Máster Título Propio

Diseño de Moda

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

tech global university

tech global university

Máster Título Propio
Diseño de Moda

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

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/master/master-diseno-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. 22

05 Salidas profesionales — pág. 26

06 Metodología de estudio — pág. 30

07 Cuadro docente — pág. 40

08 Titulación — pág. 48

01

Presentación del programa

El Diseño de Moda ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, posicionándose como un sector estratégico dentro de las industrias creativas. Según un informe del Instituto Nacional de Estadística, las actividades vinculadas al diseño y confección textil registraron un incremento del 18,7% en el volumen de producción durante el último año, reflejando una creciente demanda de innovación estética y funcional. En este contexto, surge el programa universitario de TECH, una propuesta que responde a la necesidad de actualizar criterios estéticos, técnicos y productivos mediante una metodología orientada a la práctica profesional. A través de recursos didácticos dinámicos, accesibles en una plataforma 100% online, se facilita un proceso de una capacitación flexible, actualizada y adaptada a los desafíos actuales del sector Moda.

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

El sector de la Moda ha experimentado una transformación profunda en las últimas décadas. Por ejemplo, los avances tecnológicos, el acceso a información especializada y los cambios en los hábitos de consumo han elevado las expectativas del público, que hoy exige propuestas de alta calidad, asequibles y sostenibles. Del mismo modo, ya no basta con crear prendas estéticamente atractivas; los diseñadores deben proponer ideas innovadoras, alineadas con las nuevas formas de vida, las tendencias del mercado y el compromiso medioambiental.

En este escenario, el Máster Título Propio en Diseño de Moda de TECH Global University permitirá a los profesionales desarrollar competencias clave en el uso de herramientas digitales como CLO Virtual Fashion, Procreate o Rhinojewel, integrando entornos de realidad aumentada y diseño en 3D en sus procesos creativos. Además, adquirirán un dominio profundo del patronaje técnico, la gestión de procesos vinculados a la producción industrial, y la aplicación de estrategias de comercialización en entornos omnicanal. Todo ello con el objetivo de responder a las exigencias del mercado actual, donde la innovación, la precisión técnica y la visión estratégica resultan esenciales para impulsar propuestas relevantes y sostenibles dentro del sector textil.

Asimismo, esta titulación universitaria de TECH está dirigida a quienes deseen consolidar o iniciar su carrera en el sector desde una perspectiva multidisciplinar. A través de 10 módulos cuidadosamente estructurados, el alumnado abordará temáticas como ilustración de Moda, identidad visual, diseño de accesorios, dirección creativa, *fashion tech*, estilismo y sostenibilidad. Todo ello con el acompañamiento de un cuadro docente experto, en el que destaca un Director Invitado Internacional que impartirá 10 exhaustivas *Masterclasses*.

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 de 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 de 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 Diseño de 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

Un reconocido Director Invitado Internacional brindará 10 rigurosas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Diseño de Moda”

Desarrollarás una visión integral del Diseño de Moda como disciplina creativa, técnica y estratégica”

Serás capaz de desarrollar colecciones de Moda coherentes, innovadoras y adaptadas al mercado actual.

Dominarás la creación de siluetas femeninas y masculinas que marcan tendencia en las pasarelas internacionales.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño de 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 Wistuba, 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 diez 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

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado 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 Máster Título Propio han sido elaborados por expertos en diseño, moda y tecnología aplicada. A través de un itinerario riguroso, el alumnado profundizará en ilustración, patronaje, estilismo, diseño digital, *fashion tech*, sostenibilidad y emprendimiento. Además, dominará herramientas como CLO Virtual Fashion, Rhinojewel o Tableau, y será capaz de aplicar estrategias de marketing, *branding* y análisis de tendencias. Todo ello desde un enfoque creativo y práctico, que conecta la tradición con la innovación.

Aplicarás técnicas profesionales de rapid sketching y boceto geométrico para expresar ideas con agilidad"

Módulo 1. Diseño Estructural e Integral de Moda

1.1. Dibujo expresivo
- 1.1.1. Estructura anatómica del cuerpo humano
- 1.1.2. El espacio tridimensional
- 1.1.3. La perspectiva y el análisis Matrix

1.2. Semiótica visual
- 1.2.1. El color y la luz en las formas tridimensionales
- 1.2.2. El contorno y el sombreado
- 1.2.3. El movimiento de las prendas en la anatomía femenina y masculina

1.3. Composición I
- 1.3.1. Volumen
- 1.3.2. Silueta femenina y silueta masculina
- 1.3.3. Forma y forma negativa

1.4. Composición II
- 1.4.1. Simetría y asimetría
- 1.4.2. Construcción y deconstrucción
- 1.4.3. Drapeados y adornos joya

1.5. Herramientas de representación
- 1.5.1. El boceto geométrico
- 1.5.2. Técnicas de *rapid sketching* y veneno
- 1.5.3. Canva

1.6. Metodología del diseño
- 1.6.1. Diseño asistido por ordenador
- 1.6.2. CAD/CAM: prototipos
- 1.6.3. Productos terminados y tiradas de producción

1.7. Customización y transformación de prendas
- 1.7.1. Corte, ensamblaje y acabado
- 1.7.2. Adaptaciones de patrones
- 1.7.3. Personalizaciones para prendas de vestir

1.8. *Packaging*
- 1.8.1. El envoltorio como extensión del *branding*
- 1.8.2. *Packaging* sostenible
- 1.8.3. Personalización automatizada

1.9. *Atomic design*
- 1.9.1. Componentes del sistema
- 1.9.2. Plantillas
- 1.9.3. Tipología de webs de diseñadores

1.10. *App Design*
- 1.10.1. Técnicas de ilustración con el móvil
- 1.10.2. Herramientas de Diseño integral: Procreate
- 1.10.3. Herramientas de soporte: Pantone Studio

Módulo 2. El Producto Textil

2.1. Antropología del Diseño
- 2.1.1. La transformación del vestido en prenda deportiva
- 2.1.2. El pensamiento visual: retórica y lenguaje
- 2.1.3. La artificación de productos en la industria de la Moda

2.2. El género en el Diseño de producto
- 2.2.1. El vestido femenino
- 2.2.2. El traje masculino
- 2.2.3. La hibridación de la prenda de Moda

