Máster Título Propio
Diseño de Moda Femenina

tech universidad tecnológica

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Diseño de Moda Femenina

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

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 36

07 Titulación — pág. 44

01

Presentación

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

Innova a partir de los grandes clásicos y conviértete en la siguiente Coco Chanel"

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

Por todo esto, se ha ideado este Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina, representando una excelente oportunidad para aprender todos los aspectos clave que ayudará al estudiante a convertirse en un diseñador de excelencia. Así, se abordan aspectos básicos del patronaje en la figura femenina, estableciendo también cómo realizar los diferentes tipos de costuras para finalizar con un acabado prolijo. Además, se dedicará un apartado a la elaboración del boceto, el cual permite plasmar la idea principal del diseñador en papel para luego llevarla a la realidad.

Finalmente, es importante conocer y analizar conceptos como el "*fast fashion*", el cual ha causado un gran debate desde hace unos años, ya que favorece la creación de grandes colecciones de ropa que se fabrican de forma acelerada. Además, de estos contenidos exhaustivos, la titulación universitaria cuenta con 10 exclusivas *Masterclasses*. Estas serán impartidas por un especialista de amplio prestigio y trayectoria profesional en el ámbito del Diseño de Modas, con reconocimiento también en el medio empresarial.

En conclusión, esta titulación se convertirá en la mejor opción para el estudiante que desee convertirse en un nuevo referente de la moda, empezar su propia marca, trabajar como asesor de imagen, entre otras salidas profesionales que significarán un gran avance en su trayectoria profesional.

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

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

Capacítate a través de 10 exclusivas Masterclasses que también incluye este programa de la mano de un reconocido Director Invitado Internacional"

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

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

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

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

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

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

02

Objetivos

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

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

Objetivos generales

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

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

Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos del diseño

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

Módulo 2. Patronaje y confección

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

Módulo 3. Fotografía

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

Módulo 4. Dibujo de moda

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

Módulo 5. Tecnología textil

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

Módulo 6. Sistemas de representación aplicados a la moda

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

Módulo 7. Diseño de moda

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

Módulo 8. Sostenibilidad en la moda

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

Módulo 9. Historia de la moda

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

Módulo 10. Diseño de moda avanzado

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

03

Competencias

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

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

Competencias generales

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

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

Competencias específicas

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

04

Dirección del curso

El equipo docente que TECH Universidad Tecnológica ha convocado para este programa destaca por su dilatada experiencia en la industria de la Moda. Y es que todos los miembros de este claustro acumulan conocimientos y competencias en materia de desarrollo y comercialización textil, así como en diseño y estructuración empresarial basado en este competitivo sector. Estos especialistas de renombre han integrado sus habilidades en un itinerario académico riguroso y completísimo que ahora el alumnado podrá abordar en un disruptivo formato 100% online.

Un cuadro docente compuesto por verdaderos expertos en Moda Femenina guiará esta rigurosísima titulación universitaria"

Directora Invitada Internacional

Con una larga trayectoria en la industria de la **moda femenina** y **masculina**, Susanna Moyer ha trabajado para marcas de lujo como **Christian Dior Paris**, **Liz Claiborne** y **Hickey Freeman**. Asimismo, ha gestionado y desarrollado estrategias empresariales, impulsando los resultados de los equipos de diseño. Además, creó su propia marca y durante 10 años diseñó, financió y supervisó todas las operaciones de su colección homónima, que se vende en Neiman Marcus, Nordstrom y más de 250 tiendas especializadas.

Una de sus áreas de interés es la **educación en diseño**, por lo que ha centrado gran parte de su carrera profesional a transmitir sus conocimientos en este ámbito de la moda. Así colabora con instituciones de renombre a escala global como la Parsons School of Design y en el Fashion Institute of Technology. También ha impartido cursos en diferentes países, uno de ellos es la Universidad Americana de París, donde ha creado módulos sobre sostenibilidad y ética en el sector. Su objetivo es enseñar su visión propia y promover proyectos cada vez más especializados.

Por otra parte, se desempeña como **Directora Creativa** del **Consejo de Diseñadores Asiáticos de América**, donde asesora a profesionales de la moda. En esta línea, también es miembro de la **Fashion Consort**, una agencia de expertos en este campo que crean y difunden contenidos que inspiran y educan a empresas, estudiantes y consumidores, centrándose en temas de actualidad e innovaciones.

