

Máster Título Propio

Diseño de Moda Femenina





Máster Título Propio

Diseño de Moda Femenina

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/disenomaster/master-disenomodafemenina

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 32

06

Titulación

pág. 40

01 Presentación

La moda es una excelente fuente de inspiración. Jóvenes de todas las edades aspiran a convertirse en los diseñadores del mañana, ya sea trabajando en su propia marca o representando a una de las grandes casas de diseño. Por ello, se ha ideado este programa, específico sobre moda femenina, que engloba todos los aspectos indispensables para aprender a identificar distintos tipos de tejido, realizar un boceto, presentar un portafolio de ideas e, incluso, trabajar con herramientas digitales y de Marketing para crear un canal de difusión. Todo ello, garantizará el desarrollo profesional de los estudiantes, permitiéndoles acceder a distintas salidas laborales, como directores de moda, creativos, editores o asesores de imagen, entre otros.





“

*Innova a partir de los grandes clásicos y
convértete en la siguiente Coco Chanel”*

La moda ha estado presente en todas las civilizaciones. Desde la romana hasta la francesa, marcar tendencias siempre ha sido sinónimo de estatus y riqueza. Aunque por mucho tiempo esta fue la norma, en el siglo XX se creó la necesidad de enaltecer la figura femenina, por lo que las colecciones de Moda se centraban en piezas con líneas sencillas y cortes elegantes. Durante esa época, los grandes diseñadores y referentes lograron posicionarse adaptando su propio estilo a las distintas necesidades del público.

Por todo esto, se ha ideado este Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina, representando una excelente oportunidad para aprender todos los aspectos clave que ayudarán al estudiante a convertirse en un diseñador de excelencia. En este sentido, se comenzará el programa aportando el contexto histórico del sector, permitiendo conocer los grandes hitos que dieron paso a la consolidación del sector en la actualidad.

Así mismo, se realizará un estudio exhaustivo sobre aspectos básicos del patronaje en la figura femenina, estableciendo también cómo realizar los diferentes tipos de costuras para finalizar con un acabado prolijo. Además, se dedicará un apartado a la elaboración del boceto, el cual permite plasmar la idea principal del diseñador en papel para luego llevarla a la realidad.

Por otro lado, con la llegada de las nuevas tecnologías y las redes sociales, los diseñadores han tenido que adaptarse, aprendiendo sobre las nuevas plataformas para dar a conocer sus trabajos. En este sentido, hay que tener presente cuáles son las estrategias de Marketing en las que se apoyan las grandes casas de Moda y los diseñadores independientes para tener presencia en la Web.

Finalmente, es importante conocer y analizar conceptos como el "FastFashion", el cual ha causado un gran debate desde hace unos años, ya que favorece la creación de grandes colecciones de ropa que se fabrican de forma acelerada. En conclusión, esta titulación se convertirá en la mejor opción para el estudiante que desee convertirse en un nuevo referente de la moda, empezar su propia marca, trabajar como asesor de imagen, entre otras salidas profesionales que significarán un gran avance en su trayectoria profesional.

Este **Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Última tecnología en software de enseñanza online
- ♦ Sistema docente intensamente visual, apoyado en contenidos gráficos y esquemáticos de fácil asimilación y comprensión
- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en activo
- ♦ Sistemas de vídeo interactivo de última generación
- ♦ Enseñanza apoyada en la telepráctica
- ♦ Sistemas de actualización y reciclaje permanente
- ♦ Aprendizaje autorregulable: total compatibilidad con otras ocupaciones
- ♦ Ejercicios prácticos de autoevaluación y constatación de aprendizaje
- ♦ Grupos de apoyo y sinergias educativas: preguntas al experto, foros de discusión y conocimiento
- ♦ Comunicación con el docente y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Bancos de documentación complementaria disponible permanentemente, incluso después del programa



Capacítate para ver tus diseños desfilando por las grandes pasarelas del mundo, como la Semana de la Moda de París o New York"

“

*Como decía Marc Jacobs:
la ropa no es nada hasta
que alguien vive en ella”*

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

*Convierte la moda en tu vía de
expresión y crea piezas que
enaltezcan la figura femenina.*

*La moda es arte y con esta
titulación aprenderás a
expresarte como los grandes
artistas del siglo XIX.*



02

Objetivos

La moda es mucho más que cortar y coser piezas de tela, es una forma de expresión y, en algunos casos, representa la cultura de una sociedad. Por eso, este Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina buscar ayudar a los estudiantes a conocer todos los aspectos involucrados en la creación, planificación y presentación de una colección. Para ello, los estudiantes deberán aprender las bases del diseño y los diferentes movimientos que han dado forma al sector. Todo ello les permitirá acceder a distintos puestos laborales, como el diseñador de una marca propia, hasta el personal *Shopper* de grandes celebridades.



“

*Inspírate en los grandes de la moda
como Coco Chanel o Christian Dior
para crear tu nueva colección”*



Objetivos generales

- ◆ Obtener un conocimiento pormenorizado sobre el diseño de la moda y su evolución, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector
- ◆ Realizar diseños sobre el papel y técnicas digitales que reflejen el diseño ideado
- ◆ Utilizar las técnicas del patronaje y la confección a la creación de prendas y complementos
- ◆ Obtener un conocimiento pormenorizado sobre la historia de la moda, que será relevante para el trabajo de los profesionales que desean desarrollarse en este sector en la actualidad
- ◆ Diseñar proyectos de moda de éxito
- ◆ Aprender sobre la fotografía de moda para sacar el mejor partido posible de las colecciones creadas

“

*Anímate a realizar este programa
y explota al máximo tu talento en
diseño y confección”*





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del diseño

- ◆ Conocer las bases del diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta nuestros días
- ◆ Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- ◆ Elegir las metodologías de proyecto adecuadas para cada caso
- ◆ Conocer los procesos de ideación, creatividad y experimentación y saber aplicarlos a proyectos
- ◆ Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