2.3. El diseño de accesorios
- 2.3.1. La piel y los materiales sintéticos
- 2.3.2. La joyería
- 2.3.3. El calzado

2.4. Diseño de producto
- 2.4.1. Creación de prototipos
- 2.4.2. El entorno *fashion tech* y los nuevos tejidos industriales
- 2.4.3. Transformación de prototipos

2.5. La confección de la prenda de Moda
- 2.5.1. La máquina de coser
- 2.5.2. El volumen del cuerpo y las medidas
- 2.5.3. Técnicas de costura y montaje de prendas

2.6. Producción industrial de prendas de Moda I
- 2.6.1. Patronaje y técnicas de producción
- 2.6.2. Estampaciones
- 2.6.3. *Moulage* y patronaje industrial

2.7. Producción industrial de prendas de Moda II
- 2.7.1. Técnicas de escalado
- 2.7.2. Escalado de tallas
- 2.7.3. Transformación de patrones

2.8. Diseño textil
- 2.8.1. Telas y materiales
- 2.8.2. La paleta corporativa y de temporada
- 2.8.3. Técnicas de desarrollo de producto

2.9. Lencería y corsetería
- 2.9.1. Tejidos específicos de la ropa íntima
- 2.9.2. Patrones específicos
- 2.9.3. Montaje de prendas

2.10. Testado de productos
- 2.10.1. Establecimiento de las competencias del producto
- 2.10.2. Evaluación del producto en relación al mercado y a su consumidor
- 2.10.3. Rediseño del producto

Módulo 3. El Diseño de Joyas y Accesorios

3.1. Anatomía y patronaje de los complementos
- 3.1.1. Calzado
- 3.1.2. Bolsos y cinturones
- 3.1.3. Bisutería y joyería

3.2. Materiales específicos para el diseño de accesorios
- 3.2.1. Fornituras y herrajes
- 3.2.2. Tejidos sintéticos
- 3.2.3. Materiales técnicos

3.3. Flujo de trabajo
- 3.3.1. Relación con proveedores
- 3.3.2. Fabricación industrial por encargo
- 3.3.3. Precios de mercado

3.4. Prototipado del producto
- 3.4.1. Dibujo y esbozado
- 3.4.2. Ficha técnica de producto
- 3.4.3. Producción a gran escala: INGA 3D

3.5. Diseño de joyería
- 3.5.1. Gemas y piedras preciosas
- 3.5.2. Bisutería y materiales alternativos
- 3.5.3. Prototipado de joyas con impresión 3D

3.6. *Rhinojewel*
- 3.6.1. Herramientas de metal y gemas
- 3.6.2. Herramientas de modelado
- 3.6.3. Herramientas de piedras calibradas

3.7. Desarrollo de producto
- 3.7.1. Creatividad y viabilidad del accesorio
- 3.7.2. Desarrollo de la colección: alineación con la marca
- 3.7.3. Metodología de presentación de una colección de accesorios

3.8. La piel
- 3.8.1. La piel animal y su tratamiento
- 3.8.2. Los materiales sintéticos
- 3.8.3. La sostenibilidad y medio ambiente

3.9. Customización y transformación de accesorios
- 3.9.1. La transformación manual
- 3.9.2. Las cuentas y los abalorios
- 3.9.3. Prendas joya: cinturones, cierres de bolsos y vestidos joya

3.10. Relojería y gafas de sol
- 3.10.1. Orfebrería y composición
- 3.10.2. Materiales específicos
- 3.10.3. Montaje

Módulo 4. Indumentaria de Prendas Especiales

4.1. Las colecciones *sport*
- 4.1.1. Evolución de la Moda deportiva
- 4.1.2. El diseño de estilo casual y la creatividad
- 4.1.3. Prendas *sportswear* y *activewear*

4.2. Patronaje y diseño de las prendas deportivas
- 4.2.1. Ergonomía del deportista
- 4.2.2. Patronaje técnico
- 4.2.3. Materiales técnicos: evaporación, transpiración e impermeabilidad

4.3. Diseño de prendas para el cine y series de televisión
- 4.3.1. Influencia de la Moda en las artes escénicas
- 4.3.2. El departamento de vestuario en una película
- 4.3.3. Revisión del guion para el diseño de indumentaria de ficción

4.4. El flujo de trabajo en el cine
- 4.4.1. Documentación de época y estilos
- 4.4.2. La ambientación cinematográfica a través del vestuario
- 4.4.3. Tejidos y técnicas aplicadas para el acabado final

4.5. Vestuario para cine
- 4.5.1. Vestuario para dibujos animados
- 4.5.2. Vestuario Marvel
- 4.5.3. Vestuario de época

4.6. La pasarela y las galas de cine
- 4.6.1. El patronaje experimental
- 4.6.2. Figurinismo para modelos y actrices
- 4.6.3. La puesta en escena de los trajes en la alfombra roja

4.7. La ficción escénica
- 4.7.1. Vestuario para ópera
- 4.7.2. Vestuario para teatro
- 4.7.3. Vestuario para danza y circo

4.8. La alta costura
- 4.8.1. Confección de prendas a medida
- 4.8.2. Técnicas de ilustración creativa
- 4.8.3. Colecciones nupciales

4.9. *Tailoring* y sastrería
- 4.9.1. El patrón del traje en el hombre y en la mujer
- 4.9.2. Tejidos de temporada
- 4.9.3. Futuras tendencias de la confección a medida

4.10. *Product placement*
- 4.10.1. Colaboraciones con marcas consolidadas para el vestuario de series de televisión
- 4.10.2. La propuesta y la presentación de necesidades
- 4.10.3. Selección de prendas y coste de la colaboración

Módulo 5. CLO Virtual *Fashion Design*

5.1. Las técnicas de Diseño actuales
- 5.1.1. El Diseño en 2 dimensiones
- 5.1.2. El Diseño en 3 dimensiones
- 5.1.3. El programa CLO Virtual *Fashion*

5.2. La creación digital y el Diseño experimental
- 5.2.1. La creación digital y el Diseño experimental
- 5.2.2. Interfaz de usuario CLO Virtual *Fashion*
- 5.2.3. Animación de avatares 3D

