

Máster Título Propio

Diseño de Moda Masculina

The Design Society



tech universidad
FUNDEPOS



Máster Título Propio

Diseño de Moda Masculina

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

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

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. 26

05

Salidas profesionales

pág. 32

06

Metodología de estudio

pág. 36

07

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

En pleno siglo XXI, donde el culto a la imagen se ha convertido en un valor esencial de la sociedad, la apuesta por la Moda y los diseños exclusivos está atrayendo cada vez a más hombres, que demandan artículos novedosos, pero adaptados a sus gustos y necesidades. De hecho, un estudio del Fondo Monetario Internacional estima que el mercado global de Moda Masculina superará los 570.000 millones de dólares en los próximos años, impulsado por un consumidor más informado y exigente. Es así como surge este innovador programa universitario de TECH que ofrecerá contenidos clave para destacar en un sector altamente competitivo. Todo ello, a partir de una metodología 100% online e innovadora.



“

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

El Diseño de ropa de caballero ha experimentado una notable transformación en las últimas décadas. Cada vez más hombres apuestan por prendas atrevidas, sofisticadas e innovadoras que les permitan destacar tanto en el entorno profesional como en el personal. Ante esta evolución, los profesionales del sector deben mantenerse a la vanguardia y dominar los aspectos técnicos, estéticos e históricos de la moda masculina. Desde los tejidos y patrones, hasta los colores y detalles gráficos, cada elemento influye en la percepción del diseño y en su aceptación dentro de un mercado cada vez más exigente.

Consciente de estas necesidades, TECH ha desarrollado este Máster Título Propio que profundizará en las claves más relevantes del diseño de moda masculina. A través de un plan de estudios integral, creado por expertos con sólida experiencia en el sector, se brindarán contenidos teóricos rigurosos con herramientas prácticas de aplicación inmediata. Además, los profesionales podrán explorar los fundamentos del diseño, el dibujo artístico, el patronaje especializado y los criterios de sostenibilidad textil.

Adicionalmente, el itinerario académico se impartirá en una modalidad 100% online, lo que permitirá al alumnado organizar sus tiempos de estudio con plena autonomía. Gracias a esta flexibilidad, podrán avanzar en los contenidos a su ritmo, sin renunciar a sus compromisos laborales o personales. A su vez, la metodología *Relearning* garantizará un aprendizaje eficaz y dinámico, sin recurrir a métodos tradicionales como la memorización.

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 Masculina** 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 Masculina
- ♦ Los contenidos gráficos, e-squemáticos 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 Masculina
- ♦ 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



Sabrás tomar medidas anatómicas con precisión y utilizarlas para construir patrones profesionales adaptados al cuerpo masculino”

“

Dominarás las técnicas más innovadoras de patronaje, costura y modelaje para la creación de prendas masculinas”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Diseño de Moda Masculina, 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.

Analizarás el comportamiento de los consumidores y las tendencias del mercado de la Moda Masculina para diseñar productos que respondan a las necesidades actuales.

Un plan de estudios basado en el disruptivo sistema del Relearning, que te facilitará la asimilación de conceptos complejos de un modo rápido y flexible.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

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



“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

El mejor claustro docente top internacional

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

La mayor universidad digital del mundo

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



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional

**La metodología
más eficaz**

**nº1
Mundial**
Mayor universidad
online 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.

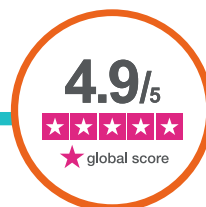
Líderes en empleabilidad

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



La universidad mejor valorada por sus alumnos

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



03

Plan de estudios

El contenido de este Máster Título Propio recopilará todos los aspectos fundamentales para que los diseñadores desarrollen las habilidades precisas que les permitan idear y crear prendas masculinas que alcancen el favor del público. Para ello, el temario abarcará desde el patronaje y la confección, hasta la historia de la indumentaria, pasando por cuestiones tan relevantes como la fotografía, el diseño, la tecnología textil o cuestiones tan novedosas como la sostenibilidad aplicada al sector.