Módulo 2. Patronaje y confección

- ◆ Conocer el desarrollo y la representación de un patrón
- ◆ Aprender a crear autónomamente cualquier tipo de patrón
- ◆ Conocer los fundamentos de la costura
- ◆ Distinguir los tipos de herramientas y maquinaria en la fabricación de prendas
- ◆ Identificar los materiales textiles y sus usos principales
- ◆ Desarrollar métodos de investigación práctica para la creación creativa de prendas

Módulo 3. Fotografía

- ♦ Comprender de forma básica las cámaras fotográficas
- ♦ Conocer los softwares de revelado y edición de fotográfica
- ♦ Manejar y comprender el vocabulario y conceptos básicos del lenguaje visual y audiovisual
- ♦ Analizar críticamente imágenes de diferente índole
- ♦ Manejar recursos y fuentes referidos a la materia

Módulo 4. Dibujo de moda

- ♦ Comprender la anatomía humana y las principales características de la misma para poder representarla en el figurín de moda
- ♦ Conocer el canon del cuerpo humano para permitir la estilización del figurín de moda
- ♦ Analizar y distinguir exhaustivamente las zonas del cuerpo humano más importantes en la realización de un figurín de moda
- ♦ Diferenciar las técnicas de representación gráfico-plásticas en la ilustración de moda
- ♦ Buscar el estilo personal en el figurín de moda como sello de identidad distintivo del diseñador de moda

Módulo 5. Tecnología textil

- ♦ Identificar diferentes tipos de fibras textiles
- ♦ Seleccionar un material textil para un diseño concreto según sus propiedades
- ♦ Conocer las técnicas de tinción
- ♦ Dominar los ligamentos de los tejidos
- ♦ Conocer las propiedades de los diferentes materiales y las técnicas para su manipulación y elaboración
- ♦ Conocer las técnicas principales de estampación textil

Módulo 6. Sistemas de representación aplicados a la moda

- ♦ Diferenciar los contextos profesionales de aplicación del dibujo técnico de moda y comprender la utilidad de las características de este tipo de representación
- ♦ Saber cómo realizar dibujos planos de prendas
- ♦ Entender cómo se realizan dibujos planos de prendas que comunican al patronista y al confeccionista las características de cada modelo
- ♦ Conocer cómo representar diferentes accesorios de moda
- ♦ Saber realizar una ficha técnica altamente descriptiva

Módulo 7. Diseño de moda

- ♦ Comprender las diferentes metodologías de trabajo aplicadas al diseño de moda
- ♦ Desarrollar procedimientos creativos que ayudan en la labor del diseño de moda
- ♦ Introducir al alumno a los procedimientos técnicos necesarios para la realización de un proyecto de moda
- ♦ Conocer los diferentes medios de difusión y comunicación del producto moda
- ♦ Entender el proceso de realización de proyectos de moda en todas sus fases
- ♦ Adquirir recursos para la presentación visual y comunicación del proyecto moda

Módulo 8. Sostenibilidad en la moda

- ♦ Entender que el estilo de vida actual del ser humano nos convierte en consumidores insostenibles
- ♦ Adquirir e incorporar criterios medioambientales y de sostenibilidad en la fase de concepción y desarrollo del diseño
- ♦ Conocer medidas preventivas y adecuadas para disminuir el impacto medioambiental
- ♦ Utilizar la sostenibilidad como un requisito en la metodología del diseño
- ♦ Proporcionar al alumnado de fuentes de inspiración naturales y respetables con el medioambiente



Módulo 9. Historia de la moda

- ◆ Reunir estrategias metodológicas y estéticas que ayuden a fundamentar y desarrollar procesos creativos
- ◆ Asociar el lenguaje formal y simbólico con la funcionalidad en el campo de la moda
- ◆ Justificar las contradicciones entre el lujo de la moda y los valores éticos
- ◆ Reflexionar sobre la incidencia que tiene la innovación y calidad de la producción de la moda, el Prêt-à-Porter y la moda Low Cost en la calidad de vida y del medioambiente
- ◆ Conocer y valorar los usos y modos históricos por los que la moda viene recurriendo a la construcción de imaginarios
- ◆ Saber realizar correctas lecturas denotativas y connotativas de imágenes moda

Módulo 10. Diseño de moda avanzado

- ◆ Desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias, y resultados del diseño de moda, desarrollando un criterio personal fundamentado
- ◆ Ser capaz de comprender y comunicar visualmente la información, dominar las técnicas de exposición gráfica de proyectos de diseño
- ◆ Conocer a un nivel básico procesos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción y de las disciplinas correspondientes
- ◆ Tener capacidad para desarrollar con coherencia un proceso de diseño respondiendo adecuadamente a un conjunto ordenado de necesidades y requerimientos

03

Competencias

Al finalizar esta titulación, el estudiante será capaz de convertirse en un referente de la moda, ya que habrá analizado, desglosado e internalizado la técnica y teoría para empezar su propia marca o participar en el diseño de piezas únicas para una colección de lujo. Todas las destrezas aprendidas durante el programa serán indispensables para desempeñar distintos roles dentro de una marca de moda o en una empresa propia.





“

La moda se convertirá en tu medio de expresión gracias a esta titulación”



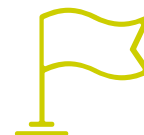
Competencias generales

- ♦ Crear diseños atractivos que se conviertan en un *Must* de la temporada
- ♦ Aplicar los criterios históricos de la industria de la moda a diseños actuales, para que se conviertan en prendas indispensables en cualquier armario
- ♦ Desarrollar comunicaciones efectivas sobre el negocio de la moda
- ♦ Emplear programas y softwares de edición fotográfica

“

Usa materiales innovadores y sé capaz de construir tu propia marca de moda, usando a grandes referentes como fuente de inspiración”