5.3. La confección virtual
- 5.3.1. Costura por segmentos
- 5.3.2. Costura libre
- 5.3.3. Estructura de capas

5.4. Biblioteca de tejidos de CLO Virtual *Fashion*
- 5.4.1. Tejidos de uso común
- 5.4.2. Revestimientos
- 5.4.3. Ajuste de prendas

5.5. Proceso *streamline*
- 5.5.1. Colores y estampados
- 5.5.2. Composición de Diseño
- 5.5.3. Muestras en 3D

5.6. Creación de texturas
- 5.6.1. Dar y editar texturas
- 5.6.2. Opacidad, reflexión y posición
- 5.6.3. Mapa de normales y mapa de desplazamiento

5.7. Creación de prendas I
- 5.7.1. La ropa
- 5.7.2. Estampados
- 5.7.3. *Renders*

5.8. Creación de prendas II
- 5.8.1. Plisados
- 5.8.2. Fondos y palas
- 5.8.3. *Soleil* y acolchados

5.9. Entornos simulados
- 5.9.1. Técnicas de peinado
- 5.9.2. Visualización de prendas en entornos minoristas
- 5.9.3. Promoción de la colección virtual

5.10. Mercados emergentes y técnicas de entrada
- 5.10.1. Cálculo de costes
- 5.10.2. Las subastas
- 5.10.3. La industria de los videojuegos

Módulo 6. Estilismo y Tendencias en la Moda

6.1. El consumidor global: Oriente y Occidente
- 6.1.1. La moda en el contexto de la globalización
- 6.1.2. La ostentación asiática
- 6.1.3. El legado occidental

6.2. Las necesidades del consumidor actual
- 6.2.1. Perfiles de los nuevos consumidores
- 6.2.2. El prosumidor
- 6.2.3. Toma de decisiones durante el proceso de compra

6.3. La expresión visual del color
- 6.3.1. La importancia del color en las decisiones de compra
- 6.3.2. Las emociones cromáticas
- 6.3.3. El color en el ecosistema de la Moda

6.4. Análisis e investigación de tendencias
- 6.4.1. El cazador de tendencias
- 6.4.2. De los *trendsetters* al consumo de masas
- 6.4.3. Agencias especializadas

6.5. Lanzamiento estratégico
- 6.5.1. Macrotendencias y microtendencias
- 6.5.2. Novedad, tendencia y *"hype"*
- 6.5.3. El ciclo de difusión del producto

6.6. Metodología para el análisis de tendencias
- 6.6.1. El arte y la ciencia del análisis predictivo
- 6.6.2. Las fuentes de información en el mercado de la Moda
- 6.6.3. Extracción de *insights*

6.7. El estilo de vida del consumidor de Moda
- 6.7.1. Valores y prioridades
- 6.7.2. El nuevo lujo y su lugar en el mercado de la Moda
- 6.7.3. Entre la tienda física y el *E - commerce*

6.8. La conceptualización del mercado de la Moda
- 6.8.1. La experiencia de compra
- 6.8.2. *"Hotspots"*
- 6.8.3. *Digital concept stores*

6.9. El informe de tendencias
- 6.9.1. Estructura y composición
- 6.9.2. Presentación
- 6.9.3. Evaluación y toma de decisiones

6.10. Tendencias de consumo post pandemia
- 6.10.1. Cambios permanentes en los hábitos de consumo
- 6.10.2. Las compras del futuro
- 6.10.3. Tecnología y sostenibilidad: los ejes del cambio

Módulo 7. La Identidad Visual = UX + *Branding*

7.1. El uso tecnológico de la Moda
- 7.1.1. La inteligencia artificial
- 7.1.2. Materializar la ventaja competitiva
- 7.1.3. *Chatbot* y *personal shopper virtual*

7.2. La identidad y la gestión de cambio
- 7.2.1. Diseño de la identidad de marca
- 7.2.2. Construcción de la identidad de marca
- 7.2.3. Impactos económicos

7.3. Google Analytics y Google Ads
- 7.3.1. Posicionamiento estratégico de una marca de Moda
- 7.3.2. Google Ads
- 7.3.3. Google Analytics

7.4. *Data driven* marketing
- 7.4.1. El proceso de orientación a datos
- 7.4.2. Recopilación y selección de datos
- 7.4.3. Tabulación: estadística de datos

7.5. Creación de secuencias de patrones
- 7.5.1. Gestión de métricas clave
- 7.5.2. Métricas específicas de la Moda
- 7.5.3. Secuencias de patrones

7.6. Simulación de escenarios de innovación
- 7.6.1. La innovación y la creatividad
- 7.6.2. Simulación y predicción
- 7.6.3. Microsoft Power Bi

7.7. Segmentación & gestión de bases de datos
- 7.7.1. Segmentación de mercado
- 7.7.2. Segmentación de públicos
- 7.7.3. SQL para grandes volúmenes de datos

7.8. Fidelización & *salesforce*
- 7.8.1. El perfil emocional del consumidor de Moda
- 7.8.2. Captación de usuarios, retención de consumidores y clientes embajadores
- 7.8.3. CRM: *Salesforce*

7.9. Marketing de contenidos
- 7.9.1. Creación de una experiencia de usuario en el entorno digital
- 7.9.2. *Customer engagement behaviour*
- 7.9.3. Contenidos dentro y fuera de mi web

7.10. Creatividad con Python
- 7.10.1. Estructura y elementos del lenguaje
- 7.10.2. Funcionalidades de Python
- 7.10.3. Creatividad a partir del uso de datos

Módulo 8. Comercialización de la Colección

8.1. Las dinámicas de la moda actuales
- 8.1.1. *Fashion weeks* y la alta costura
- 8.1.2. La concreción de ideas y el *sketchbook*
- 8.1.3. La conceptualización de la colección

8.2. Creación de una colección
- 8.2.1. *Moodboards* e inspiración internacional
- 8.2.2. La fábricas y proveedores en el mundo
- 8.2.3. Etiquetado y *packaging*

8.3. Las alianzas estratégicas y las colaboraciones
- 8.3.1. Los *partners* estratégicos
- 8.3.2. Entre diseñadores, empresarios y artistas
- 8.3.3. Colecciones cápsula