“

Diseñarás colecciones completas de Moda Masculina, teniendo en cuenta aspectos funcionales, estéticos y comerciales”

Módulo 1. Fundamentos e introducción al 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 Cháves
- 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. Historia de la indumentaria

5.1. Prehistoria

- 5.1.1. Introducción
- 5.1.2. Las civilizaciones prehistóricas
- 5.1.3. El comercio de los tiempos prehistóricos
- 5.1.4. El traje de la prehistoria
- 5.1.5. Las pieles y las peleterías
- 5.1.6. Los tejidos y las técnicas
- 5.1.7. Las concordancias cronológicas y las similitudes en el traje prehistórico

5.2. Edad Antigua: Egipto y Mesopotamia

- 5.2.1. Egipto
- 5.2.2. El pueblo asirio
- 5.2.3. El pueblo persa

5.3. Edad Antigua: La Grecia clásica

- 5.3.1. El traje cretense
- 5.3.2. Los tejidos utilizados en la Antigua Grecia
- 5.3.3. Las prendas de la Antigua Grecia
- 5.3.4. Ropa interior de la Antigua Grecia
- 5.3.5. Calzado de la Antigua Grecia
- 5.3.6. Sombreros y tocados de la Antigua Grecia
- 5.3.7. Colores y adornos de la Antigua Grecia
- 5.3.8. Complementos de la Antigua Grecia

- 5.4. Edad Antigua: El Imperio romano
 - 5.4.1. Los tejidos de la Antigua Roma
 - 5.4.2. Las prendas de la Antigua Roma
 - 5.4.3. Ropa interior de la Antigua Roma
 - 5.4.4. Calzado de la Antigua Roma
 - 5.4.5. Sombreros y tocados de la Antigua Roma
 - 5.4.6. Relación del estatus social y la vestimenta en la Antigua Roma
 - 5.4.7. El estilo bizantino
- 5.5. Alta Edad Media y Baja Edad Media
 - 5.5.1. Rasgos históricos generales de la época medieval
 - 5.5.2. El traje en los inicios de la época medieval
 - 5.5.3. El traje en el período carolingio
 - 5.5.4. El traje en la época románica
 - 5.5.5. El traje gótico
- 5.6. La Edad Moderna: Renacimiento, Barroco y Rococó
 - 5.6.1. Siglo XV y XVI: Renacimiento
 - 5.6.2. Siglo XVII: Barroco
 - 5.6.3. Siglo XVIII: Rococó
- 5.7. Edad Contemporánea: Neoclasicismo y Romanticismo
 - 5.7.1. La industria de la indumentaria
 - 5.7.2. Charles Frédéric Worth
 - 5.7.3. Jacques Doucet
 - 5.7.4. La indumentaria femenina
 - 5.7.5. Josefina Bonaparte: el estilo imperio
- 5.8. Edad Contemporánea: Época victoriana y la Belle Époque
 - 5.8.1. La Reina Victoria
 - 5.8.2. La indumentaria masculina
 - 5.8.3. Dandy
 - 5.8.4. Paul Poiret
 - 5.8.5. Madeleine Vionnet

- 5.9. Edad Contemporánea: de indumentaria a Moda
 - 5.9.1. Nuevo contexto y cambio social
 - 5.9.2. Diseñadores de Moda
 - 5.9.3. Coco Chanel
 - 5.9.4. El *new look*
- 5.10. Edad contemporánea: el siglo de los diseñadores y la Moda
 - 5.10.1. El vestir moderno
 - 5.10.2. El ascenso de los diseñadores estadounidenses
 - 5.10.3. La escena londinense

