Máster Título Propio
Diseño Textil para la Moda

The Design Society

tech global university

Máster Título Propio
Diseño Textil para la Moda

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/master/master-diseno-textil-moda**

Índice

01
Presentación del programa
pág. 4

02
¿Por qué estudiar en TECH?
pág. 8

03
Plan de estudios
pág. 12

04
Objetivos docentes
pág. 30

05
Salidas profesionales
pág. 34

06
Metodología de estudio
pág. 38

08
Titulación
pág. 48

01

Presentación del programa

La industria de la moda se encuentra en un momento de profunda transformación, donde la innovación Textil, la sostenibilidad y el diseño inteligente marcan el rumbo de las nuevas colecciones. Según datos del Fondo Monetario Internacional, el comercio mundial de textiles y prendas de vestir superó los 870.000 millones de dólares en los últimos años, consolidando su papel como un sector clave en la economía global. En este contexto, TECH impulsa una experiencia universitaria de alto nivel que permitirá a los egresados actualizar sus conocimientos en este campo. Gracias a su metodología 100% online, esta propuesta garantizará una capacitación flexible, adaptada a la realidad del sector y guiada por los más altos estándares académicos y tecnológicos.

Un programa exhaustivo y 100% online, exclusivo de TECH y con una perspectiva internacional respaldada por nuestra afiliación con The Design Society"

El Diseño Textil ocupa un lugar esencial en la industria de la moda, al ser el punto de partida de cualquier propuesta creativa, técnica o funcional. En un escenario marcado por la sostenibilidad, la digitalización de procesos y la necesidad de diferenciación estética, los profesionales del sector se enfrentan a nuevos retos que exigen un conocimiento profundo de materiales, procesos de producción y lenguajes visuales contemporáneos. Asimismo, el auge de tecnologías como la impresión 3D, los textiles inteligentes o la inteligencia artificial aplicada al diseño está reconfigurando la forma en que se conciben y desarrollan las colecciones.

Ante este panorama, se vuelve imprescindible dominar las nuevas herramientas y, al mismo tiempo, potenciar la sensibilidad artística, la capacidad crítica y el dominio técnico. Consciente de esta realidad, TECH ha desarrollado un Máster Título Propio Diseño Textil para la Moda de referencia internacional, enfocado en potenciar el talento creativo mediante un recorrido académico riguroso y conectado con la actualidad del sector.

Esta titulación universitaria se impartirá bajo una metodología 100% online, lo que permite a los egresados organizar su capacitación con libertad y adaptar su avance a sus compromisos personales o laborales. El acceso al contenido será continuo, disponible las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo con conexión a internet. A esto se suma la implementación del método *Relearning*, basado en la reiteración inteligente de conceptos clave, lo que garantizará una experiencia académica eficaz y profundamente enriquecedora.

Gracias a la colaboración de TECH con **The Design Society (DS)**, el alumno formará parte de una comunidad global dedicada al diseño y su estudio. Podrá acceder a publicaciones de código abierto y participar en eventos colaborativos. Además, la membresía contribuye al mantenimiento de la sociedad y sus plataformas, facilitando la interacción y el acceso a recursos especializados para el desarrollo profesional en diseño.

Este **Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Diseño Textil para la Moda
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en el Diseño Textil para la Moda
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

"Mediante los mejores materiales académicos, explorarás los fundamentos del color, la textura y la estructura Textil para crear propuestas que conecten con los sentidos y el mercado"

Integrarás principios de sostenibilidad en tus proyectos textiles, diseñando propuestas que combinen ética, innovación y compromiso con el entorno"

Transformarás diferentes tipos de materiales textiles de acuerdo con los requerimientos del Diseño y la Moda.

A través de este plan de estudios complementado con el Relearning, se te facilitará la asimilación de conceptos complejos de un modo rápido y flexible.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño Textil para la Moda, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH"

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner
PREMIER 2024

NBA
Universidad online oficial de la **NBA**

4.9/5
★★★★★
★ global score

99%
Garantía de máxima empleabilidad

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

Los contenidos de este programa universitario de TECH han sido diseñados por especialistas en diseño, moda y tecnología textil, con el propósito de desarrollar habilidades altamente valoradas en el sector. Durante el recorrido académico, los egresados perfeccionarán su dominio del dibujo artístico y técnico, comprenderán la teoría del color desde una perspectiva aplicada y explorarán la historia del arte contemporáneo como fuente de inspiración. Asimismo, adquirirán competencias en herramientas digitales de diseño, creación de materiales, estampación textil y tecnologías sostenibles, elementos clave para construir propuestas innovadoras.

Diseñarás textiles capaces de resistir el tiempo, comunicar valores y conectar con audiencias globales a través del arte"

Módulo 1. Dibujo artístico

1.1. Historia del dibujo
- 1.1.1. El origen del dibujo
- 1.1.2. Los primeros dibujos
- 1.1.3. Era egipcia
- 1.1.4. La cultura griega
- 1.1.5. Edad Media
- 1.1.6. El Renacimiento
- 1.1.7. Era moderna
  - 1.1.7.1. Futurismo
  - 1.1.7.2. Cubismo
  - 1.1.7.3. Expresionismo
  - 1.1.7.4. Surrealismo
- 1.1.8. Arte digital

1.2. Materiales y soportes
- 1.2.1. Materiales tradicionales
- 1.2.2. Materiales no tradicionales
- 1.2.3. Materiales propios del dibujo
- 1.2.4. Materiales industriales
- 1.2.5. Materiales alternativos
- 1.2.6. Soportes para el dibujo

1.3. Relación del arte y el dibujo
- 1.3.1. Pintura
- 1.3.2. Escultura
- 1.3.3. Música
- 1.3.4. Danza
- 1.3.5. Literatura
- 1.3.6. Cine

1.4. Elementos básicos del dibujo
- 1.4.1. La línea y el punto
- 1.4.2. La forma
- 1.4.3. La luz y la sombra
- 1.4.4. El volumen
- 1.4.5. La proporción
- 1.4.6. La perspectiva
- 1.4.7. La textura
- 1.4.8. El color