8.4. Estilismo
- 8.4.1. *Visual merchandising*
- 8.4.2. Escaparatismo
- 8.4.3. *Shooting digital*: el escaparate móvil

8.5. Pasarelas y capitales de la Moda
- 8.5.1. El desfile
- 8.5.2. París, Londres y Nueva York
- 8.5.3. Pasarelas virtuales

8.6. Ferias y eventos de Diseño
- 8.6.1. Gestión de eventos en el mercado de la Moda
- 8.6.2. Los imperdibles: ferias nacionales e internacionales
- 8.6.3. El entorno B2B

8.7. Ecodiseño e impacto medioambiental
- 8.7.1. La artesanía
- 8.7.2. El nuevo lujo
- 8.7.3. La moda sostenible en números

8.8. Comercialización de la colección
- 8.8.1. La orquesta omnicanal
- 8.8.2. La optimización del canal online
- 8.8.3. Las ventajas residuales del offline

8.9. Eventos personalizados
- 8.9.1. Alineación de audiencias
- 8.9.2. Estrategia de comunicación
- 8.9.3. Puesta en escena

8.10. Evaluación final de la colección
- 8.10.1. Las impresiones en cifras
- 8.10.2. El análisis avanzado y los indicadores
- 8.10.3. La reformulación de la prenda

Módulo 9. Gestión de Compras para la Moda

9.1. La dinámica de un comprador de Moda
- 9.1.1. El ciclo de vida del producto de Moda
- 9.1.2. La estacionalidad en el sector de la Moda
- 9.1.3. Palancas que activan el valor de marca

9.2. Formulación con Microsoft Excel
- 9.2.1. Operaciones
- 9.2.2. Cálculos
- 9.2.3. Fórmulas

9.3. Aplicaciones de Excel
- 9.3.1. Gráficos
- 9.3.2. Tablas dinámicas
- 9.3.3. Formularios

9.4. Tratamiento de errores
- 9.4.1. Formato
- 9.4.2. Número
- 9.4.3. Texto

9.5. Creación de bases de datos con Microsoft Access
- 9.5.1. La programación en Access
- 9.5.2. Tipos de datos y propiedades de los campos
- 9.5.3. Las consultas y las macros

9.6. Informes de bases de datos
- 9.6.1. Almacenar datos
- 9.6.2. Plantillas para bases de datos con Access
- 9.6.3. Actualización de consultas

9.7. *Big data* con Tableau
- 9.7.1. Organización de datos
- 9.7.2. Representación de valores numéricos
- 9.7.3. Uso de varias fuentes de datos

9.8. Personalización de los datos con Tableau
- 9.8.1. Uso de cálculos
- 9.8.2. Cálculos de tablas rápidos
- 9.8.3. Líneas de referencia

9.9. *Dashboard*: visualización de datos
- 9.9.1. Mapeo geográfico
- 9.9.2. Visualización y comparación de medidas
- 9.9.3. Estadísticas y pronóstico

9.10. Gestión de proyectos
- 9.10.1. *Product owner*
- 9.10.2. Metodología *lean*
- 9.10.3. Metodología *agile*

Módulo 10. Taller de Emprendimiento y Dirección Creativa

10.1. La innovación y la creatividad en los mercados de la Moda
- 10.1.1. Reinventar lo que ya existe en el Diseño de Modas
- 10.1.2. Crear de la nada nuevos patrones
- 10.1.3. Las patentes de los tejidos

10.2. El pensamiento disruptivo y el *design thinking*
- 10.2.1. El pensamiento disruptivo y su impacto global
- 10.2.2. El esquema visual del *design thinking*
- 10.2.3. Resolución de problemas

10.3. Liderazgo y mentalidad empresarial
- 10.3.1. El equipo
- 10.3.2. La marca personal
- 10.3.3. Gestión de la evolución y el crecimiento empresarial

10.4. La cadena de valor en la industria de la Moda y el lujo
- 10.4.1. Estructura del mercado de la moda a nivel global
- 10.4.2. La cadena de valor tradicional
- 10.4.3. La evolución de los eslabones de la cadena de valor de la Moda

10.5. La *startup* de Moda
- 10.5.1. Marco jurídico y legal
- 10.5.2. Rondas de financiación
- 10.5.3. El salto a la internacionalización

10.6. Dirección creativa para empresas de Moda
- 10.6.1. La dinámica de la creatividad
- 10.6.2. Los perfiles profesionales
- 10.6.3. Funciones del director creativo

10.7. Neurobiología de la creatividad
- 10.7.1. La inteligencia
- 10.7.2. Cuantificación creativa
- 10.7.3. Los medios sociales

10.8. Técnicas de creatividad
- 10.8.1. El bloqueo
- 10.8.2. Técnicas de generación de ideas
- 10.8.3. CRE- IN

10.9. Las fuentes de inspiración
- 10.9.1. Dominar el pasado de la Moda
- 10.9.2. Las aspiraciones: el futuro
- 10.9.3. El equilibrio compositivo entre pasado y futuro

10.10. La puesta en escena
- 10.10.1. El marco compositivo en una colección de Moda
- 10.10.2. La percepción del espectador
- 10.10.3. El imaginario de las marcas de Moda

Desarrollarás prototipos digitales con software CAD/CAM y llevarás tus diseños a la producción final"

04

Objetivos docentes

Este programa universtario de TECH está diseñado para dotar al profesional de las herramientas necesarias para destacar en el entorno actual del diseño de moda. A lo largo de esta oportunidad académica, el alumnado desarrollará habilidades creativas y técnicas, dominará el uso de software de diseño y tecnologías textiles, y adquirirá una visión estratégica del mercado. Además, integrará el análisis de tendencias, el *branding* digital y la sostenibilidad en sus proyectos, liderando propuestas con proyección global. De este modo, logrará un perfil diferencial en un sector altamente competitivo.