Competencias específicas

- ◆ Tener conocimientos sobre la evolución de la historia de la moda
- ◆ Realizar un patronaje según el cuerpo de una niña, joven o mujer
- ◆ Aplicar las metodologías diseñadas por grandes exponentes de la Moda para resolver los problemas del diseño
- ◆ Aprender a realizar el patrón de una falda, pantalón y vestido, combinándolos para crear nuevas piezas de moda
- ◆ Emplear distintos materiales para recrear la textura de la tela en los diseños de bocetos
- ◆ Realizar un portafolio con los diseños que se presentarán en pasarela
- ◆ Usar las referencias de grandes maestros de la moda para aplicarlas en diseños actuales

04

Estructura y contenido

Este Máster Título Propio cumple con las expectativas de los estudiantes gracias a su extenso y completo programa. En este sentido, les permitirá comprender aspectos básicos como la historia del diseño, realizar los patronajes en función de la edad de la modelo e incluso, aspectos técnicos de fotografía para exponer al máximo cada pieza realizada. Todo esto será indispensable para garantizar el éxito de una colección y convertirá al alumno en un profesional multifacético, capaz de trabajar como diseñador, ilustrador o director de empresas de moda, entre otros.



“

*Conoce la historia de los principales
exponentes del mundo de la moda
para realizar una colección de éxito”*

Módulo 1. Fundamentos del diseño

- 1.1. Historia del diseño
 - 1.1.1. La Revolución Industrial
 - 1.1.2. Las etapas del diseño
 - 1.1.3. La arquitectura
 - 1.1.4. La Escuela de Chicago
- 1.2. Estilos y movimientos del diseño
 - 1.2.1. Diseño decorativo
 - 1.2.2. Movimiento modernista
 - 1.2.3. *Art Decó*
 - 1.2.4. Diseño industrial
 - 1.2.5. *La Bauhaus*
 - 1.2.6. II Guerra Mundial
 - 1.2.7. Transvanguardias
 - 1.2.8. Diseño contemporáneo
- 1.3. Diseñadores y tendencias
 - 1.3.1. Diseñadores de interior
 - 1.3.2. Diseñadores gráficos
 - 1.3.3. Diseñadores industriales o de producto
 - 1.3.4. Diseñadores de moda
- 1.4. Metodología proyectual de diseño
 - 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. El lenguaje en diseño
 - 1.5.1. Los objetos y el sujeto
 - 1.5.2. Semiótica de los objetos
 - 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
 - 1.5.4. La globalización de los signos
 - 1.5.5. Propuesta
- 1.6. El diseño y su dimensión estético-formal
 - 1.6.1. Elementos visuales
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La medida
 - 1.6.1.3. El color
 - 1.6.1.4. La textura
 - 1.6.2. Elementos de relación
 - 1.6.2.1. Dirección
 - 1.6.2.2. Posición
 - 1.6.2.3. Espacio
 - 1.6.2.4. Gravedad
 - 1.6.3. Elementos prácticos
 - 1.6.3.1. Representación
 - 1.6.3.2. Significado
 - 1.6.3.3. Función
 - 1.6.4. Marco de referencia
- 1.7. Métodos analíticos del diseño
 - 1.7.1. El diseño pragmático
 - 1.7.2. Diseño analógico
 - 1.7.3. Diseño icónico
 - 1.7.4. Diseño canónico
 - 1.7.5. Principales autores y su metodología

- 1.8. Diseño y semántica
 - 1.8.1. La semántica
 - 1.8.2. La significación
 - 1.8.3. Significado denotativo y significado connotativo
 - 1.8.4. El léxico
 - 1.8.5. Campo léxico y familia léxica
 - 1.8.6. Las relaciones semánticas
 - 1.8.7. El cambio semántico
 - 1.8.8. Causas de los cambios semánticos
- 1.9. Diseño y pragmática
 - 1.9.1. Consecuencias prácticas, abducción y semiótica
 - 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
 - 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
 - 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos
- 1.10. Contexto actual del diseño
 - 1.10.1. Problemas actuales del diseño
 - 1.10.2. Los temas actuales del diseño
 - 1.10.3. Aportes sobre metodología

Módulo 2. Patronaje y confección

- 2.1. Introducción al patronaje
 - 2.1.1. Conceptos básicos del patronaje
 - 2.1.2. Herramientas y materiales en el patronaje
 - 2.1.3. Obtención de medidas anatómicas
 - 2.1.4. Tablas de medidas
 - 2.1.5. Tipologías del patronaje
 - 2.1.6. Industrialización de modelos
 - 2.1.7. Información que debe contener un patrón
- 2.2. Patrón femenino
 - 2.2.1. Patrón base de falda
 - 2.2.2. Patrón base cuerpo
 - 2.2.3. Patrón base pantalón
 - 2.2.4. Patrón base vestido
 - 2.2.5. Cuellos
 - 2.2.6. Mangas
 - 2.2.7. Detalles

- 2.3. Patrón masculino
 - 2.3.1. Patrón base de cuerpo
 - 2.3.2. Patrón base de pantalón
 - 2.3.3. Patrón base de abrigo
 - 2.3.4. Cuellos
 - 2.3.5. Mangas
 - 2.3.6. Detalles
- 2.4. Patrón infantil
 - 2.4.1. Patrón base cuerpo
 - 2.4.2. Patrón base pantalón
 - 2.4.3. Patrón base leotardo
 - 2.4.4. Patrón base mono
 - 2.4.5. Mangas
 - 2.4.6. Cuellos
 - 2.4.7. Detalles
- 2.5. Transformación, desarrollo y escalado del patrón
 - 2.5.1. Transformaciones de patrones
 - 2.5.2. Desarrollo del patronaje
 - 2.5.3. Patrones a escala y a tamaño real
- 2.6. Introducción al corte y la confección
 - 2.6.1. Introducción a la costura
 - 2.6.2. Herramientas y materiales en la costura
 - 2.6.3. El corte
 - 2.6.4. Costura a mano
 - 2.6.5. Costura a máquina plana
 - 2.6.6. Tipos de máquinas en costura
- 2.7. Identificación de los textiles
 - 2.7.1. Tejidos planos
 - 2.7.2. Tejidos complejos
 - 2.7.3. Tejidos técnicos
 - 2.7.4. Tejidos de punto
 - 2.7.5. Materiales