1.5. Clasificación del dibujo
- 1.5.1. Dibujo artístico
- 1.5.2. Dibujo técnico
- 1.5.3. Dibujo geométrico
- 1.5.4. Dibujo mecánico
- 1.5.5. Dibujo arquitectónico
- 1.5.6. Dibujo animado
- 1.5.7. Dibujo a mano alzada

1.6. Encaje, proporción, claroscuro, composición y color
- 1.6.1. Encaje
- 1.6.2. Proporción
- 1.6.3. Claroscuro
- 1.6.4. Composición
- 1.6.5. Color

1.7. Análisis de la forma I: la visión en plano
- 1.7.1. La perspectiva
- 1.7.2. Perspectiva jerárquica
- 1.7.3. Perspectiva militar
- 1.7.4. Perspectiva caballera
- 1.7.5. Perspectiva axonométrica
- 1.7.6. Perspectiva cónica

1.8. Análisis de la forma II: la visión en tres dimensiones
- 1.8.1. Tridimensionalidad monocular: la imagen plana
- 1.8.2. Eficacia de la monocularidad
- 1.8.3. La estereopsis
- 1.8.4. Simulación y medición de la estereopsis

1.9. Técnicas de expresión y representación en el proceso de diseño
- 1.9.1. Mapa mental
- 1.9.2. Relatorías gráficas
- 1.9.3. Ilustración
- 1.9.4. El cómic
- 1.9.5. Los *storyboards*

1.10. La importancia del dibujo para el ser humano
- 1.10.1. Libertad de pensamiento y expresión
- 1.10.2. Capacidad comunicativa
- 1.10.3. La sensibilidad artística
- 1.10.4. Invención, imaginación y creatividad

Módulo 2. Dibujo técnico

2.1. Introducción a la geometría plana
- 2.1.1. El material fundamental y su uso
- 2.1.2. Trazados fundamentales en el plano
- 2.1.3. Polígonos. Relaciones métricas
- 2.1.4. Normalización, líneas, escritura y formatos
- 2.1.5. Acotación normalizada
- 2.1.6. Escalas
- 2.1.7. Sistemas de representación
  - 2.1.7.1. Tipos de proyección
    - 2.1.7.1.1. Proyección cónica
    - 2.1.7.1.2. Proyección cilíndrica ortogonal
    - 2.1.7.1.3. Proyección cilíndrica oblicua
  - 2.1.7.2. Clases de sistemas de representación
    - 2.1.7.2.1. Sistemas de medida
    - 2.1.7.2.2. Sistemas perspectivos

2.2. Trazados fundamentales en el plano
- 2.2.1. Elementos geométricos fundamentales
- 2.2.2. Perpendicularidad
- 2.2.3. Paralelismo
- 2.2.4. Operaciones con segmentos
- 2.2.5. Ángulos
- 2.2.6. Circunferencias
- 2.2.7. Lugares geométricos

2.3. Transformaciones geométricas
- 2.3.1. Isométricas
  - 2.3.1.1. Igualdad
  - 2.3.1.2. Traslación
  - 2.3.1.3. Simetría
  - 2.3.1.4. Giro
- 2.3.2. Isomórficas
  - 2.3.2.1. Homotecia
  - 2.3.2.2. Semejanza
- 2.3.3. Anamórficas
  - 2.3.3.1. Equivalencias
  - 2.3.3.2. Inversión
- 2.3.4. Proyectivas
  - 2.3.4.1. Homología
  - 2.3.4.2. Homología afín o afinidad

2.4. Polígonos
- 2.4.1. Líneas poligonales
  - 2.4.1.1. Definición y tipos
- 2.4.2. Triángulos
  - 2.4.2.1. Elementos y clasificación
  - 2.4.2.2. Construcción de triángulos
  - 2.4.2.3. Rectas y puntos notables
- 2.4.3. Cuadriláteros
  - 2.4.3.1. Elementos y clasificación
  - 2.4.3.2. Paralelogramos
- 2.4.4. Polígonos regulares
  - 2.4.4.1. Definición
  - 2.4.4.2. Construcción
- 2.4.5. Perímetros y áreas
  - 2.4.5.1. Definición. Medir áreas
  - 2.4.5.2. Unidades de superficie
- 2.4.6. Áreas de polígonos
  - 2.4.6.1. Áreas de cuadriláteros
  - 2.4.6.2. Áreas de triángulos
  - 2.4.6.3. Áreas de polígonos regulares
  - 2.4.6.4. Áreas de irregulares

2.5. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas
- 2.5.1. Tangencias, enlaces y polaridad
  - 2.5.1.1. Tangencias
    - 2.5.1.1.1. Teoremas de tangencia
    - 2.5.1.1.2. Trazados de rectas tangentes
    - 2.5.1.1.3. Enlaces de rectas y curvas
  - 2.5.1.2. Polaridad en la circunferencia
    - 2.5.1.2.1. Trazados de circunferencias tangentes
- 2.5.2. Curvas técnicas
  - 2.5.2.1. Óvalos
  - 2.5.2.2. Ovoides
  - 2.5.2.3. Espirales
- 2.5.3. Curvas cónicas
  - 2.5.3.1. Elipse
  - 2.5.3.2. Parábola
  - 2.5.3.3. Hipérbola

2.6. Sistema diédrico
- 2.6.1. Generalidades
  - 2.6.1.1. Punto y recta
  - 2.6.1.2. El plano. Intersecciones
  - 2.6.1.3. Paralelismo, perpendicularidad y distancias
  - 2.6.1.4. Cambios de plano
  - 2.6.1.5. Giros
  - 2.6.1.6. Abatimientos
  - 2.6.1.7. Ángulos
- 2.6.2. Curvas y superficies
  - 2.6.2.1. Curvas
  - 2.6.2.2. Superficies
  - 2.6.2.3. Poliedros
  - 2.6.2.4. Pirámide
  - 2.6.2.5. Prisma
  - 2.6.2.6. Cono
  - 2.6.2.7. Cilindro
  - 2.6.2.8. Superficies de revolución
  - 2.6.2.9. Intersección de superficies
- 2.6.3. Sombras
  - 2.6.3.1. Generalidades