Tras este programa universitario de TECH, podrás crear colecciones propias y convertirte en referente del diseño de moda contemporáneo"

Objetivos generales

- Desarrollar habilidades virtuales para el nuevo entorno de la Moda, manejando los códigos actuales y fomentando el espíritu creativo y artístico
- Elaborar un proyecto de Diseño profesional con capacidad de repercusión global basado en las nuevas oportunidades
- Diseñar con conciencia en el uso de materiales, gracias a un conocimiento profundo en el uso de tejidos
- Tener agilidad y flexibilidad para afrontar los cambios con una perspectiva interdisciplinar

Ilustrarás con excelencia utilizando herramientas revolucionarias como Procreate y Pantone Studio, imprescindibles en el mundo fashion tech"

Objetivos específicos

Módulo 1. Diseño Estructural e Integral de Moda

- Conocer en profundidad la estructura de la figura humana para comunicar la función de la prenda
- Manejar las técnicas tradicionales, junto con aquellas herramientas tecnológicas, que permiten esbozar un patrón casi sin tener nociones gráficas

Módulo 2. El Producto Textil

- Profundizar en la estructura de la silueta y las medidas
- Conocer los fundamentos del Diseño de prendas y accesorios

Módulo 3. El Diseño de Joyas y Accesorios

- Desarrollar un patronaje técnico y artesanal, poniendo especial cuidado en la elección de materiales
- Obtener un conocimiento especializado sobre las gemas y piedras preciosas, pero también sobre herramientas digitales específicas del sector

Módulo 4. Indumentaria de Prendas Especiales

- Aprender a diseñar vestuarios para cine, teatro y televisión
- Ser capaz de crear colecciones deportivas que sean atractivas para el público

Módulo 5. CLO Virtual *Fashion Design*

- Utilizar diferentes herramientas de Diseño 2D y 3D
- Conocer en profundidad y ser capaz de manejar el programa CLO Virtual *Fashion*

Módulo 6. Estilismo y Tendencias en la Moda

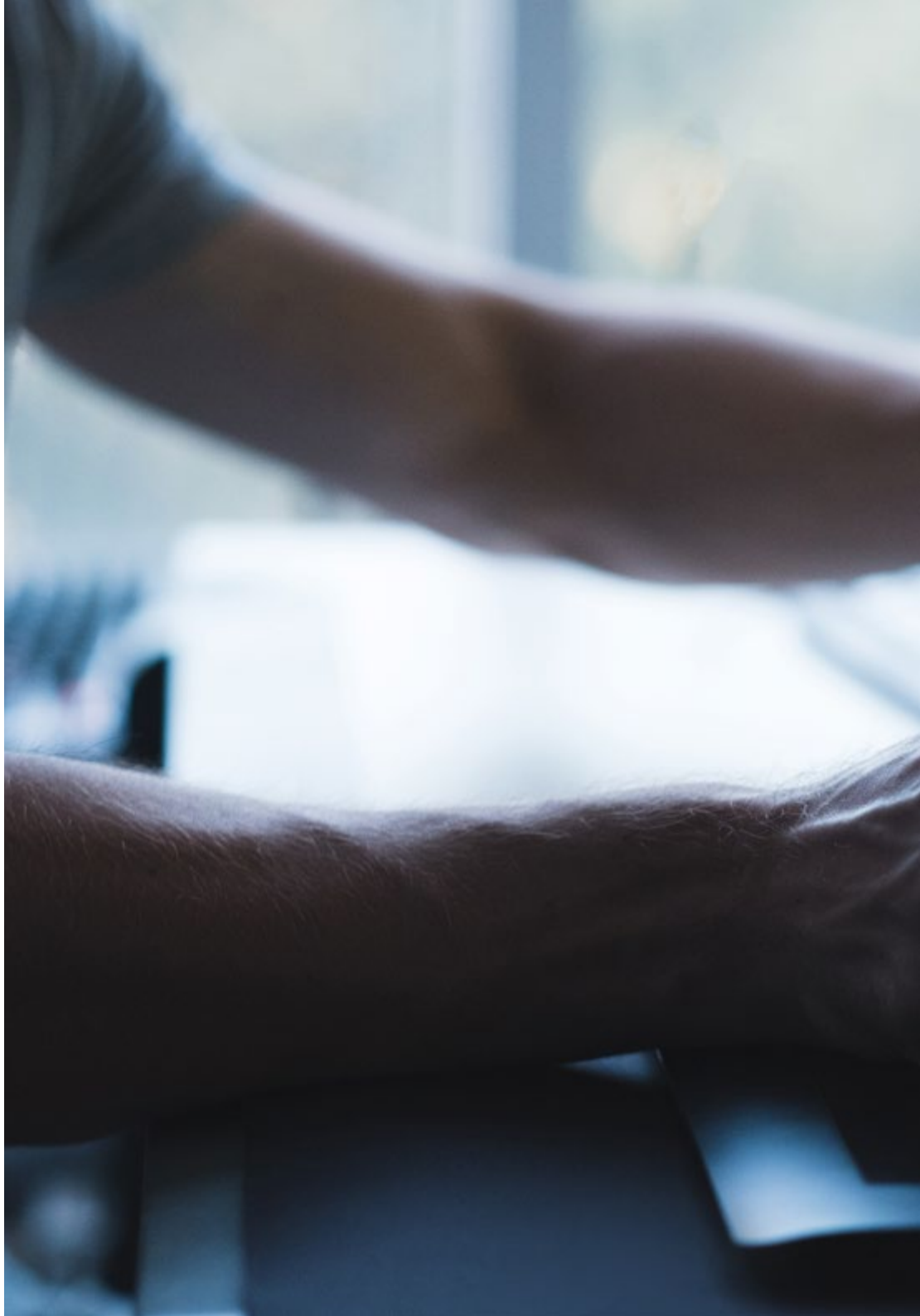
- Elaborar un informe de tendencias predictivo que minimice riesgos y optimice los recursos de los diseñadores
- Conocer las nuevas tendencias de la moda y los estilos de vida de los consumidores para crear diseños que susciten interés

Módulo 7. La Identidad Visual = UX + *Branding*

- Integrar herramientas tecnológicas para potenciar la identidad visual y la estrategia digital de marcas de Moda
- Aplicar metodologías basadas en datos para segmentar públicos, optimizar campañas y predecir tendencias
- Diseñar experiencias de usuario que fortalezcan la fidelización y el comportamiento emocional del consumidor
- Utilizar lenguajes de programación y visualización como Python y Power BI para generar soluciones creativas e innovadoras