A lo largo de su trayectoria, ha ofrecido numerosas conferencias en centros de moda enfocadas en el **espíritu empresarial**, la **teoría del diseño** y el **desarrollo profesional**. Aparte, por su labor en esta disciplina, ha recibido el premio **IAF World Designer** y su trabajo ha aparecido en medios como Vogue Italia, Vogue Francia, Men's Health, Forbes y GQ.

Dña. Moyer, Susanna

- Directora Creativa del Consejo de Diseñadores Asiáticos de América, Nueva York, Estados Unidos
- Catedrática en Parsons The New School of Design
- Académica Adjunta en el Fashion Institute of Technology
- Directora Creativa del Centro Issachar de Estudios Empresariales
- Directora Creativa de Career Gear
- Máster en Negocios y Moda por el Fashion Institute of Technology
- Graduada en Bellas Artes por Parsons The New School of Design

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

05

Estructura y contenido

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

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

Módulo 1. Fundamentos del diseño

1.1. Historia del diseño
- 1.1.1. La Revolución Industrial
- 1.1.2. Las etapas del diseño
- 1.1.3. La arquitectura
- 1.1.4. La Escuela de Chicago

1.2. Estilos y movimientos del diseño
- 1.2.1. Diseño decorativo
- 1.2.2. Movimiento modernista
- 1.2.3. *Art Decó*
- 1.2.4. Diseño industrial
- 1.2.5. La *Bauhaus*
- 1.2.6. II Guerra Mundial
- 1.2.7. Transvanguardias
- 1.2.8. Diseño contemporáneo

1.3. Diseñadores y tendencias
- 1.3.1. Diseñadores de interior
- 1.3.2. Diseñadores gráficos
- 1.3.3. Diseñadores industriales o de producto
- 1.3.4. Diseñadores de moda

1.4. Metodología proyectual de diseño
- 1.4.1. Bruno Munari
- 1.4.2. Gui Bonsiepe
- 1.4.3. J. Christopher Jones
- 1.4.4. L. Bruce Archer
- 1.4.5. Guillermo González Ruiz
- 1.4.6. Jorge Frascara
- 1.4.7. Bernd Löbach
- 1.4.8. Joan Costa
- 1.4.9. Norberto Chaves

1.5. El lenguaje en diseño
- 1.5.1. Los objetos y el sujeto
- 1.5.2. Semiótica de los objetos
- 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
- 1.5.4. La globalización de los signos
- 1.5.5. Propuesta

1.6. El diseño y su dimensión estético-formal
- 1.6.1. Elementos visuales
  - 1.6.1.1. La forma
  - 1.6.1.2. La medida
  - 1.6.1.3. El color
  - 1.6.1.4. La textura
- 1.6.2. Elementos de relación
  - 1.6.2.1. Dirección
  - 1.6.2.2. Posición
  - 1.6.2.3. Espacio
  - 1.6.2.4. Gravedad
- 1.6.3. Elementos prácticos
  - 1.6.3.1. Representación
  - 1.6.3.2. Significado
  - 1.6.3.3. Función
- 1.6.4. Marco de referencia

1.7. Métodos analíticos del diseño
- 1.7.1. El diseño pragmático
- 1.7.2. Diseño analógico
- 1.7.3. Diseño icónico
- 1.7.4. Diseño canónico
- 1.7.5. Principales autores y su metodología

1.8. Diseño y semántica
- 1.8.1. La semántica
- 1.8.2. La significación
- 1.8.3. Significado denotativo y significado connotativo
- 1.8.4. El léxico
- 1.8.5. Campo léxico y familia léxica
- 1.8.6. Las relaciones semánticas
- 1.8.7. El cambio semántico
- 1.8.8. Causas de los cambios semánticos

1.9. Diseño y pragmática
- 1.9.1. Consecuencias prácticas, abducción y semiótica
- 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
- 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
- 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos

1.10. Contexto actual del diseño
- 1.10.1. Problemas actuales del diseño
- 1.10.2. Los temas actuales del diseño
- 1.10.3. Aportes sobre metodología

Módulo 2. Patronaje y confección

2.1. Introducción al patronaje
- 2.1.1. Conceptos básicos del patronaje
- 2.1.2. Herramientas y materiales en el patronaje
- 2.1.3. Obtención de medidas anatómicas
- 2.1.4. Tablas de medidas
- 2.1.5. Tipologías del patronaje
- 2.1.6. Industrialización de modelos
- 2.1.7. Información que debe contener un patrón