2.7. Sistema acotado
- 2.7.1. Punto, recta y plano
- 2.7.2. Intersecciones y abatimientos
  - 2.7.2.1. Abatimientos
  - 2.7.2.2. Aplicaciones
- 2.7.3. Paralelismo, perpendicularidad, distancias y ángulos
  - 2.7.3.1. Perpendicularidad
  - 2.7.3.2. Distancias
  - 2.7.3.3. Ángulos
- 2.7.4. Línea, superficies y terrenos
  - 2.7.4.1. Terrenos
- 2.7.5. Aplicaciones

2.8. Sistema axonométrico
- 2.8.1. Axonometría ortogonal: punto, recta y plano
- 2.8.2. Axonometría ortogonal: intersecciones, abatimientos y perpendicularidad
  - 2.8.2.1. Abatimientos
  - 2.8.2.2. Perpendicularidad
  - 2.8.2.3. Formas planas
- 2.8.3. Axonometría ortogonal: perspectiva de cuerpos
  - 2.8.3.1. Representación de cuerpos
- 2.8.4. Axonometría oblicua: abatimientos, perpendicularidad
  - 2.8.4.1. Perspectiva frontal
  - 2.8.4.2. Abatimiento y perpendicularidad
  - 2.8.4.3. Figuras planas
- 2.8.5. Axonometría oblicua: perspectiva de cuerpos
  - 2.8.5.1. Sombras

2.9. Sistema cónico
- 2.9.1. Proyección cónica o central
  - 2.9.1.1. Intersecciones
  - 2.9.1.2. Paralelismos
  - 2.9.1.3. Abatimientos
  - 2.9.1.4. Perpendicularidad
  - 2.9.1.5. Ángulos
- 2.9.2. Perspectiva lineal
  - 2.9.2.1. Construcciones auxiliares
- 2.9.3. Perspectiva de líneas y superficies
  - 2.9.3.1. Perspectiva práctica
- 2.9.4. Métodos perspectivos
  - 2.9.4.1. Cuadro inclinado
- 2.9.5. Restituciones perspectivas
  - 2.9.5.1. Reflejos
  - 2.9.5.2. Sombras

2.10. El croquis
- 2.10.1. Objetivos de la croquización
- 2.10.2. La proporción
- 2.10.3. Proceso de croquizado
- 2.10.4. El punto de vista
- 2.10.5. Rotulación y símbolos gráficos
- 2.10.6. Medida

Módulo 3. Colorimetría

3.1. Teoría del color
- 3.1.1. Percepción de la forma y el espacio
- 3.1.2. El color. Definición
- 3.1.3. Percepción del color
- 3.1.4. Propiedades o dimensiones del color
- 3.1.5. Clasificación del color

3.2. La percepción del color
- 3.2.1. El ojo humano
- 3.2.2. Visión de los colores
- 3.2.3. Variables en la percepción del color
- 3.2.4. Percepción no visual del color

3.3. Modelos y normalización del color
- 3.3.1. Historia del color
  - 3.3.1.1. Primeras teorías
  - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
  - 3.3.1.3. Isaac Newton
  - 3.3.1.4. Moses Harris
  - 3.3.1.5. Goethe
  - 3.3.1.6. Runge
  - 3.3.1.7. Chevreul
  - 3.3.1.8. Rood
  - 3.3.1.9. Munsell
  - 3.3.1.10. Ostwald
- 3.3.2. Percepción visual
  - 3.3.2.1. Absorción y reflexión
  - 3.3.2.2. Las moléculas de pigmento
- 3.3.3. Atributos del color
  - 3.3.3.1. Tono
  - 3.3.3.2. Luminancia
  - 3.3.3.3. Saturación
- 3.3.4. Colores cálidos y fríos
- 3.3.5. La armonía en los colores
- 3.3.6. El contraste
- 3.3.7. Efectos del color
  - 3.3.7.1. El tamaño
  - 3.3.7.2. Transparencia, peso y masa

3.4. Semiótica y semántica del color
- 3.4.1. Semiótica del color
- 3.4.2. Descripción del color
- 3.4.3. Colores: material, luces, percepciones, sensaciones
- 3.4.4. Color y materia
- 3.4.5. La verdad de un color
- 3.4.6. Percepción del color
- 3.4.7. El peso de un color
- 3.4.8. El diccionario del color

3.5. El color en el diseño
- 3.5.1. Tendencias cromáticas
- 3.5.2. Diseño gráfico
- 3.5.3. Diseño de interiores
- 3.5.4. Arquitectura
- 3.5.5. Diseño paisajístico
- 3.5.6. Diseño de moda

3.6. Composición
- 3.6.1. Generalidades
  - 3.6.1.1. Códigos empleados
  - 3.6.1.2. Grado originalidad y de banalidad
  - 3.6.1.3. Grado iconicidad y de abstracción
- 3.6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
- 3.6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
- 3.6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
  - 3.6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
  - 3.6.4.2. Proporción
  - 3.6.4.3. Simetría
  - 3.6.4.4. Movimiento y ritmo
- 3.6.5. Estudio del campo

3.7. Las funciones de la imagen
- 3.7.1. Representativa
  - 3.7.1.1. Cartográfica
  - 3.7.1.2. Científica
  - 3.7.1.3. Arquitectónica
  - 3.7.1.4. Proyectual
- 3.7.2. Persuasiva
- 3.7.3. Artística

3.8. Psicología del color
- 3.8.1. Colores cálidos y colores fríos
- 3.8.2. Efectos fisiológicos
- 3.8.3. Simbolismo de los colores
- 3.8.4. Preferencias personales sobre los colores
- 3.8.5. Efectos emocionales
- 3.8.6. Color local y expresivos

3.9. El significado del color
- 3.9.1. Azul
- 3.9.2. Rojo
- 3.9.3. Amarillo
- 3.9.4. Verde
- 3.9.5. Negro
- 3.9.6. Blanco
- 3.9.7. Naranja
- 3.9.8. Violeta
- 3.9.9. Rosa
- 3.9.10. Oro
- 3.9.11. Plata
- 3.9.12. Marrón
- 3.9.13. Gris

3.10. Utilización del color
- 3.10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
- 3.10.2. Iluminación
- 3.10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
- 3.10.4. Cerámica vidriada
- 3.10.5. Cristal coloreado
- 3.10.6. Impresión en color
- 3.10.7. Fotografía en color

