Este programa permitir-lhe-á obter o diploma Mestrado Próprio b-learning em Design de Moda Masculina emitido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.



“

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

Este programa permitirá a obtenção do certificado do **Mestrado Próprio b-learning em Design de Moda Masculina** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

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



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

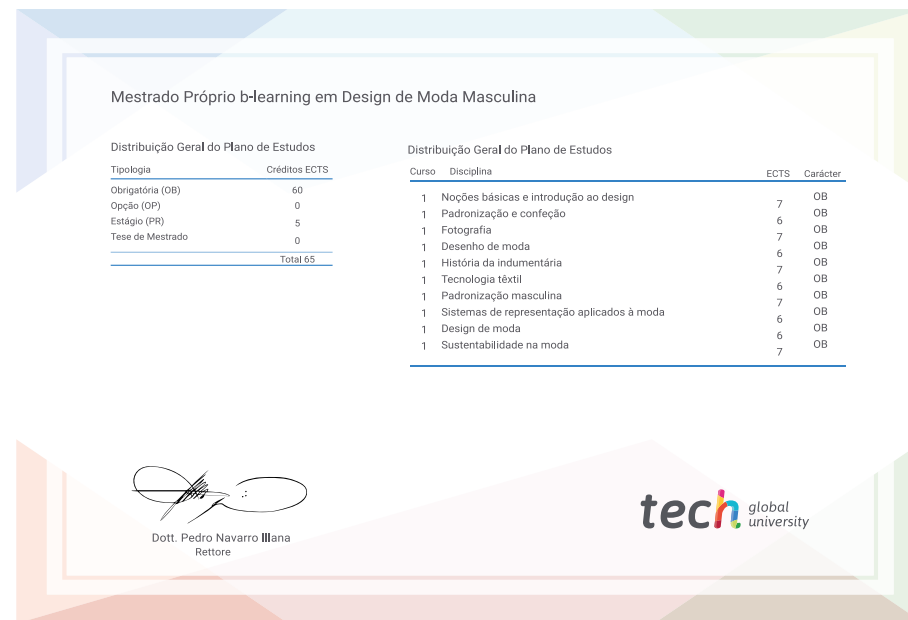
Certificação: **Mestrado Próprio b-learning em Design de Moda Masculina**

Modalidade: **B-learning (Online + Estágios)**

Duração: **12 meses**

Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**

Créditos: **60 + 5 ECTS**





Mestrado Próprio b-learning Design de Moda Masculina

Modalidade: B-learning (Online + Estágios)

Duração: 12 meses

Certificação: TECH Global University

Reconhecimento: 60 + 5 ECTS

Carga horária: 1620 horas

Mestrado Próprio b-learning

Design de Moda Masculina