2.2. Patrón femenino
- 2.2.1. Patrón base de falda
- 2.2.2. Patrón base cuerpo
- 2.2.3. Patrón base pantalón
- 2.2.4. Patrón base vestido
- 2.2.5. Cuellos
- 2.2.6. Mangas
- 2.2.7. Detalles

2.3. Patrón masculino
- 2.3.1. Patrón base de cuerpo
- 2.3.2. Patrón base de pantalón
- 2.3.3. Patrón base de abrigo
- 2.3.4. Cuellos
- 2.3.5. Mangas
- 2.3.6. Detalles

2.4. Patrón infantil
- 2.4.1. Patrón base cuerpo
- 2.4.2. Patrón base pantalón
- 2.4.3. Patrón base leotardo
- 2.4.4. Patrón base mono
- 2.4.5. Mangas
- 2.4.6. Cuellos
- 2.4.7. Detalles

2.5. Transformación, desarrollo y escalado del patrón
- 2.5.1. Transformaciones de patrones
- 2.5.2. Desarrollo del patronaje
- 2.5.3. Patrones a escala y a tamaño real

2.6. Introducción al corte y la confección
- 2.6.1. Introducción a la costura
- 2.6.2. Herramientas y materiales en la costura
- 2.6.3. El corte
- 2.6.4. Costura a mano
- 2.6.5. Costura a máquina plana
- 2.6.6. Tipos de máquinas en costura

2.7. Identificación de los textiles
- 2.7.1. Tejidos planos
- 2.7.2. Tejidos complejos
- 2.7.3. Tejidos técnicos
- 2.7.4. Tejidos de punto
- 2.7.5. Materiales

2.8. Tipos de costura y transformación de prendas
- 2.8.1. Costura plana
- 2.8.2. Costura interior
- 2.8.3. Costura curva
- 2.8.4. Costura francesa
- 2.8.5. Costura tejana
- 2.8.6. Costura sobrecargada
- 2.8.7. Costura ribeteada

2.9. Cierres, acabados y ennoblecimiento textil
- 2.9.1. Teñido del tejido
- 2.9.2. Botones
- 2.9.3. Cremalleras
- 2.9.4. Apliques
- 2.9.5. Forrado de la pieza
- 2.9.6. Remates
- 2.9.7. Planchado

2.10. *Moulage*
- 2.10.1. Preparación del maniquí
- 2.10.2. Investigación sobre el maniquí
- 2.10.3. Del maniquí al patrón
- 2.10.4. Modelización de una prenda

Módulo 3. Fotografía

3.1. Historia de la fotografía
- 3.1.1. Antecedentes de la fotografía
- 3.1.2. Fotografía a color
- 3.1.3. La película fotográfica
- 3.1.4. La cámara digital

3.2. Formación de la imagen
- 3.2.1. La cámara fotográfica
- 3.2.2. Parámetros básicos en la fotografía
- 3.2.3. Fotometría
- 3.2.4. Objetivos y distancia focal

3.3. Lenguaje fotográfico
- 3.3.1. Tipos de planos
- 3.3.2. Elementos formales, compositivos e interpretativos de la imagen fotográfica
- 3.3.3. Encuadre
- 3.3.4. Representación del tiempo y el movimiento en fotografía
- 3.3.5. La relación de la fotografía con la realidad y la verdad

3.4. La cámara fotográfica
- 3.4.1. Cámaras analógicas y digitales
- 3.4.2. Las cámaras sencillas
- 3.4.3. Las cámaras réflex
- 3.4.4. Técnicas fotográficas básicas
- 3.4.5. La exposición y los exposímetros
- 3.4.6. La cámara réflex digital. El sensor
- 3.4.7. El manejo de la cámara digital frente a la analógica
- 3.4.8. Aspectos específicos de interés
- 3.4.9. Modos de trabajo con la cámara digital

3.5. La imagen digital
- 3.5.1. Formatos de archivo
- 3.5.2. Balance de blancos
- 3.5.3. Temperatura de color
- 3.5.4. Histograma. Exposición en fotografía digital
- 3.5.5. Rango dinámico

3.6. El comportamiento de la luz
- 3.6.1. El fotón
- 3.6.2. Reflexión y absorción
- 3.6.3. Cantidad y calidad de la luz
  - 3.6.3.1. Luz dura y luz suave
  - 3.6.3.2. Luz directa y difusa