Módulo 4. Historia del arte contemporáneo

4.1. Fauvismo
- 4.1.1. Origen e influencias
- 4.1.2. Características
- 4.1.3. Obras
- 4.1.4. Principales representantes

4.2. Expresionismo
- 4.2.1. Origen e influencias
- 4.2.2. Características
- 4.2.3. Obras
- 4.2.4. Principales representantes

4.3. Futurismo
- 4.3.1. Origen e influencias
- 4.3.2. Características
- 4.3.3. Obras
- 4.3.4. Principales representantes

4.4. Arte abstracto
- 4.4.1. Origen e influencias
- 4.4.2. Características
- 4.4.3. Obras
- 4.4.4. Principales representantes

4.5. Constructivismo
- 4.5.1. Origen e influencias
- 4.5.2. Características
- 4.5.3. Obras
- 4.5.4. Principales representantes

4.6. Dadaísmo
- 4.6.1. Origen e influencias
- 4.6.2. Características
- 4.6.3. Obras
- 4.6.4. Principales representantes

4.7. Surrealismo
- 4.7.1. Origen e influencias
- 4.7.2. Características
- 4.7.3. Obras
- 4.7.4. Principales representantes

4.8. Primeras corrientes artísticas del arte postconceptual
- 4.8.1. Informalismo
- 4.8.2. Nueva figuración
- 4.8.3. Arte cinético
- 4.8.4. *Pop art*
- 4.8.5. Nuevo realismo
- 4.8.6. Arte de acción

4.9. Segundas corrientes artísticas del arte postconceptual
- 4.9.1. Minimalismo
- 4.9.2. Hiperrealismo
- 4.9.3. Arte conceptual
- 4.9.4. Postmodernidad
- 4.9.5. *Street art*
- 4.9.6. *Land art*

4.10. Actualidad del arte postconceptual
- 4.10.1. *Pop art*
- 4.10.2. Arte objeto
- 4.10.3. *Body art*
- 4.10.4. *Perfomance*
- 4.10.5. Instalaciones

Módulo 5. Herramientas digitales en Diseño

5.1. Introducción a la imagen digital
- 5.1.1. Las TIC
- 5.1.2. Descripción de las tecnologías
- 5.1.3. Comandos

5.2. Imagen vectorial. Trabajar con objetos
- 5.2.1. Herramientas de selección
- 5.2.2. Agrupamiento
- 5.2.3. Alinear y distribuir
- 5.2.4. Guías inteligentes
- 5.2.5. Símbolos
- 5.2.6. Transformar
- 5.2.7. Distorsión
- 5.2.8. Envolventes
- 5.2.9. Buscatrazos
- 5.2.10. Formas compuestas
- 5.2.11. Trazados compuestos
- 5.2.12. Cortar, dividir y separar

5.3. Imagen vectorial. Color
- 5.3.1. Modos de color
- 5.3.2. Herramienta cuentagotas
- 5.3.3. Muestras
- 5.3.4. Degradados
- 5.3.5. Relleno de motivo
- 5.3.6. Panel apariencia
- 5.3.7. Atributos

5.4. Imagen vectorial. Edición avanzada
- 5.4.1. Malla de degradado
- 5.4.2. Panel de transparencia
- 5.4.3. Modos de fusión
- 5.4.4. Calco interactivo
- 5.4.5. Máscaras de recorte
- 5.4.6. Texto

5.5. Imagen mapa de BITS. Las capas
- 5.5.1. Creación
- 5.5.2. Enlace
- 5.5.3. Transformación
- 5.5.4. Agrupamiento
- 5.5.5. Capas de ajuste

5.6. Imagen mapa de BITS. Selecciones, máscaras y canales
- 5.6.1. Herramienta selección marco
- 5.6.2. Herramienta selección lazo
- 5.6.3. Herramienta varita mágica
- 5.6.4. Menú selecciones. Gama de colores
- 5.6.5. Canales
- 5.6.6. Retoque de máscaras
- 5.6.7. Máscaras de recorte
- 5.6.8. Máscaras vectoriales

5.7. Imagen mapa de BITS. Modos de fusión y estilo de capas
- 5.7.1. Estilos de capa
- 5.7.2. Opacidad
- 5.7.3. Opciones de estilos de capa
- 5.7.4. Modos de fusión
- 5.7.5. Ejemplos de modos de fusión

5.8. El proyecto editorial. Tipos y formas
- 5.8.1. El proyecto editorial
- 5.8.2. Tipologías del proyecto editorial
- 5.8.3. Creación y configuración del documento

5.9. Elementos compositivos del proyecto editorial
- 5.9.1. Páginas maestras
- 5.9.2. Reticulación
- 5.9.3. Integración y composición del texto
- 5.9.4. Integración de imágenes

5.10. Maquetación, exportación e impresión
- 5.10.1. Maquetación
  - 5.10.1.1. Selección y edición fotográfica
  - 5.10.1.2. Comprobación preliminar
  - 5.10.1.3. Empaquetar
- 5.10.2. Exportación
  - 5.10.2.1. Exportación para el medio digital
  - 5.10.2.2. Exportación para el medio físico
- 5.10.3. Impresión
  - 5.10.3.1. La imprenta tradicional
    - 5.10.3.1.1. Encuadernación
  - 5.10.3.2. La imprenta digital

Módulo 6. Dibujo de Moda

6.1. Historia de la ilustración
- 6.1.1. Historia de la ilustración
- 6.1.2. Tipologías
- 6.1.3. El cartel
- 6.1.4. Ilustradores

6.2. Materiales y soportes en la ilustración
- 6.2.1. Materiales
- 6.2.2. Soportes
- 6.2.3. Nuevas tecnologías

6.3. Anatomía artística
- 6.3.1. Introducción a la anatomía artística
- 6.3.2. La cabeza y el cuello
- 6.3.3. El tronco
- 6.3.4. La extremidad superior
- 6.3.5. La extremidad inferior
- 6.3.6. El movimiento

6.4. Proporción del cuerpo humano
- 6.4.1. Antropometría
- 6.4.2. Proporción
- 6.4.3. Cánones
- 6.4.4. Morfología
- 6.4.5. Proporción