Módulo 8. Comercialización de la Colección

- Presentar al público las colecciones de manera atractiva y coherente
- Coordinar eventos de Moda y fomentar el uso de prendas sostenibles



Módulo 9. Gestión de Compras para la Moda

- Gestionar cada uno de los procesos de la comercialización de una prenda
- Realizar un análisis exhaustivo que ayude a comprender las intenciones de compra del cliente
- Proveerse de los productos más vendidos antes de la finalización de *stock*
- Dominar las herramientas tecnológicas que son la base del *big data* y que permitirán obtener una ventaja sobre los competidores al reducir los tiempos

Módulo 10. Taller de Emprendimiento y Dirección Creativa

- Diseñar ideas de éxito con una propuesta de valor diferencial a través de los diferentes modelos de negocio que existen en la Moda
- Desarrollar la capacidad de análisis y visión de mercado capaz de construir un ecosistema de marca consistente y duradero
- Comercializar el valor diferencial de una firma de moda, gracias al desarrollo de una actitud creativa e innovadora
- Aplicar el pensamiento reflexivo a acciones concretas y hacer de la creatividad un valor transformador liderando el cambio actual

05

Salidas profesionales

Este completísimo programa universitario de TECH representa una oportunidad única para todos los creativos que desean desarrollar una carrera sólida en el mundo del Diseño de Moda. A través de una preparación intensiva, los egresados de esta titulación universitaria lograrán perfeccionar sus competencias creativas, técnicas y de gestión, ampliando significativamente su horizonte profesional en un sector competitivo y en constante evolución. Todo ello con una visión global, estratégica, digital y orientada al futuro.

Crearás tus propias colecciones y liderarás marcas de Moda, utilizando herramientas digitales de última generación"

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio será un profesional altamente cualificado para desempeñarse con éxito en diferentes ámbitos del Diseño de Moda. De hecho, tendrá la capacidad de desarrollar colecciones propias, aplicar técnicas de estilismo, liderar eventos de pasarela y manejar tecnologías avanzadas como CLO Virtual *Fashion*. Además, contará con conocimientos sólidos sobre marketing de moda, identidad visual, comercialización y gestión de marca. El profesional sabrá identificar tendencias, utilizar materiales sostenibles y diseñar con un enfoque estratégico que le permita impactar en el mercado nacional e internacional.

Fomentarás una perspectiva crítica, ética y sostenible del Diseño de Moda, promoviendo prácticas responsables con el entorno.

- **Diseño Creativo de Moda:** dominar el proceso completo de Diseño y producción de colecciones, desde el concepto hasta la presentación
- **Marketing y Comunicación en Moda:** aplicar técnicas de *branding*, análisis de tendencias y estrategias de comunicación visual para posicionar marcas de forma efectiva
- **Tecnología Textil y Diseño Digital:** manejar programas como CLO Virtual *Fashion* para la creación de prendas físicas y digitales, incluyendo vestuario para videojuegos
- **Gestión de Marca y Comercialización:** coordinar colecciones, planificación de eventos y control del ciclo de vida del producto en la industria de la Moda

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

1. **Diseñador de Moda y Accesorios:** responsable de crear colecciones propias o por encargo para casas de moda, marcas independientes o firmas internacionales.
2. **Director de Arte o Estilismo de Moda:** coordinador de imagen de campañas editoriales, lookbooks, videoclips o pasarelas.
3. **Diseñador Digital de Moda para Videojuegos: e**ncargado de desarrollar vestuarios y elementos visuales utilizando herramientas como CLO Virtual *Fashion*.
4. **Consultor de Marca y Posicionamiento en Moda:** asesor de empresas o emprendedores para construir una identidad visual sólida, coherente y competitiva.
5. **Coordinador de Eventos de Moda y Pasarelas:** encargado de enfocar la planificación y ejecución de desfiles, ferias y presentaciones de colección con impacto mediático.
6. **Gestor de Producción y Comercialización de Moda:** supervisor del proceso de venta, control de stock, análisis del mercado y toma de decisiones estratégicas.
7. **Diseñador de Joyería y Complementos:** responsable de la concepción de piezas exclusivas adaptadas a las tendencias del sector y demandas del consumidor.

Interpretarás tendencias y escenarios de consumo, transformándolos en propuestas creativas alineadas con las necesidades del mercado de la Moda”

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.