3.7. Expresividad y estética de la iluminación
- 3.7.1. Sombras, modificadores y profundidad
- 3.7.2. Ángulos de iluminación
- 3.7.3. Esquemas de iluminación

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

Módulo 4. Dibujo de moda

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

4.6. El rostro humano
- 4.6.1. La cabeza
- 4.6.2. Los ojos
- 4.6.3. La nariz
- 4.6.4. La boca
- 4.6.5. Las cejas
- 4.6.6. Las orejas
- 4.6.7. El pelo

4.7. La figura humana
- 4.7.1. El equilibrio del cuerpo
- 4.7.2. El brazo
- 4.7.3. La mano
- 4.7.4. El pie
- 4.7.5. La pierna
- 4.7.6. El busto
- 4.7.7. La figura humana

4.8. Técnicas de Ilustración en moda
- 4.8.1. Técnica tradicional
- 4.8.2. Técnica digital
- 4.8.3. Técnica mixta
- 4.8.4. Técnica de collage

4.9. Ilustración de materiales
- 4.9.1. Tweed
- 4.9.2. Charol
- 4.9.3. Lana
- 4.9.4. Lentejuelas
- 4.9.5. Transparencia
- 4.9.6. Seda
- 4.9.7. Denim
- 4.9.8. Cuero
- 4.9.9. Pelo animal
- 4.9.10. Otros materiales

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

Módulo 5. Tecnología textil

5.1. Introducción al textil
- 5.1.1. Historia de los textiles
- 5.1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
- 5.1.3. La maquinaria textil tradicional
- 5.1.4. La importancia de los textiles en la moda
- 5.1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
- 5.1.6. Ficha técnica de tejidos

5.2. Materiales textiles
- 5.2.1. Clasificación de las fibras textiles
  - 5.2.1.1. Fibras naturales
  - 5.2.1.2. Fibras artificiales
  - 5.2.1.3. Fibras sintéticas
- 5.2.2. Propiedades de las fibras
- 5.2.3. Reconocimiento de fibras textiles

5.3. Los hilos
- 5.3.1. Ligamentos básicos
- 5.3.2. Características generales de los hilos
- 5.3.3. Clasificación de los hilos
- 5.3.4. Fases de la hilatura
- 5.3.5. Máquinas utilizadas
- 5.3.6. Sistemas de numeración de los hilos

5.4. Textiles de calada
- 5.4.1. Tejidos de calada
- 5.4.2. Escalonado del ligamento
- 5.4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
- 5.4.4. Clasificación de los ligamentos
- 5.4.5. Tipos de ligamentos
- 5.4.6. Tipos de tejidos de calada
- 5.4.7. El telar de calada
- 5.4.8. Telares especiales

5.5. Tejidos de punto
- 5.5.1. Historia del tejido de punto
- 5.5.2. Clasificación
- 5.5.3. Tipología
- 5.5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
- 5.5.5. Características y comportamiento según su construcción
- 5.5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención

5.6. Acabados textiles
- 5.6.1. Acabados físicos
- 5.6.2. Acabados químicos
- 5.6.3. Resistencia de los tejidos
- 5.6.4. El pilling
- 5.6.5. Cambio dimensional de tejidos

5.7. Teñido
- 5.7.1. Tratamientos previos
- 5.7.2. Teñido
- 5.7.3. Maquinaria
- 5.7.4. Insumos
- 5.7.5. Blanqueo óptico
- 5.7.6. El color

5.8. Estampación
- 5.8.1. Estampado directo
  - 5.8.1.1. Estampado por bloques
  - 5.8.1.2. Estampado por rodillos
  - 5.8.1.3. Estampado por termotransferencia
  - 5.8.1.4. Estampado con pantalla
  - 5.8.1.5. Estampado por urdimbre
  - 5.8.1.6. Estampado por corrosión
- 5.8.2. Estampado por reserva
  - 5.8.2.1. *Batik*
  - 5.8.2.2. Teñido atado
- 5.8.3. Otros tipos de estampado
  - 5.8.3.1. Estampado diferencial
  - 5.8.3.2. Electroestático policromo

5.9. Tejidos técnicos e inteligentes
- 5.9.1. Definición y análisis
- 5.9.2. Aplicaciones de los textiles
- 5.9.3. Nuevos materiales y tecnologías