6.5. Composición básica
- 6.5.1. Delantero
- 6.5.2. Espalda
- 6.5.3. Perfil
- 6.5.4. Escorzos
- 6.5.5. Movimiento

6.6. El rostro humano
- 6.6.1. La cabeza
- 6.6.2. Los ojos
- 6.6.3. La nariz
- 6.6.4. La boca
- 6.6.5. Las cejas
- 6.6.6. Las orejas
- 6.6.7. El pelo

6.7. La figura humana
- 6.7.1. El equilibrio del cuerpo
- 6.7.2. El brazo
- 6.7.3. La mano
- 6.7.4. El pie
- 6.7.5. La pierna
- 6.7.6. El busto
- 6.7.7. La figura humana

6.8. Técnicas de ilustración en moda
- 6.8.1. Técnica tradicional
- 6.8.2. Técnica digital
- 6.8.3. Técnica mixta
- 6.8.4. Técnica de collage

6.9. Ilustración de materiales
- 6.9.1. Tweed
- 6.9.2. Charol
- 6.9.3. Lana
- 6.9.4. Lentejuelas
- 6.9.5. Transparencia
- 6.9.6. Seda
- 6.9.7. Denim
- 6.9.8. Cuero
- 6.9.9. Pelo animal
- 6.9.10. Otros materiales

6.10. Búsqueda del estilo personal
- 6.10.1. El figurín de moda
- 6.10.2. La estilización
- 6.10.3. Poses de moda
- 6.10.4. Peinados
- 6.10.5. El diseño

Módulo 7. Tecnología Textil

7.1. Introducción al textil
- 7.1.1. Historia de los textiles
- 7.1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
- 7.1.3. La maquinaria textil tradicional
- 7.1.4. La importancia de los textiles en la moda
- 7.1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
- 7.1.6. Ficha técnica de tejidos

7.2. Materiales textiles
- 7.2.1. Clasificación de las fibras textiles
  - 7.2.1.1. Fibras naturales
  - 7.2.1.2. Fibras artificiales
  - 7.2.1.3. Fibras sintéticas
- 7.2.2. Propiedades de las fibras
- 7.2.3. Reconocimiento de fibras textiles

7.3. Los hilos
- 7.3.1. Ligamentos básicos
- 7.3.2. Características generales de los hilos
- 7.3.3. Clasificación de los hilos
- 7.3.4. Fases de la hilatura
- 7.3.5. Máquinas utilizadas
- 7.3.6. Sistemas de numeración de los hilos

7.4. Textiles de calada
- 7.4.1. Tejidos de calada
- 7.4.2. Escalonado del ligamento
- 7.4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
- 7.4.4. Clasificación de los ligamentos
- 7.4.5. Tipos de ligamentos
- 7.4.6. Tipos de tejidos de calada
- 7.4.7. El telar de calada
- 7.4.8. Telares especiales

7.5. Tejidos de punto
- 7.5.1. Historia del tejido de punto
- 7.5.2. Clasificación
- 7.5.3. Tipología
- 7.5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
- 7.5.5. Características y comportamiento según su construcción
- 7.5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención

7.6. Acabados textiles
- 7.6.1. Acabados físicos
- 7.6.2. Acabados químicos
- 7.6.3. Resistencia de los tejidos
- 7.6.4. El *pilling*
- 7.6.5. Cambio dimensional de tejidos

7.7. Teñido
- 7.7.1. Tratamientos previos
- 7.7.2. Teñido
- 7.7.3. Maquinaria
- 7.7.4. Insumos
- 7.7.5. Blanqueo óptico
- 7.7.6. El color

7.8. Estampación
- 7.8.1. Estampado directo
  - 7.8.1.1. Estampado por bloques
  - 7.8.1.2. Estampado por rodillos
  - 7.8.1.3. Estampado por termotransferencia
  - 7.8.1.4. Estampado con pantalla
  - 7.8.1.5. Estampado por urdimbre
  - 7.8.1.6. Estampado por corrosión
- 7.8.2. Estampado por reserva
  - 7.8.2.1. Batik
  - 7.8.2.2. Teñido atado
- 7.8.3. Otros tipos de estampado
  - 7.8.3.1. Estampado diferencial
  - 7.8.3.2. Electroestático policromo

7.9. Tejidos técnicos e inteligentes
- 7.9.1. Definición y análisis
- 7.9.2. Aplicaciones de los textiles
- 7.9.3. Nuevos materiales y tecnologías

7.10. Piel, cuero y otros
- 7.10.1. La piel y el cuero
- 7.10.2. Clasificación del cuero
- 7.10.3. Procedimiento de curtido
- 7.10.4. Tratamiento postcurtido
- 7.10.5. Proceso tecnológico de la curtimbre
- 7.10.6. Métodos de conservación
- 7.10.7. Cuero sintético
- 7.10.8. Debate: piel natural o piel sintética

Módulo 8. Sostenibilidad en Moda

8.1. Reconsiderar el diseño de moda
- 8.1.1. La cadena de suministro
- 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 remanufacturación
- 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. Creación de materiales textiles

9.1. El arte del bordado
- 9.1.1. Orígenes del arte del bordado
- 9.1.2. Primeras manifestaciones del arte del bordado
- 9.1.3. El bordado entre los egipcios, griegos y romanos
- 9.1.4. El ciclo bizantino y su expansión occidental
- 9.1.5. Corrientes de la expansión bizantina
- 9.1.6. Bosquejo cronológico de los procedimientos
- 9.1.7. Materiales y soportes del bordado
- 9.1.8. El bordado en la moda contemporánea

9.2. Clasificación del bordado
- 9.2.1. Por el relieve
- 9.2.2. Por el material
- 9.2.3. Por la forma
- 9.2.4. Por el punto
- 9.2.5. Por el motivo

9.3. El punto de cruz
- 9.3.1. Historia del punto de cruz
- 9.3.2. Materiales para realizar el punto de cruz
- 9.3.3. Realización del punto de cruz

9.4. Bordado a máquina
- 9.4.1. Máquina industrial
- 9.4.2. Funcionamiento de la máquina bordadora
- 9.4.3. Realización del bordado a máquina

9.5. La tejeduría
- 9.5.1. Inicios de la tejeduría
- 9.5.2. Clasificación de los tejidos
- 9.5.3. Tejido plano
- 9.5.4. Tejido de punto
- 9.5.5. Telar manual
- 9.5.6. Telar mecánico