- 2.8. Tipos de costura y transformación de prendas
 - 2.8.1. Costura plana
 - 2.8.2. Costura interior
 - 2.8.3. Costura curva
 - 2.8.4. Costura francesa
 - 2.8.5. Costura tejana
 - 2.8.6. Costura sobrecargada
 - 2.8.7. Costura ribeteada
- 2.9. Cierres, acabados y ennoblecimiento textil
 - 2.9.1. Teñido del tejido
 - 2.9.2. Botones
 - 2.9.3. Cremalleras
 - 2.9.4. Apliques
 - 2.9.5. Forrado de la pieza
 - 2.9.6. Remates
 - 2.9.7. Planchado
- 2.10. *Moulage*
 - 2.10.1. Preparación del maniquí
 - 2.10.2. Investigación sobre el maniquí
 - 2.10.3. Del maniquí al patrón
 - 2.10.4. Modelización de una prenda

Módulo 3. Fotografía

- 3.1. Historia de la fotografía
 - 3.1.1. Antecedentes de la fotografía
 - 3.1.2. Fotografía a color
 - 3.1.3. La película fotográfica
 - 3.1.4. La cámara digital
- 3.2. Formación de la imagen
 - 3.2.1. La cámara fotográfica
 - 3.2.2. Parámetros básicos en la fotografía
 - 3.2.3. Fotometría
 - 3.2.4. Objetivos y distancia focal

- 3.3. Lenguaje fotográfico
 - 3.3.1. Tipos de planos
 - 3.3.2. Elementos formales, compositivos e interpretativos de la imagen fotográfica
 - 3.3.3. Encuadre
 - 3.3.4. Representación del tiempo y el movimiento en fotografía
 - 3.3.5. La relación de la fotografía con la realidad y la verdad
- 3.4. La cámara fotográfica
 - 3.4.1. Cámaras analógicas y digitales
 - 3.4.2. Las cámaras sencillas
 - 3.4.3. Las cámaras réflex
 - 3.4.4. Técnicas fotográficas básicas
 - 3.4.5. La exposición y los exposímetros
 - 3.4.6. La cámara réflex digital. El sensor
 - 3.4.7. El manejo de la cámara digital frente a la analógica
 - 3.4.8. Aspectos específicos de interés
 - 3.4.9. Modos de trabajo con la cámara digital
- 3.5. La imagen digital
 - 3.5.1. Formatos de archivo
 - 3.5.2. Balance de blancos
 - 3.5.3. Temperatura de color
 - 3.5.4. Histograma. Exposición en fotografía digital
 - 3.5.5. Rango dinámico
- 3.6. El comportamiento de la luz
 - 3.6.1. El fotón
 - 3.6.2. Reflexión y absorción
 - 3.6.3. Cantidad y calidad de la luz
 - 3.6.3.1. Luz dura y luz suave
 - 3.6.3.2. Luz directa y difusa
- 3.7. Expresividad y estética de la iluminación
 - 3.7.1. Sombras, modificadores y profundidad
 - 3.7.2. Ángulos de iluminación
 - 3.7.3. Esquemas de iluminación

- 3.7.4. Medición de la luz
 - 3.7.4.1. El fotómetro
 - 3.7.4.2. Luz incidente
 - 3.7.4.3. Luz reflejada
 - 3.7.4.4. Medición sobre varios puntos
 - 3.7.4.5. El contraste
 - 3.7.4.6. Gris medio
- 3.7.5. Iluminación luz natural
 - 3.7.5.1. Difusores
 - 3.7.6.2. Reflectores
- 3.7.6. Iluminación luz artificial
 - 3.7.6.1. El estudio fotográfico
 - 3.7.6.2. Las fuentes de iluminación
 - 3.7.6.3. Luz fría
 - 3.7.6.4. Flashes de estudio y flash compacto
 - 3.7.6.5. Accesorios
- 3.8. Software de edición
 - 3.8.1. Adobe Lightroom
 - 3.8.2. Adobe Photoshop
 - 3.8.3. *Plugins*
- 3.9. Edición y revelado fotográfico
 - 3.9.1. El revelado en *Camera RAW*
 - 3.9.2. Ruido y enfoque
 - 3.9.3. Ajustes de exposición, contraste y saturación. Niveles y curvas
- 3.10. Referentes y aplicaciones
 - 3.10.1. Fotógrafos más importantes de la historia
 - 3.10.2. Fotografía en el diseño de interior
 - 3.10.3. Fotografía en el diseño de producto
 - 3.10.4. Fotografía en el diseño de moda
 - 3.10.5. Fotografía en el diseño gráfico

Módulo 4. Dibujo de moda

- 4.1. Historia de la ilustración
 - 4.1.1. Historia de la Ilustración
 - 4.1.2. Tipologías
 - 4.1.3. El cartel
 - 4.1.4. Ilustradores
- 4.2. Materiales y soportes en la Ilustración
 - 4.2.1. Materiales
 - 4.2.2. Soportes
 - 4.2.3. Nuevas tecnologías
- 4.3. Anatomía artística
 - 4.3.1. Introducción a la anatomía artística
 - 4.3.2. La cabeza y el cuello
 - 4.3.3. El tronco
 - 4.3.4. La extremidad superior
 - 4.3.5. La extremidad inferior
 - 4.3.6. El movimiento
- 4.4. Proporción del cuerpo humano
 - 4.4.1. Antropometría
 - 4.4.2. Proporción
 - 4.4.3. Cánones
 - 4.4.4. Morfología
 - 4.4.5. Proporción
- 4.5. Composición básica
 - 4.5.1. Delantero
 - 4.5.2. Espalda
 - 4.5.3. Perfil
 - 4.5.4. Escorzos
 - 4.5.5. Movimiento