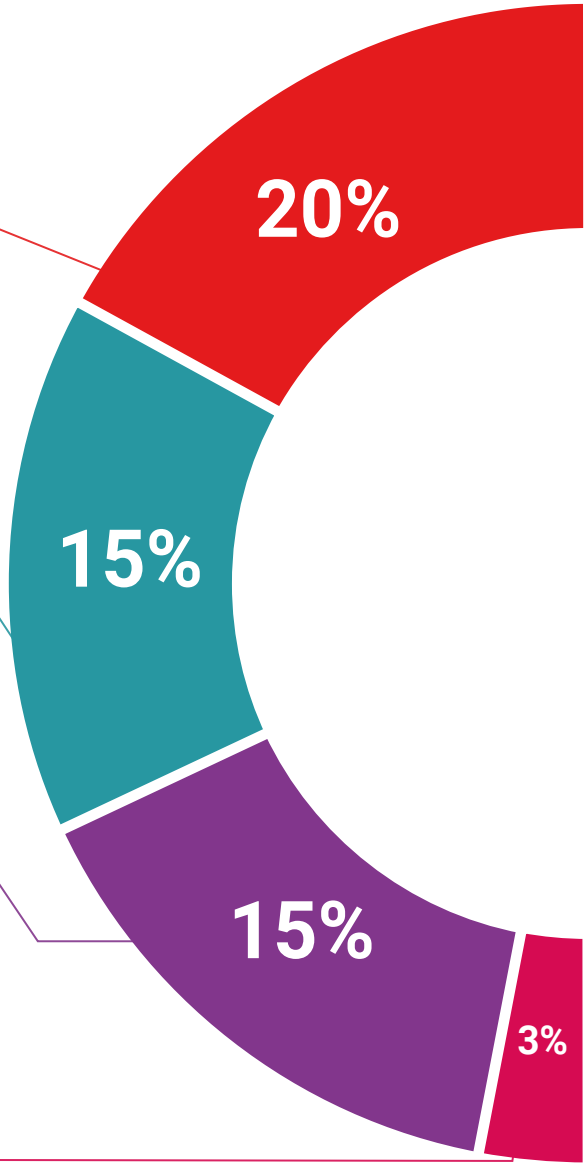
Resúmenes interactivos

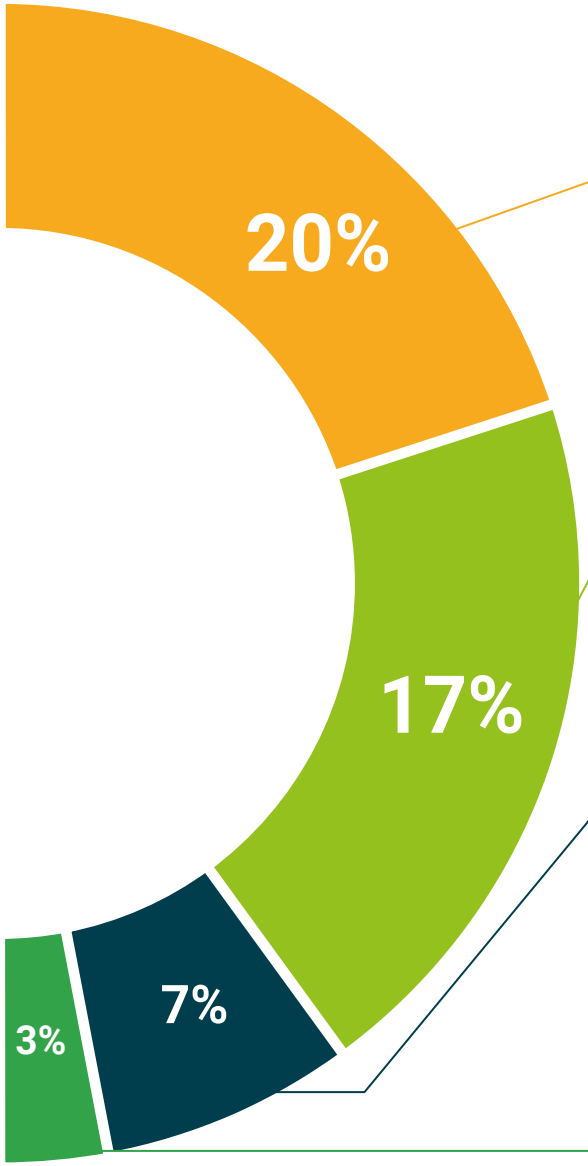
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Cuadro docente

El Máster Título Propio en Diseño de Moda de TECH ha sido elaborado por un equipo docente de primer nivel. De hecho, expertos en diferentes ramas de la industria de la Moda que entienden la necesidad de aportar un conocimiento especializado y de calidad al alumnado para lograr profesionales altamente cualificados, que sean capaces de entender las tendencias actuales y manejar las principales técnicas y metodologías apropiadas para este sector. Asimismo, su experiencia garantizará una orientación práctica del contenido, así como una actualización constante que conecta los conocimientos adquiridos en esta capacitación con los cambios reales del sector.

El equipo docente de esta titulación universitaria está formado por reconocidos expertos en Diseño de Moda"

Directora Invitada Internacional

Jane Francis es una reconocida **diseñadora** y **visionaria** con una impresionante carrera dentro de la industria de la Moda. A finales de la década de 1980, fundó su propia marca, dedicada a la **elaboración** de **exquisitas prendas** de **lana de merino sostenible australiano**, tejidas a mano y con materiales locales. Además de textiles, ha **incursionado** en la **joyería** y revolucionarias colecciones sin género. En la actualidad, sus piezas son una sensación internacional presentes las páginas de **revistas** como **Vogue** y vendidas en **tiendas** como **Liberty**, **Hyper-Hyper**, **Harrods** en Londres, **Saks** y **Patricia Field** en Nueva York.

Asimismo, por más de una década, colaboró con la legendaria Vivienne Westwood, **pionera** en la **defensa de la justicia climática** a través de la **Moda**. Durante ese período, orquestó **icónicas presentaciones** en **pasarelas** y **creó artículos únicos** para las **colecciones Gold** y **Red** de la mencionada activista. De acuerdo con varios críticos de la industria, su enfoque en estampados textiles, accesorios y calzados ha dejado una marca ineludible en el legado de la propia Westwood.

Gracias a su dilatada experiencia, Jane Francis ha desarrollado numerosos **programas cortos** para **pregrado** y **posgrado** relacionados con la **creación** de **accesorios** y **calzados**. En 2012, coescribió y desarrolló el innovador **curso** de **Moda en Joyería BA (Hons)**, afianzando aún más su reputación como una **figura influyente** en la **educación** y la **industria**. También, ha impartidonumerosas conferencias en todo el mundo, incluyendo sitios como Moscú, Ciudad de México y Estambul. A su vez, es **líder** de la **Pathway de Productos de Moda** en la Parsons School of Fashion en Nueva York.

Además de esas actividades, la experta combina sus obligaciones con la **consultoría independiente**, **estilismo** y **fotografía**, colaborando con **varias marcas** de **Moda** y **diseñadores internacionales**. En 2018, **fundó** ***Thecovertroom***, un dinámico espacio de galería y exhibición que sirve como plataforma para practicantes emergentes, marginados y subrepresentados a nivel global, así como para comunidades LGBTQ+, con presencia en Nueva York, Londres y Australia.