5.10. Piel, cuero y otros
- 5.10.1. La piel y el cuero
- 5.10.2. Clasificación del cuero
- 5.10.3. Procedimiento de curtido
- 5.10.4. Tratamiento post-curtido
- 5.10.5. Proceso tecnológico de la curtimbre
- 5.10.6. Métodos de conservación
- 5.10.7. Cuero sintético
- 5.10.8. Debate: piel natural o piel sintética

Módulo 6. Sistemas de representación aplicados a la moda

6.1. Introducción al dibujo técnico en moda
- 6.1.1. Cómo y cuándo se utilizan los dibujos técnicos
- 6.1.2. Cómo crear un dibujo técnico para la moda
- 6.1.3. Dibujar a partir de una prenda física
- 6.1.4. Normas del técnico en moda

6.2. Preparación del documento
- 6.2.1. Preparar el documento para el dibujo técnico
- 6.2.2. Maniquí anatómico base
- 6.2.3. Color, textura y estampados

6.3. Prendas inferiores
- 6.3.1. Faldas
- 6.3.2. Pantalones
- 6.3.3. Medias

6.4. Prendas superiores
- 6.4.1. Camisas
- 6.4.2. Camisetas
- 6.4.3. Chalecos
- 6.4.4. Chaquetas
- 6.4.5. Abrigos

6.5. Prendas interiores
- 6.5.1. Sujetador
- 6.5.2. Bragas
- 6.5.3. Calzoncillos

6.6. Detalles de modelo
- 6.6.1. Escotes
- 6.6.2. Cuellos
- 6.6.3. Mangas
- 6.6.4. Puños
- 6.6.5. Bolsillos

6.7. Detalles de diseño
- 6.7.1. Detalles de construcción
- 6.7.2. Detalles de diseño decorativos
- 6.7.3. Plisados
- 6.7.4. Costuras
- 6.7.5. Puntadas
- 6.7.6. Ribeteado

6.8. Cierres y fornituras
- 6.8.1. Cremalleras
- 6.8.2. Botones
- 6.8.3. Corchetes
- 6.8.4. Cintas
- 6.8.5. Nudos
- 6.8.6. Ojales
- 6.8.7. Velcro
- 6.8.8. Ojetes
- 6.8.9. Lazadas
- 6.8.10. Tachuelas
- 6.8.11. Remaches
- 6.8.12. Anillas
- 6.8.13. Hebillas

6.9. Complementos
- 6.9.1. Bolsos
- 6.9.2. Gafas
- 6.9.3. Calzado
- 6.9.4. Joyería

6.10. La ficha técnica
- 6.10.1. Exportación del dibujo técnico
- 6.10.2. Información de la ficha técnica
- 6.10.3. Modelos y tipos de ficha técnica
- 6.10.4. Realización de la ficha la ficha técnica

Módulo 7. Diseño de moda

7.1. Metodología del diseño de moda
- 7.1.1. El concepto de un proyecto de moda
- 7.1.2. Metodología proyectual aplicada a la moda
- 7.1.3. Métodos de investigación en el diseño de moda
- 7.1.4. El *Briefing* o demanda de diseño
- 7.1.5. Documentación
- 7.1.6. Análisis de la moda actual
- 7.1.7. Formalización de ideas

7.2. Procedimientos creativos aplicados al diseño de moda
- 7.2.1. El cuaderno de campo
- 7.2.2. El *Moodboard*
- 7.2.3. Investigación gráfica
- 7.2.4. Técnicas creativas

7.3. Referentes
- 7.3.1. Moda comercial
- 7.3.2. Moda creativa
- 7.3.3. Moda escénica
- 7.3.4. Moda corporativa

7.4. Concepto de colección
- 7.4.1. Funcionalidad de la prenda
- 7.4.2. La prenda como mensaje
- 7.4.3. Conceptos ergonómicos

7.5. Códigos estilísticos
- 7.5.1. Códigos estilísticos permanentes
- 7.5.2. Códigos estilísticos estacionarios
- 7.5.3. Búsqueda del sello personal

7.6. Desarrollo de la colección
- 7.6.1. Marco teórico
- 7.6.2. Contexto
- 7.6.3. Investigación
- 7.6.4. Referentes
- 7.6.5. Conclusión
- 7.6.6. Representación de la colección

7.7. Estudio técnico
- 7.7.1. Carta textil
- 7.7.2. Carta cromática
- 7.7.3. La glasilla
- 7.7.4. La ficha técnica
- 7.7.5. El prototipo
- 7.7.6. Escandallo