- 4.6. El rostro humano
 - 4.6.1. La cabeza
 - 4.6.2. Los ojos
 - 4.6.3. La nariz
 - 4.6.4. La boca
 - 4.6.5. Las cejas
 - 4.6.6. Las orejas
 - 4.6.7. El pelo
- 4.7. La figura humana
 - 4.7.1. El equilibrio del cuerpo
 - 4.7.2. El brazo
 - 4.7.3. La mano
 - 4.7.4. El pie
 - 4.7.5. La pierna
 - 4.7.6. El busto
 - 4.7.7. La figura humana
- 4.8. Técnicas de Ilustración en moda
 - 4.8.1. Técnica tradicional
 - 4.8.2. Técnica digital
 - 4.8.3. Técnica mixta
 - 4.8.4. Técnica de collage
- 4.9. Ilustración de materiales
 - 4.9.1. Tweed
 - 4.9.2. Charol
 - 4.9.3. Lana
 - 4.9.4. Lentejuelas
 - 4.9.5. Transparencia
 - 4.9.6. Seda
 - 4.9.7. Denim
 - 4.9.8. Cuero
 - 4.9.9. Pelo animal
 - 4.9.10. Otros materiales





- 4.10. Búsqueda del estilo personal
 - 4.10.1. El figurín de moda
 - 4.10.2. La estilización
 - 4.10.3. Poses de moda
 - 4.10.4. Peinados
 - 4.10.5. El diseño

Módulo 5. Tecnología textil

- 5.1. Introducción al textil
 - 5.1.1. Historia de los textiles
 - 5.1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
 - 5.1.3. La maquinaria textil tradicional
 - 5.1.4. La importancia de los textiles en la moda
 - 5.1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
 - 5.1.6. Ficha técnica de tejidos
- 5.2. Materiales textiles
 - 5.2.1. Clasificación de las fibras textiles
 - 5.2.1.1. Fibras naturales
 - 5.2.1.2. Fibras artificiales
 - 5.2.1.3. Fibras sintéticas
 - 5.2.2. Propiedades de las fibras
 - 5.2.3. Reconocimiento de fibras textiles
- 5.3. Los hilos
 - 5.3.1. Ligamentos básicos
 - 5.3.2. Características generales de los hilos
 - 5.3.3. Clasificación de los hilos
 - 5.3.4. Fases de la hilatura
 - 5.3.5. Máquinas utilizadas
 - 5.3.6. Sistemas de numeración de los hilos

- 5.4. Textiles de calada
 - 5.4.1. Tejidos de calada
 - 5.4.2. Escalonado del ligamento
 - 5.4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
 - 5.4.4. Clasificación de los ligamentos
 - 5.4.5. Tipos de ligamentos
 - 5.4.6. Tipos de tejidos de calada
 - 5.4.7. El telar de calada
 - 5.4.8. Telares especiales
- 5.5. Tejidos de punto
 - 5.5.1. Historia del tejido de punto
 - 5.5.2. Clasificación
 - 5.5.3. Tipología
 - 5.5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
 - 5.5.5. Características y comportamiento según su construcción
 - 5.5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención
- 5.6. Acabados textiles
 - 5.6.1. Acabados físicos
 - 5.6.2. Acabados químicos
 - 5.6.3. Resistencia de los tejidos
 - 5.6.4. El pilling
 - 5.6.5. Cambio dimensional de tejidos
- 5.7. Teñido
 - 5.7.1. Tratamientos previos
 - 5.7.2. Teñido
 - 5.7.3. Maquinaria
 - 5.7.4. Insumos
 - 5.7.5. Blanqueo óptico
 - 5.7.6. El color
- 5.8. Estampación
 - 5.8.1. Estampado directo
 - 5.8.1.1. Estampado por bloques
 - 5.8.1.2. Estampado por rodillos
 - 5.8.1.3. Estampado por termotransferencia
 - 5.8.1.4. Estampado con pantalla
 - 5.8.1.5. Estampado por urdimbre
 - 5.8.1.6. Estampado por corrosión
 - 5.8.2. Estampado por reserva
 - 5.8.2.1. *Batik*
 - 5.8.2.2. Teñido atado
 - 5.8.3. Otros tipos de estampado
 - 5.8.3.1. Estampado diferencial
 - 5.8.3.2. Electroestático policromo
- 5.9. Tejidos técnicos e inteligentes
 - 5.9.1. Definición y análisis
 - 5.9.2. Aplicaciones de los textiles
 - 5.9.3. Nuevos materiales y tecnologías
- 5.10. Piel, cuero y otros
 - 5.10.1. La piel y el cuero
 - 5.10.2. Clasificación del cuero
 - 5.10.3. Procedimiento de curtido
 - 5.10.4. Tratamiento post-curtido
 - 5.10.5. Proceso tecnológico de la curtimb্রে
 - 5.10.6. Métodos de conservación
 - 5.10.7. Cuero sintético
 - 5.10.8. Debate: piel natural o piel sintética