Dña. Francis, Jane

- Directora de Diseño de Moda BFA en Parsons School of Fashion, Nueva York, Estados Unidos
- Diseñadora internacional de Moda para varias marcas
- Líder del proyecto *Thecovertroom*
- Asesora de Moda en consultoría independiente, estilismo y fotografía
- Colaboradora de las colecciones Gold y Red de la diseñadora Vivienne Westwood
- Fundadora de un taller artesanal de prendas de lana de merino sostenible australiano
- Máster en Art Design y Comunicación en Educación Superior por la Universidad de Artes de Londres
- Miembro de: Academia de Educación Superior del Reino Unido

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

Dirección

Dra. García Barriga, María

- Doctora en Diseño y Datos de Marketing
- Comunicadora en RTVE
- Comunicadora en Telemadrid
- Editora en Jefe de Chroma Press
- Ejecutiva de Cuentas de Marketing y Redes Sociales en Servicecom
- Redactora de Contenidos Web en Premium Difusión, Diario Siglo XXI y Managers Magazine
- Doctora en Diseño y Datos de Marketing por la Universidad Politécnica de Madrid
- Licenciada en Ciencias de la Información, Comunicaciones, Marketing y Publicidad por la Universidad Complutense de Madrid
- Posgrado en Marketing y Comunicación en Empresas de Moda y Lujo por la Universidad Complutense de Madrid
- MBA *Fashion Business School* en la Escuela de Negocios de Moda de la Universidad de Navarra

Profesores

D. Pereira Paz, Juan Carlos

- Director del Proyecto Diseño y Autores Bolivianos (DAB)
- Reconocido Diseñador Internacional
- Especialista en Comunicación y Marketing de Moda
- Numerosas apariciones en revistas de moda y cultura como: Vogue Rusia, Harper's Bazaar Rusia, L' Officiel Italia, L' Ofiiciel Arabia, Vogue Italia, Vogue México, Elle China y L' Officiel Argentina

D. Holgueras, Javier

- Planificador de Gestión de la Cadena de Suministro en Zalando
- Analista Comercial para Apple en su sede de Irlanda
- Gerente de Mercados para Kellogg's
- Planificador de Ingresos por Ventas y Desarrollo en Mondelēz International
- Administrador de Ejecución para Colgate-Palmolive
- Máster en *Big Data* y Análisis de Negocios por la Escuela de Organización Industrial de Madrid
- Máster en Ingeniería Industrial por la Universidad de Valladolid
- Grado en Economía por la Universidad Nacional de Educación a Distancia

Dña. Vela Covisa, Susana

- Directora de la agencia Polka Press Comunicación
- Fundadora y Directora de la Pasarela Atelier Couture e Impulsora y Coordinadora del espacio Sustainable Experience de MOMAD
- Profesora y Tutora en diferentes universidades, escuelas de negocio y centros de formación
- Técnico Superior de Moda, con formación adicional en Moda Sostenible, Especializada en Eco Diseño, Moda y Comunicación

Dña. García Barriga, Elisa

- Fotógrafa Especializada en Redes Sociales
- Dinamizadora y Community Manager
- Responsable de Campañas en Cosmética Natural El Sapo
- Asesora de Imagen y de Fotografía para colegios privados de toda España
- Fotógrafa Especializada en Imágenes para Redes Sociales, Lenguaje no Verbal y Creación de Ambientes para la Fotografía Escolar
- Licenciada en Magisterio

Dña. Romero Monente, Begoña

- Directora General de la agencia Young Promotion
- Mentora personal y Coach para Emprendedores
- Conferenciante y Docente en diversos cursos de *Retail Management*, Marketing Digital y Gestión de Personas
- Coordinadora en la Airport Promotion Agencies Association
- Locutora, Redactora y Responsable de Comunicación en distintos medios *on/off*
- Licenciada en Periodismo por la Universidad de Málaga
- Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universitat Oberta de Catalunya
- Máster en Marketing por la Universitat Oberta de Catalunya
- MBA en ISEM Fashion Business School de la Universidad de Navarra
- Coach certificado en la Escuela Europea de Coaching

Dña. Rodríguez Flomenboim, Florencia

- Especialista en Moda, Editorial y Tendencias
- Creativa escénica de diferentes obras teatrales, centrándose en la simbología de la imagen
- Productor y Editor de Moda en varias entidades
- Consultor Externo de Marketing y Branding en varias entidades
- Asesora de imagen en varias entidades
- Gestión de *Showrooms* e implementación de *Concept Stores*
- Gerente General de Área en Alvato
- Licenciada en Artes Escénicas por la Escuela Superior de Arte Dramático. Murcia
- Diplomada en Relaciones Internacionales por el Marketing por el ITC Sraffa. Milán
- Maestría en Producción de Moda, Editorial y Diseño de Moda por la American Modern School of Design

Dña. Miñana Grau, Mari Carmen

- Diseñadora Textil en Petite Antoinette
- Diseñadora en la firma Donzis Estudios
- Diseñadora en SummonPress
- Patronista en Valentín Herraiz
- Graduada en Diseño de Moda por Barreira Arte y Diseño
- Experta en Diseño Digital con Adobe Illustrator
- Especialidad en Patronaje, Corte y Confección de Indumentaria Valenciana por Aitex Paterna

Dña. Anguiano, Daniela

- Diseñadora, Estilista de Moda e Ilustradora
- Diseñadora de moda y gráfica, y creadora de contenido
- Diseñadora gráfica, *community manager* y creadora de contenido. Asociación entre Mujeres y Soulem
- Diseñadora de moda y gráfica. Fasrev. International Team
- Diseñadora de moda y gráfica para el diseñador Fernando Claro
- Fundadora y directora artistica. Pipper´s Design
- Fundadora y Directora artistica. The Flower Shop Chile
- Diseñadora textil. Baby Zanell
- Diseñadora de Moda y Textil. Universidad de Palermo
- Curso en Producción de Moda. EBA
- Curso Elle Education en Branded Content Creator. Mindway

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"

08

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño de 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 de 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.

Aval/Membresía

Título: **Máster Título Propio en Diseño de 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 de 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: AFWOR23S techtitute.com/titulos

Máster Título Propio en Diseño de 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	Diseño Estructural e Integral de Moda	6	OB
1º	El Producto Textil	6	OB
1º	El Diseño de Joyas y Accesorios	6	OB
1º	Indumentaria de Prendas Especiales	6	OB
1º	CLO Virtual *Fashion Design*	6	OB
1º	Estilismo y Tendencias en la Moda	6	OB
1º	La Identidad Visual + UX + *Branding*	6	OB
1º	Comercialización de la Colección	6	OB
1º	Gestión de Compras para la Moda	6	OB
1º	Taller de Emprendimiento y Dirección Creativa	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.

tech global university

Máster Título Propio
Diseño de Moda

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

Máster Título Propio

Diseño de Moda

Aval/Membresía

the Design Society
a worldwide community

tech global university