9.6. El telar
- 9.6.1. Historia del telar
- 9.6.2. Telares artesanales
- 9.6.3. Telares industriales
- 9.6.4. Tejer con telar

9.7. El encaje
- 9.7.1. Historia del encaje
- 9.7.2. El encaje y el bordado
- 9.7.3. Estilos del encaje
- 9.7.4. Tipos y puntos de encaje
- 9.7.5. Variedades de punto de encaje
- 9.7.6. El encaje en la moda contemporánea

9.8. La puntilla
- 9.8.1. Tipos de puntilla
- 9.8.2. Materiales para realizar una puntilla
- 9.8.3. Realización de la puntilla
- 9.8.4. La puntilla en la moda contemporánea

9.9. Ganchillo
- 9.9.1. Historia del ganchillo
- 9.9.2. Materiales para hacer ganchillo
- 9.9.3. Realización del ganchillo
- 9.9.4. El ganchillo en la moda contemporánea

9.10. El punto
- 9.10.1. Historia del punto
- 9.10.2. Materiales para hacer punto
- 9.10.3. Realización del punto
- 9.10.4. El punto en la moda contemporánea

Módulo 10. Métodos de estampación Textil

10.1. Historia de la estampación
- 10.1.1. Historia de la estampación
- 10.1.2. Evolución de los estampados
- 10.1.3. Sistemas de estampación

10.2. Tratamientos previos
- 10.2.1. Gaseado
- 10.2.2. Termofijado
- 10.2.3. Desengomado
- 10.2.4. Descrudado
- 10.2.5. Blanqueo
- 10.2.6. Mercerizado
- 10.2.7. *Antipilling*
- 10.2.8. Carbonizado
- 10.2.9. Decorticado
- 10.2.10. Lavado
- 10.2.11. Hidroextracción
- 10.2.12. Secado
- 10.2.13. Apertura de géneros de punto tubulares

10.3. Teñido
- 10.3.1. Teñido por sistema discontinuo
- 10.3.2. Teñido por sistema continuo
- 10.3.3. Defectos de un mal teñido

10.4. Maquinaria
- 10.4.1. Procesos discontinuos
- 10.4.2. Teñidos con impregnación en Foulard (PAD)
- 10.4.3. Procesos semi continuos

10.5. Insumos
- 10.5.1. Agua
- 10.5.2. Productos químicos
- 10.5.3. Productos auxiliares
- 10.5.4. Colorantes
- 10.5.5. Enzimas
- 10.5.6. Blanqueadores ópticos

10.6. Ejemplos de procesos
- 10.6.1. Procesamiento del algodón
- 10.6.2. Procesamiento del poliéster
- 10.6.3. Teñido de la lana
- 10.6.4. Teñido de fibras acrílicas
- 10.6.5. Blanqueo óptico

10.7. El color
- 10.7.1. Estudio del color
- 10.7.2. Modificación de los atributos del color
- 10.7.3. Instrumentos para medir el color

10.8. Control de calidad en los textiles teñidos
- 10.8.1. Evaluación visual del color
- 10.8.2. Evaluación de la diferencia de color
- 10.8.3. Espectrofotómetro
- 10.8.4. Control del baño de tintura
- 10.8.5. Solidez de los colores

10.9. Tintes naturales
- 10.9.1. Antecedentes históricos de los tintes naturales
- 10.9.2. Los tintes naturales
- 10.9.3. Técnicas de aplicación de tintes naturales en los distintos materiales y superficies
- 10.9.4. Técnicas de reserva
- 10.9.5. El P.H. (Potencial de Hidrógeno)
- 10.9.6. Materiales y herramientas del taller de tintes naturales
- 10.9.7. Técnicas de extracción de los pigmentos
- 10.9.8. Conservación de los tintes
- 10.9.9. Lejías
- 10.9.10. Fijadores o mordientes
- 10.9.11. Entonadores
- 10.9.12. Plantas tintóreas

10.10. Estampación
- 10.10.1. Técnicas de estampación
- 10.10.2. Materiales para estampar
- 10.10.3. Estilos de estampado
- 10.10.4. Bordado y manipulación del tejido
- 10.10.5. Técnicas de bordado
- 10.10.6. Adornos

"Llevarás el Diseño Textil desde el concepto hasta la producción en masa, gestionando el proceso de fabricación para garantizar la calidad"

04

Objetivos docentes

A través de esta titulación universitaria, los egresados desarrollarán una mirada integral sobre el Diseño Textil contemporáneo, combinando creatividad, conocimiento técnico y conciencia medioambiental. Así, serán capaces de crear propuestas visuales innovadoras, dominar técnicas de ilustración manual y digital, y aplicar principios de colorimetría en la construcción de colecciones. También, tendrán competencias para seleccionar y manipular materiales, emplear métodos de estampación y desarrollar tejidos con enfoque sostenible. Por último, esta especialización fortalecerá la capacidad de los diseñadores para integrar referencias artísticas y culturales en el diseño, ampliando su lenguaje estético y posicionándolos como profesionales preparados para liderar proyectos innovadores.

Tendrás las herramientas para desenvolverte en departamentos de I+D textil, dirección creativa, consultoría especializada o diseño técnico aplicado a moda"

Objetivos generales

- Comprender los fundamentos históricos, técnicos y culturales del diseño textil aplicado a la moda
- Analizar los materiales, soportes y técnicas empleados en el dibujo artístico y técnico orientado al sector textil
- Aplicar principios de colorimetría en la creación de propuestas visuales y textiles innovadoras
- Dominar herramientas digitales para el desarrollo gráfico y técnico de proyectos en diseño de moda
- Desarrollar habilidades de representación visual mediante ilustración manual y digital
- Evaluar procesos de producción textil con criterios de sostenibilidad y responsabilidad medioambiental
- Integrar conocimientos de anatomía artística y proporción humana en la creación de figurines de moda
- Diseñar tejidos y materiales con técnicas tradicionales y contemporáneas de estampación y bordado
- Investigar y aplicar tendencias textiles y cromáticas en función del contexto estético y funcional
- Fomentar un estilo personal en la ilustración de moda a través de la experimentación con técnicas y materiales

Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo artístico
- Desarrollar habilidades expresivas para representar conceptos visuales a través de técnicas tradicionales de dibujo
- Explorar el lenguaje del trazo, la forma y la textura como herramientas de comunicación en el Diseño Textil

Módulo 2. Dibujo técnico
- Aplicar los principios del dibujo técnico en la representación precisa de patrones y estructuras textiles
- Interpretar y generar planos y esquemas que articulen correctamente las ideas de Diseño

Módulo 3. Colorimetría
- Comprender la teoría del color aplicada al diseño textil y la percepción visual
- Combinar gamas cromáticas de manera armónica y funcional dentro de las colecciones de Moda

Módulo 4. Historia del arte contemporáneo
- Analizar movimientos artísticos del siglo XX y XXI como fuentes de inspiración para el Diseño Textil
- Relacionar manifestaciones culturales con propuestas estéticas actuales en Moda

Módulo 5. Herramientas digitales en Diseño
- Utilizar software especializado para la creación de patrones, ilustraciones y simulaciones textiles
- Integrar recursos digitales en el proceso creativo y técnico del Diseño Textil

Módulo 6. Dibujo de Moda
- Representar prendas y colecciones a través de la figura humana y sus proporciones estilizadas
- Traducir ideas de diseño en bocetos funcionales para comunicar propuestas de Moda

Módulo 7. Tecnología Textil
- Identificar las propiedades técnicas y estructurales de diferentes tipos de fibras y tejidos
- Analizar las innovaciones tecnológicas aplicadas al desarrollo de materiales textiles inteligentes

Módulo 8. Sostenibilidad en Moda
- Evaluar el ciclo de vida de los productos textiles para proponer soluciones sostenibles
- Diseñar con criterios éticos, ambientales y de circularidad en la industria de la Moda

Módulo 9. Creación de materiales textiles
- Experimentar con fibras, mezclas y procesos manuales para desarrollar nuevos materiales
- Diseñar superficies textiles con textura, color y función adaptadas a distintas necesidades creativas

Módulo 10. Métodos de estampación Textil
- Aplicar técnicas tradicionales y contemporáneas de estampación para crear diseños únicos
- Combinar materiales y tecnologías para lograr acabados innovadores en superficies textiles

05

Salidas profesionales

Gracias a su dominio del dibujo aplicado, el uso de herramientas digitales y el conocimiento profundo de los materiales, los profesionales estarán capacitados para asumir cargos en estudios de diseño, marcas de moda, editoras textiles, departamentos de innovación o como emprendedores. A su vez, la capacidad para generar propuestas visuales con identidad, adaptadas a las tendencias globales, les permitirá a los diseñadores destacar en un entorno altamente competitivo que valora la diferenciación y el pensamiento multidisciplinar.

Liderarás proyectos textiles colaborativos con visión internacional, integrando creatividad, innovación y gestión técnica en entornos reales"

Perfil del egresado

Al completar este programa universitario, los egresados contarán con una sólida base artística, técnica y conceptual para liderar proyectos de diseño textil con enfoque integral. De hecho, su habilidad para combinar herramientas analógicas y digitales, junto con un conocimiento avanzado de tecnologías textiles y principios de sostenibilidad, les permitirá idear soluciones visuales innovadoras con alto valor estético y funcional. En definitiva, esta experiencia académica de alto nivel impulsará la creatividad de los diseñadores aplicada al mundo de la moda, al tiempo que fomentará una visión ética y crítica sobre los desafíos del sector.

Integrarás la estética del diseño textil con la funcionalidad, asegurando que los productos no solo sean atractivos visualmente, sino también cómodos y prácticos para los usuarios.

- **IIllustración Creativa:** dominar técnicas de dibujo artístico y de Moda para representar ideas, siluetas y conceptos visuales con estilo y precisión
- **Representación Técnica:** elaborar planos y patrones textiles mediante dibujo técnico, asegurando claridad y coherencia en el diseño estructural
- **Gestión del Color:** manejar la teoría del color y su aplicación funcional y estética en textiles, combinando gamas cromáticas con intención y armonía
- **Análisis Estético y Cultural:** interpretar movimientos del arte contemporáneo y aplicarlos como referentes conceptuales en la creación Textil

Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Diseñador Textil para Moda Femenina o Masculina:** creador de superficies y patrones exclusivos aplicables a colecciones prêt-à-porter o de autor, con un enfoque creativo y técnico.
2. **Coordinador de Estampación Textil:** encargado del desarrollo y supervisión de procesos de impresión en tejidos, combinando métodos tradicionales y digitales con visión comercial.
3. **Encargado del Color y Tendencias:** analista cromático que interpreta macro y microtendencias para aplicarlas a colecciones textiles con identidad y relevancia estética.
4. **Director de Desarrollo Textil Sostenible:** responsable de implementar procesos circulares y materiales ecológicos en la producción textil de marcas comprometidas con la sostenibilidad.
5. **Diseñador de Tejidos Innovadores:** supervisor de materiales experimentales y soluciones textiles avanzadas, orientado a crear productos con alto valor añadido para la industria de la moda.
6. **Ilustrador de Moda y Textil:** creador de bocetos, paneles conceptuales y representaciones gráficas para colecciones, catálogos o campañas visuales.
7. **Consultor de Diseño Textil para Marcas de Moda:** asesor creativo y técnico en la conceptualización y ejecución de líneas textiles acordes a la identidad y objetivos de marca.
8. **Encargado de Proyectos Digitales en Diseño Textil:** líder de la integración de herramientas CAD y *software* de simulación para optimizar el proceso creativo y productivo.
9. **Director de Colección Textil:** coordinador de diseño y producción de líneas textiles completas, desde la investigación de tendencias hasta la ejecución final del producto.

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

"El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras"

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

"La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.