Módulo 6. Sistemas de representación aplicados a la moda

- 6.1. Introducción al dibujo técnico en moda
 - 6.1.1. Cómo y cuándo se utilizan los dibujos técnicos
 - 6.1.2. Cómo crear un dibujo técnico para la moda
 - 6.1.3. Dibujar a partir de una prenda física
 - 6.1.4. Normas del técnico en moda
- 6.2. Preparación del documento
 - 6.2.1. Preparar el documento para el dibujo técnico
 - 6.2.2. Maniquí anatómico base
 - 6.2.3. Color, textura y estampados
- 6.3. Prendas inferiores
 - 6.3.1. Faldas
 - 6.3.2. Pantalones
 - 6.3.3. Medias
- 6.4. Prendas superiores
 - 6.4.1. Camisas
 - 6.4.2. Camisetas
 - 6.4.3. Chalecos
 - 6.4.4. Chaquetas
 - 6.4.5. Abrigos
- 6.5. Prendas interiores
 - 6.5.1. Sujetador
 - 6.5.2. Bragas
 - 6.5.3. Calzoncillos
- 6.6. Detalles de modelo
 - 6.6.1. Escotes
 - 6.6.2. Cuellos
 - 6.6.3. Mangas
 - 6.6.4. Puños
 - 6.6.5. Bolsillos
- 6.7. Detalles de diseño
 - 6.7.1. Detalles de construcción
 - 6.7.2. Detalles de diseño decorativos
 - 6.7.3. Plisados
 - 6.7.4. Costuras
 - 6.7.5. Puntadas
 - 6.7.6. Ribeteado
- 6.8. Cierres y fornituras
 - 6.8.1. Cremalleras
 - 6.8.2. Botones
 - 6.8.3. Corchetes
 - 6.8.4. Cintas
 - 6.8.5. Nudos
 - 6.8.6. Ojales
 - 6.8.7. Velcro
 - 6.8.8. Ojetes
 - 6.8.9. Lazadas
 - 6.8.10. Tachuelas
 - 6.8.11. Remaches
 - 6.8.12. Anillas
 - 6.8.13. Hebillas
- 6.9. Complementos
 - 6.9.1. Bolsos
 - 6.9.2. Gafas
 - 6.9.3. Calzado
 - 6.9.4. Joyería
- 6.10. La ficha técnica
 - 6.10.1. Exportación del dibujo técnico
 - 6.10.2. Información de la ficha técnica
 - 6.10.3. Modelos y tipos de ficha técnica
 - 6.10.4. Realización de la ficha la ficha técnica

Módulo 7. Diseño de moda

- 7.1. Metodología del diseño de moda
 - 7.1.1. El concepto de un proyecto de moda
 - 7.1.2. Metodología proyectual aplicada a la moda
 - 7.1.3. Métodos de investigación en el diseño de moda
 - 7.1.4. El *Briefing* o demanda de diseño
 - 7.1.5. Documentación
 - 7.1.6. Análisis de la moda actual
 - 7.1.7. Formalización de ideas
- 7.2. Procedimientos creativos aplicados al diseño de moda
 - 7.2.1. El cuaderno de campo
 - 7.2.2. El *Moodboard*
 - 7.2.3. Investigación gráfica
 - 7.2.4. Técnicas creativas
- 7.3. Referentes
 - 7.3.1. Moda comercial
 - 7.3.2. Moda creativa
 - 7.3.3. Moda escénica
 - 7.3.4. Moda corporativa
- 7.4. Concepto de colección
 - 7.4.1. Funcionalidad de la prenda
 - 7.4.2. La prenda como mensaje
 - 7.4.3. Conceptos ergonómicos
- 7.5. Códigos estilísticos
 - 7.5.1. Códigos estilísticos permanentes
 - 7.5.2. Códigos estilísticos estacionarios
 - 7.5.3. Búsqueda del sello personal
- 7.6. Desarrollo de la colección
 - 7.6.1. Marco teórico
 - 7.6.2. Contexto
 - 7.6.3. Investigación
 - 7.6.4. Referentes
 - 7.6.5. Conclusión
 - 7.6.6. Representación de la colección

- 7.7. Estudio técnico
 - 7.7.1. Carta textil
 - 7.7.2. Carta cromática
 - 7.7.3. La glasilla
 - 7.7.4. La ficha técnica
 - 7.7.5. El prototipo
 - 7.7.6. Escandallo
- 7.8. Proyectos interdisciplinarios
 - 7.8.1. El dibujo
 - 7.8.2. El patronaje
 - 7.8.3. La costura
- 7.9. Producción de una colección
 - 7.9.1. Del boceto al dibujo técnico
 - 7.9.2. Talleres artesanales
 - 7.9.3. Nuevas tecnologías
- 7.10. Estrategias de comunicación y presentación
 - 7.10.1. Fotografía en Moda: *Lookbook*, editorial y campaña
 - 7.10.2. El portfolio
 - 7.10.3. La pasarela
 - 7.10.4. Otras formas de exponer la colección

Módulo 8. Sostenibilidad en moda

- 8.1. Reconsiderar el diseño de moda
 - 8.1.1. La cadena de suministros
 - 8.1.2. Aspectos principales
 - 8.1.3. Desarrollo de la moda sostenible
 - 8.1.4. El futuro de la moda
- 8.2. El ciclo de vida de una prenda
 - 8.2.1. Pensar en el ciclo de vida
 - 8.2.2. Actividades e impacto
 - 8.2.3. Herramientas y modelos de evaluación
 - 8.2.4. Estrategias de diseño sostenible



- 8.3. Normativa de calidad y seguridad en el sector textil
 - 8.3.1. Calidad
 - 8.3.2. Etiquetado
 - 8.3.3. Seguridad de prendas
 - 8.3.4. Inspecciones de consumo
- 8.4. Obsolescencia programada
 - 8.4.1. La obsolescencia programada y los residuos de artefactos eléctricos y electrónicos
 - 8.4.2. La extracción de recursos
 - 8.4.3. La generación de residuos
 - 8.4.4. El reciclado y la reutilización de los residuos electrónicos
 - 8.4.5. El consumo responsable
- 8.5. Diseño sostenible
 - 8.5.1. Diseño de prendas
 - 8.5.2. Diseño con empatía
 - 8.5.3. Selección de tejidos, materiales y técnicas
 - 8.5.4. Uso de monomateriales
- 8.6. Producción sostenible
 - 8.6.1. Patronaje y modelado
 - 8.6.2. Técnicas de residuo cero
 - 8.6.3. Construcción
 - 8.6.4. Diseño para durar
- 8.7. Distribución sostenible
 - 8.7.1. Proveedores y productores
 - 8.7.2. El compromiso con las comunidades locales
 - 8.7.3. Venta
 - 8.7.4. Diseño según la necesidad
 - 8.7.5. Diseño de moda inclusiva
- 8.8. Uso sostenible de la prenda
 - 8.8.1. Patrones de uso
 - 8.8.2. Cómo reducir el lavado
 - 8.8.3. Arreglos y mantenimiento
 - 8.8.4. Diseño para arreglos
 - 8.8.5. Diseño de prendas modulares