7.8. Proyectos interdisciplinares
- 7.8.1. El dibujo
- 7.8.2. El patronaje
- 7.8.3. La costura

7.9. Producción de una colección
- 7.9.1. Del boceto al dibujo técnico
- 7.9.2. Talleres artesanales
- 7.9.3. Nuevas tecnologías

7.10. Estrategias de comunicación y presentación
- 7.10.1. Fotografía en Moda: *Lookbook*, editorial y campaña
- 7.10.2. El porfolio
- 7.10.3. La pasarela
- 7.10.4. Otras formas de exponer la colección

Módulo 8. Sostenibilidad en moda

8.1. Reconsiderar el diseño de moda
- 8.1.1. La cadena de suministros
- 8.1.2. Aspectos principales
- 8.1.3. Desarrollo de la moda sostenible
- 8.1.4. El futuro de la moda

8.2. El ciclo de vida de una prenda
- 8.2.1. Pensar en el ciclo de vida
- 8.2.2. Actividades e impacto
- 8.2.3. Herramientas y modelos de evaluación
- 8.2.4. Estrategias de diseño sostenible

8.3. Normativa de calidad y seguridad en el sector textil
- 8.3.1. Calidad
- 8.3.2. Etiquetado
- 8.3.3. Seguridad de prendas
- 8.3.4. Inspecciones de consumo

8.4. Obsolescencia programada
- 8.4.1. La obsolescencia programada y los residuos de artefactos eléctricos y electrónicos
- 8.4.2. La extracción de recursos
- 8.4.3. La generación de residuos
- 8.4.4. El reciclado y la reutilización de los residuos electrónicos
- 8.4.5. El consumo responsable

8.5. Diseño sostenible
- 8.5.1. Diseño de prendas
- 8.5.2. Diseño con empatía
- 8.5.3. Selección de tejidos, materiales y técnicas
- 8.5.4. Uso de monomateriales

8.6. Producción sostenible
- 8.6.1. Patronaje y modelado
- 8.6.2. Técnicas de residuo cero
- 8.6.3. Construcción
- 8.6.4. Diseño para durar

8.7. Distribución sostenible
- 8.7.1. Proveedores y productores
- 8.7.2. El compromiso con las comunidades locales
- 8.7.3. Venta
- 8.7.4. Diseño según la necesidad
- 8.7.5. Diseño de moda inclusiva

8.8. Uso sostenible de la prenda
- 8.8.1. Patrones de uso
- 8.8.2. Cómo reducir el lavado
- 8.8.3. Arreglos y mantenimiento
- 8.8.4. Diseño para arreglos
- 8.8.5. Diseño de prendas modulares

8.9. Reciclaje
- 8.9.1. Reutilización y 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. Historia de la moda

9.1. De indumentaria a moda
- 9.1.1. Nuevo contexto y cambio social
- 9.1.2. La liberación de la mujer
- 9.1.3. Nuevo concepto de diseñador de moda
- 9.1.4. Comienzos del S. XX

9.2. El vestir moderno
- 9.2.1. El vestir moderno
- 9.2.2. El ascenso de los diseñadores estadounidenses
- 9.2.3. La escena londinense
- 9.2.4. Nueva York en los años 70s
- 9.2.5. La moda de los 80s
- 9.2.6. Los grupos de lujo multimarca
- 9.2.7. Una moda funcional
- 9.2.8. *Activewear*
- 9.2.9. La moda, el arte y la cultura pop
- 9.2.10. *Celebrities*
- 9.2.11. Fotografía e Internet

9.3. Grandes maestras de la moda
- 9.3.1. Jeanne Lanvin
- 9.3.2. Jeanne Paquin
- 9.3.3. Emilie Flöge
- 9.3.4. Madeleine Vionnet
- 9.3.5. Gabrielle Chanel
- 9.3.6. Elsa Schiaparelli
- 9.3.7. Carolina Herrera

9.4. Grandes maestros de la moda
- 9.4.1. Charles Frederick Worth
- 9.4.2. Jacques Doucet
- 9.4.3. Paul Poiret
- 9.4.4. Cristóbal Balenciaga
- 9.4.5. Christian Dior
- 9.4.6. Karl Lagerfeld
- 9.4.7. Alexander McQueen