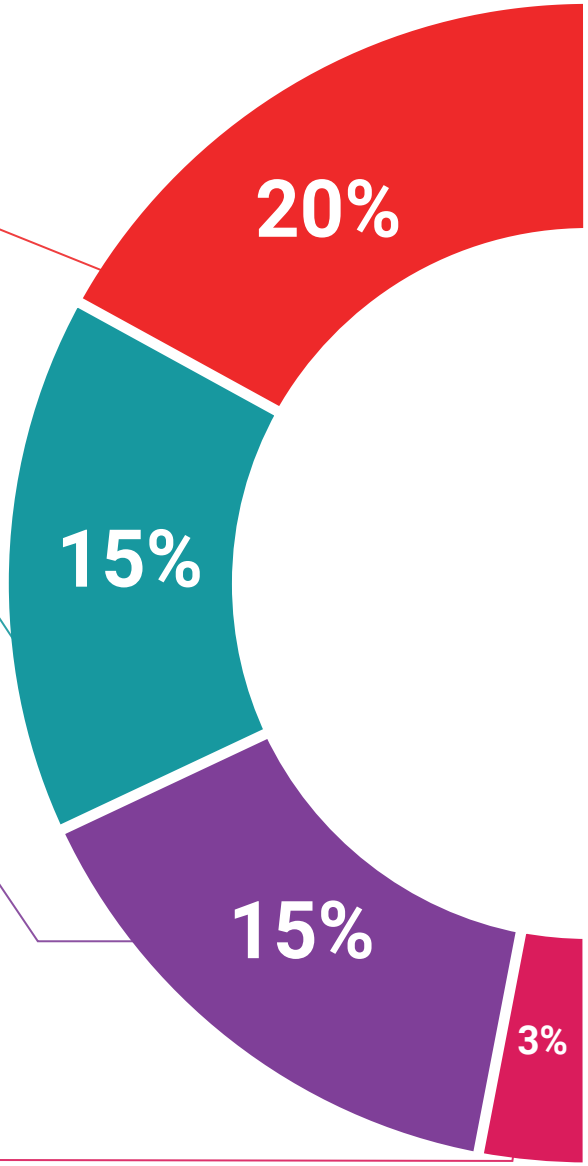
Resúmenes interactivos

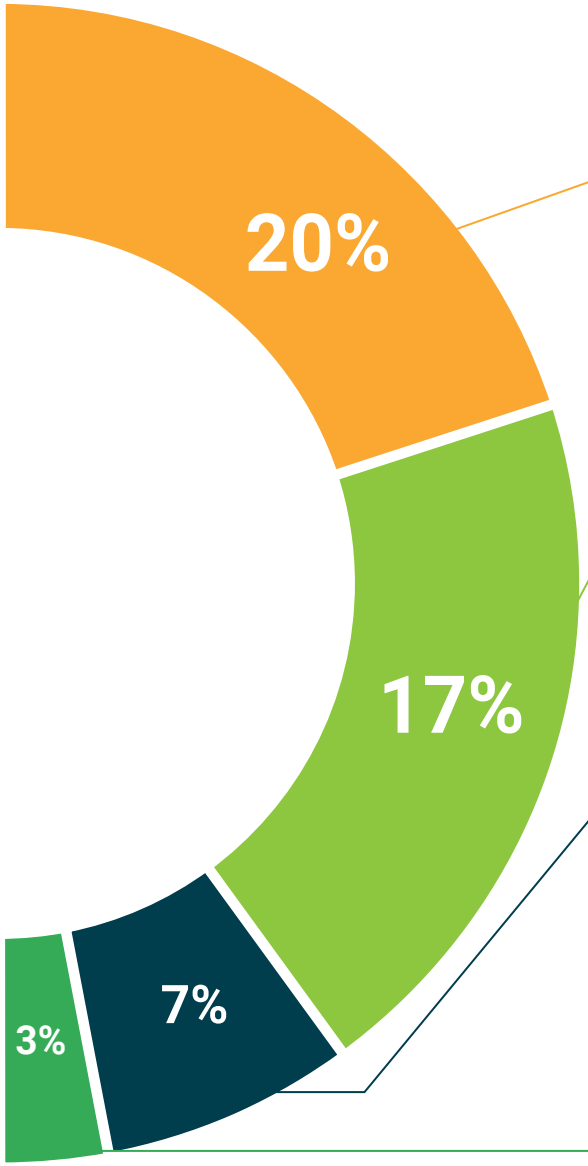
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Diseño Textil para la Moda** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (***boletín oficial***). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de **The Design Society (DS)**, la mayor comunidad de expertos destacados en la ciencia del diseño. Esta distinción consolida su presencia en redes internacionales dedicadas a la evolución teórica y práctica del diseño.

TECH es miembro de: the Design Society – a worldwide community

Título: **Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda

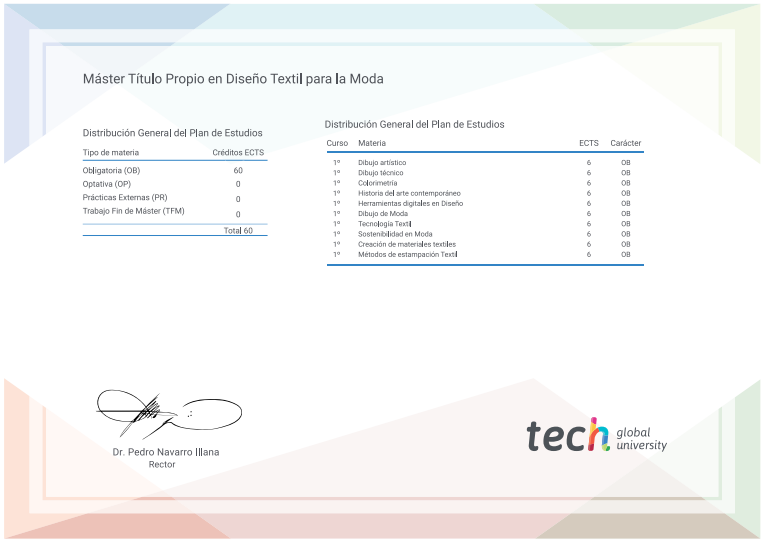
Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR235 techtitute.com/titulos



Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 60

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Dibujo artístico	6	OB
1º	Dibujo técnico	6	OB
1º	Colorimetría	6	OB
1º	Historia del arte contemporáneo	6	OB
1º	Herramientas digitales en Diseño	6	OB
1º	Dibujo de Moda	6	OB
1º	Tecnología Textil	6	OB
1º	Sostenibilidad en Moda	6	OB
1º	Creación de materiales textiles	6	OB
1º	Métodos de estampación Textil	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

Máster Título Propio
Diseño Textil para la Moda

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Máster Título Propio
Diseño Textil para la Moda

The Design Society

tech global university