- 8.9. Reciclaje
 - 8.9.1. Reutilización y remanufactura
 - 8.9.2. Revalorización
 - 8.9.3. Reciclaje de materiales
 - 8.9.4. Producción de ciclo cerrado
- 8.10. Diseñadoras de moda sostenible
 - 8.10.1. Katharine Hamnett
 - 8.10.2. Stella McCartney
 - 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 8.10.4. Susan Dimasi
 - 8.10.5. Isabell de Hillerin

Módulo 9. Historia de la moda

- 9.1. De indumentaria a moda
 - 9.1.1. Nuevo contexto y cambio social
 - 9.1.2. La liberación de la mujer
 - 9.1.3. Nuevo concepto de diseñador de moda
 - 9.1.4. Comienzos del S. XX
- 9.2. El vestir moderno
 - 9.2.1. El vestir moderno
 - 9.2.2. El ascenso de los diseñadores estadounidenses
 - 9.2.3. La escena londinense
 - 9.2.4. Nueva York en los años 70s
 - 9.2.5. La moda de los 80s
 - 9.2.6. Los grupos de lujo multimarca
 - 9.2.7. Una moda funcional
 - 9.2.8. *Activewear*
 - 9.2.9. La moda, el arte y la cultura pop
 - 9.2.10. *Celebrities*
 - 9.2.11. Fotografía e Internet

- 9.3. Grandes maestras de la moda
 - 9.3.1. Jeanne Lanvin
 - 9.3.2. Jeanne Paquin
 - 9.3.3. Emilie Flöge
 - 9.3.4. Madeleine Vionnet
 - 9.3.5. Gabrielle Chanel
 - 9.3.6. Elsa Schiaparelli
 - 9.3.7. Carolina Herrera
- 9.4. Grandes maestros de la moda
 - 9.4.1. Charles Frederick Worth
 - 9.4.2. Jacques Doucet
 - 9.4.3. Paul Poiret
 - 9.4.4. Cristóbal Balenciaga
 - 9.4.5. Christian Dior
 - 9.4.6. Karl Lagerfeld
 - 9.4.7. Alexander McQueen
- 9.5. *Haute Couture*
 - 9.5.1. Historia de la *Haute Couture*
 - 9.5.2. Federación de Alta Costura y Moda
 - 9.5.3. Miembros de la federación
 - 9.5.4. De *Haute Couture* a *Prêt-à-Porter*
- 9.6. Artesanía
 - 9.6.1. Los tejidos como arte
 - 9.6.2. Artesanías que complementan el vestir
 - 9.6.3. Artistas y artesanos relacionados con la moda
- 9.7. *Fast Fashion*
 - 9.7.1. Historia y origen del *Fast Fashion*
 - 9.7.2. Modelo de negocio del *Fast Fashion*
 - 9.7.3. Repercusión del fast-fashion en el mundo

- 9.8. Publicidad y fotografía en moda
 - 9.8.1. Arquetipos y estereotipos
 - 9.8.2. La imagen moda
 - 9.8.3. Comunicación visual de la moda
 - 9.8.4. Los grandes fotógrafos de moda
- 9.9. Repercusión de la moda
 - 9.9.1. La industria textil
 - 9.9.2. Relación del arte y la moda
 - 9.9.3. Moda y sociedad
- 9.10. Teoría y crítica de moda
 - 9.10.1. Diseñadores actuales y su influencia
 - 9.10.2. Tendencias actuales
 - 9.10.3. La banalización de la moda

Modulo 10. Diseño de moda avanzado

- 10.1. Mercados para la moda
 - 10.1.1. La moda femenina
 - 10.1.2. Mercados de moda
 - 10.1.3. Mercados especializados
- 10.2. Las temporadas
 - 10.2.1. Las temporadas
 - 10.2.2. El ciclo de la moda
 - 10.2.3. Tendencias en moda
 - 10.2.4. Análisis de tendencias
 - 10.2.5. Desarrollo del proyecto
- 10.3. Investigación creativa
 - 10.3.1. Inspiración
 - 10.3.2. El cuaderno de campo
 - 10.3.3. Los materiales
 - 10.3.4. El *Moodboard*
- 10.4. Desarrollo y técnicas
 - 10.4.1. Estrategias de desarrollo
 - 10.4.2. Elementos del diseño
 - 10.4.3. Técnicas de construcción
 - 10.4.4. Técnicas de desarrollo
 - 10.4.5. Argumentación de la colección
- 10.5. Diseño de moda
 - 10.5.1. Cómo es el diseño en moda
 - 10.5.2. La confección
 - 10.5.3. La industria de la moda
 - 10.5.4. La colección de moda
 - 10.5.5. Corte, confección y acabados
- 10.6. Accesorios en moda
 - 10.6.1. Definición de accesorio
 - 10.6.2. Accesorios más utilizados en las colecciones
 - 10.6.3. La industria y el accesorio
- 10.7. Cómo presentar el proyecto
 - 10.7.1. Presentación en moda
 - 10.7.2. Presentación de una colección
 - 10.7.3. Estilismo de moda
- 10.8. Dónde y cuándo presentar el proyecto
 - 10.8.1. El calendario de la moda
 - 10.8.2. La prensa de moda
 - 10.8.3. Los editoriales en moda
 - 10.8.4. Ferias y eventos
- 10.9. Estrategias de comunicación del proyecto
 - 10.9.1. Segundas líneas
 - 10.9.2. Ampliación de la colección
 - 10.9.3. Practicidad
- 10.10. El diseño y la empresa
 - 10.10.1. Emprendimiento en moda
 - 10.10.2. El *Branding*
 - 10.10.3. El *Marketing* como promoción
 - 10.10.4. Los derechos de autor

05 Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH Universidad FUNDEPOS podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH Universidad FUNDEPOS es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH Universidad FUNDEPOS aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH Universidad FUNDEPOS aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH Universidad FUNDEPOS. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