9.5. *Haute Couture*
- 9.5.1. Historia de la *Haute Couture*
- 9.5.2. Federación de Alta Costura y Moda
- 9.5.3. Miembros de la federación
- 9.5.4. De *Haute Couture* a *Prêt-à-Porter*

9.6. Artesanía
- 9.6.1. Los tejidos como arte
- 9.6.2. Artesanías que complementan el vestir
- 9.6.3. Artistas y artesanos relacionados con la moda

9.7. *Fast Fashion*
- 9.7.1. Historia y origen del *Fast Fashion*
- 9.7.2. Modelo de negocio del *Fast Fashion*
- 9.7.3. Repercusión del fast-fashion en el mundo

9.8. Publicidad y fotografía en moda
- 9.8.1. Arquetipos y estereotipos
- 9.8.2. La imagen moda
- 9.8.3. Comunicación visual de la moda
- 9.8.4. Los grandes fotógrafos de moda

9.9. Repercusión de la moda
- 9.9.1. La industria textil
- 9.9.2. Relación del arte y la moda
- 9.9.3. Moda y sociedad

9.10. Teoría y crítica de moda
- 9.10.1. Diseñadores actuales y su influencia
- 9.10.2. Tendencias actuales
- 9.10.3. La banalización de la moda

Modulo 10. Diseño de moda avanzado

10.1. Mercados para la moda
- 10.1.1. La moda femenina
- 10.1.2. Mercados de moda
- 10.1.3. Mercados especializados

10.2. Las temporadas
- 10.2.1. Las temporadas
- 10.2.2. El ciclo de la moda
- 10.2.3. Tendencias en moda
- 10.2.4. Análisis de tendencias
- 10.2.5. Desarrollo del proyecto

10.3. Investigación creativa
- 10.3.1. Inspiración
- 10.3.2. El cuaderno de campo
- 10.3.3. Los materiales
- 10.3.4. El *Moodboard*

10.4. Desarrollo y técnicas
- 10.4.1. Estrategias de desarrollo
- 10.4.2. Elementos del diseño
- 10.4.3. Técnicas de construcción
- 10.4.4. Técnicas de desarrollo
- 10.4.5. Argumentación de la colección

10.5. Diseño de moda
- 10.5.1. Cómo es el diseño en moda
- 10.5.2. La confección
- 10.5.3. La industria de la moda
- 10.5.4. La colección de moda
- 10.5.5. Corte, confección y acabados

10.6. Accesorios en moda
- 10.6.1. Definición de accesorio
- 10.6.2. Accesorios más utilizados en las colecciones
- 10.6.3. La industria y el accesorio

10.7. Cómo presentar el proyecto
- 10.7.1. Presentación en moda
- 10.7.2. Presentación de una colección
- 10.7.3. Estilismo de moda

10.8. Dónde y cuándo presentar el proyecto
- 10.8.1. El calendario de la moda
- 10.8.2. La prensa de moda
- 10.8.3. Los editoriales en moda
- 10.8.4. Ferias y eventos

10.9. Estrategias de comunicación del proyecto
- 10.9.1. Segundas líneas
- 10.9.2. Ampliación de la colección
- 10.9.3. Practicidad

10.10. El diseño y la empresa
- 10.10.1. Emprendimiento en moda
- 10.10.2. El *Branding*
- 10.10.3. El *Marketing* como promoción
- 10.10.4. Los derechos de autor

06

Metodología

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

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

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

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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

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

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

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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Material de estudio