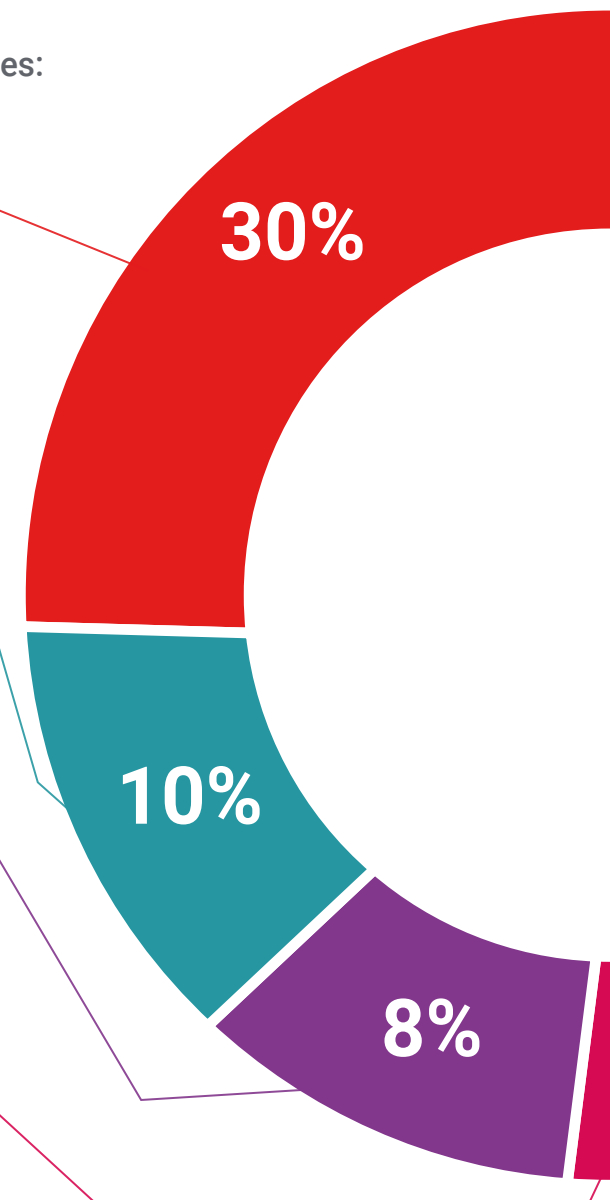
Prácticas de habilidades y competencias

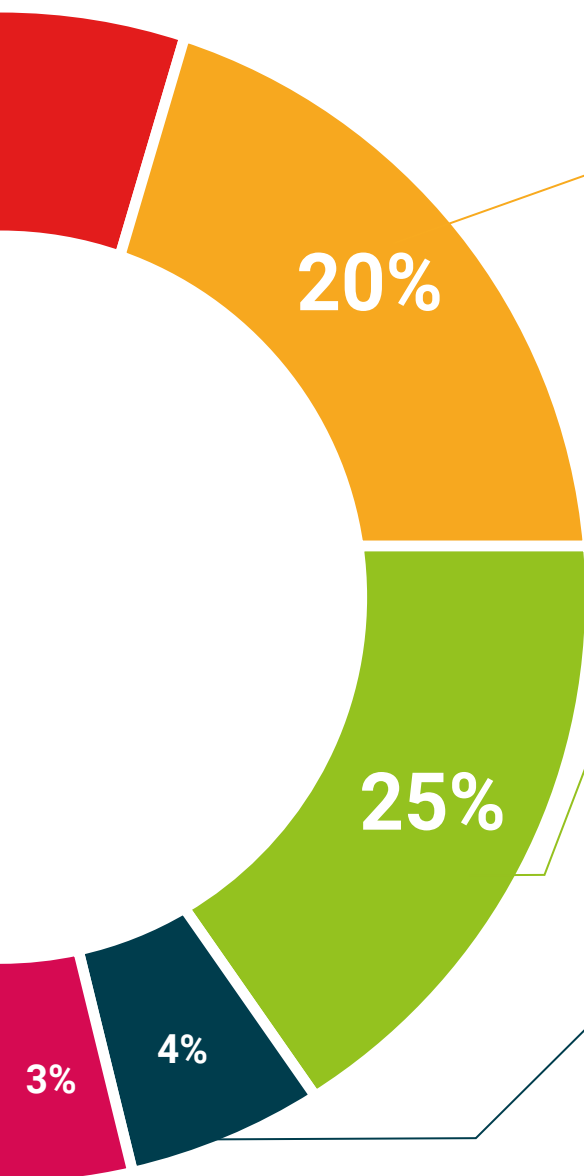
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH Universidad FUNDEPOS presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06 Titulación

El Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

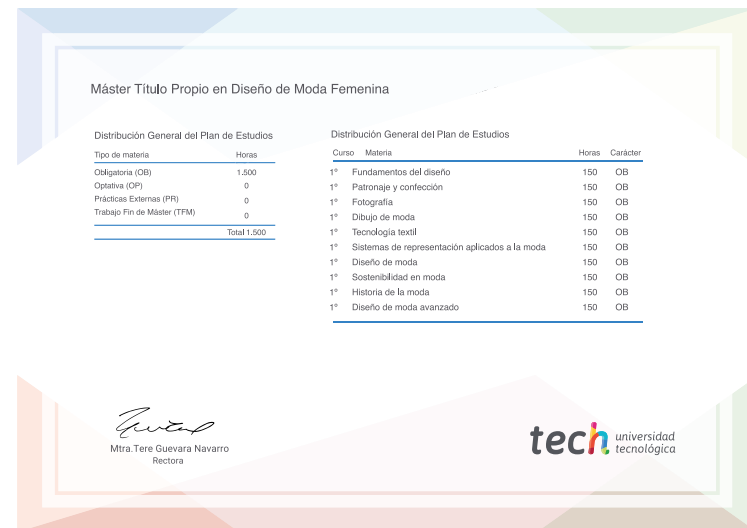
El programa del **Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina**

N.º Horas: **1.500 h.**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio Diseño de Moda Femenina

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño de Moda Femenina