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

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

Clases magistrales

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

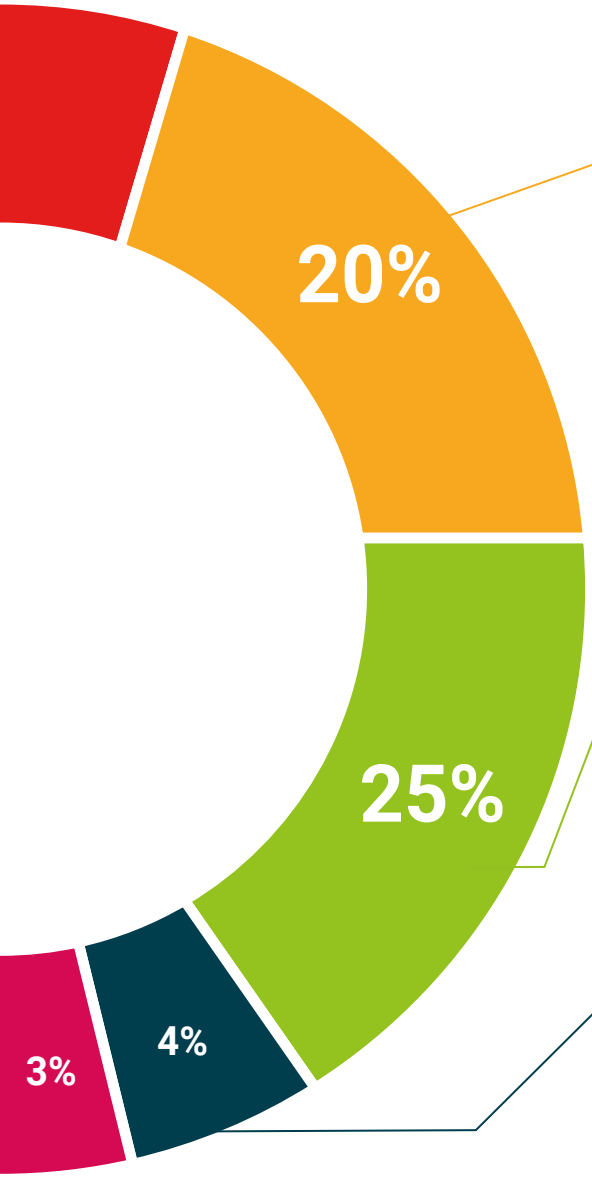
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

Prácticas de habilidades y competencias

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

Lecturas complementarias

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



Case studies

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

Resúmenes interactivos

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

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

Testing & Retesting

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

07

Titulación

El Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.

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

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

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Título Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

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

ECTS: **60**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**

tech universidad tecnológica

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Diseño de Moda Femenina

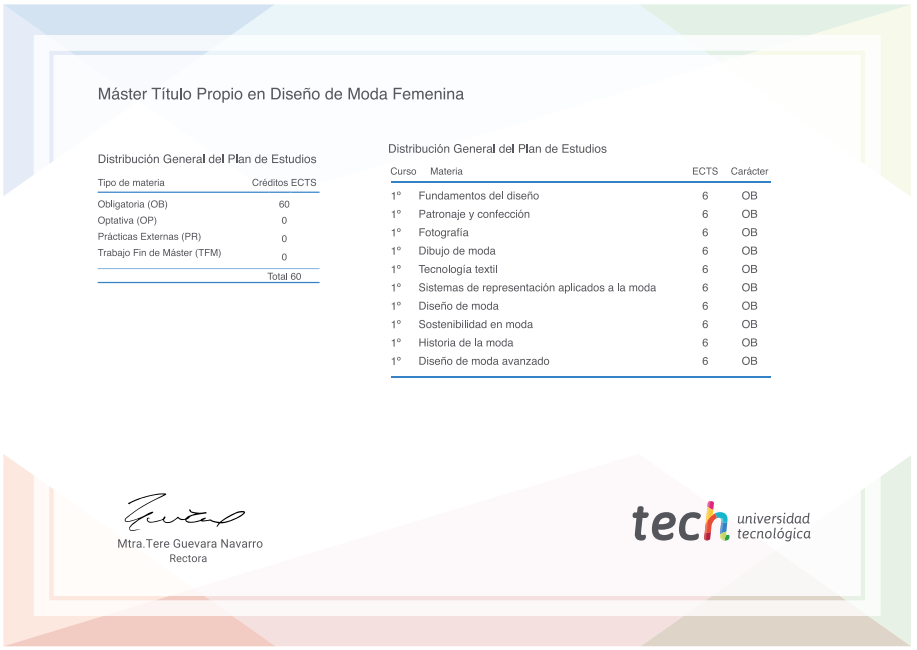
Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 60 ECTS y equivalente a 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Diseño de Moda Femenina

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	Fundamentos del diseño	6	OB
1º	Patronaje y confección	6	OB
1º	Fotografía	6	OB
1º	Dibujo de moda	6	OB
1º	Tecnología textil	6	OB
1º	Sistemas de representación aplicados a la moda	6	OB
1º	Diseño de moda	6	OB
1º	Sostenibilidad en moda	6	OB
1º	Historia de la moda	6	OB
1º	Diseño de moda avanzado	6	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

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

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Diseño de Moda Femenina

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

Máster Título Propio
Diseño de Moda Femenina

tech universidad tecnológica