Módulo 6. Tecnología textil

- 6.1. Introducción al textil
 - 6.1.1. Historia de los textiles
 - 6.1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
 - 6.1.3. La maquinaria textil tradicional
 - 6.1.4. La importancia de los textiles en la Moda
 - 6.1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
 - 6.1.6. Ficha técnica de tejidos
- 6.2. Materiales textiles
 - 6.2.1. Clasificación de las fibras textiles
 - 6.2.1.1. Fibras naturales
 - 6.2.1.2. Fibras artificiales
 - 6.2.1.3. Fibras sintéticas
 - 6.2.2. Propiedades de las fibras
 - 6.2.3. Reconocimiento de fibras textiles
- 6.3. Los hilos
 - 6.3.1. Ligamentos básicos
 - 6.3.2. Características generales de los hilos
 - 6.3.3. Clasificación de los hilos
 - 6.3.4. Fases de la hilatura
 - 6.3.5. Máquinas utilizadas
 - 6.3.6. Sistemas de numeración de los hilos

- 6.4. Textiles de calada
 - 6.4.1. Tejidos de calada
 - 6.4.2. Escalonado del ligamento
 - 6.4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
 - 6.4.4. Clasificación de los ligamentos
 - 6.4.5. Tipos de ligamentos
 - 6.4.6. Tipos de tejidos de calada
 - 6.4.7. El telar de calada
 - 6.4.8. Telares especiales
- 6.5. Tejidos de punto
 - 6.5.1. Historia del tejido de punto
 - 6.5.2. Clasificación
 - 6.5.3. Tipología
 - 6.5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
 - 6.5.5. Características y comportamiento según su construcción
 - 6.5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención
- 6.6. Acabados textiles
 - 6.6.1. Acabados físicos
 - 6.6.2. Acabados químicos
 - 6.6.3. Resistencia de los tejidos
 - 6.6.4. El *pilling*
 - 6.6.5. Cambio dimensional de tejidos
- 6.7. Teñido
 - 6.7.1. Tratamientos previos
 - 6.7.2. Teñido
 - 6.7.3. Maquinaria
 - 6.7.4. Insumos
 - 6.7.5. Blanqueo óptico
 - 6.7.6. El color
- 6.8. Estampación
 - 6.8.1. Estampado directo
 - 6.8.1.1. Estampado por bloques
 - 6.8.1.2. Estampado por rodillos
 - 6.8.1.3. Estampado por termotransferencia
 - 6.8.1.4. Estampado con pantalla
 - 6.8.1.5. Estampado por urdimbre
 - 6.8.1.6. Estampado por corrosión
 - 6.8.2. Estampado por reserva
 - 6.8.2.1. Batik
 - 6.8.2.2. Teñido atado
 - 6.8.3. Otros tipos de estampado
 - 6.8.3.1. Estampado diferencial
 - 6.8.3.2. Electroestático policromo
- 6.9. Tejidos técnicos e inteligentes
 - 6.9.1. Definición y análisis
 - 6.9.2. Aplicaciones de los textiles
 - 6.9.3. Nuevos materiales y tecnologías
- 6.10. Piel, cuero y otros
 - 6.10.1. La piel y el cuero
 - 6.10.2. Clasificación del cuero
 - 6.10.3. Procedimiento de curtido
 - 6.10.4. Tratamiento post-curtido
 - 6.10.5. Proceso tecnológico de la curtiembre
 - 6.10.6. Métodos de conservación
 - 6.10.7. Cuero sintético
 - 6.10.8. Debate: piel natural o piel sintética

Módulo 7. Patronaje masculino

- 7.1. Evolución de la Moda Masculina
 - 7.1.1. Contexto social e histórico de la Moda Masculina
 - 7.1.2. La renuncia al ornamento y reconquista del derecho a la Moda
 - 7.1.3. Historia de la sastrería
- 7.2. La vestimenta masculina
 - 7.2.1. Tipologías de prendas y variaciones
 - 7.2.2. El accesorio masculino
 - 7.2.3. Análisis de marcas y comunicación
 - 7.2.4. Tendencias del momento
- 7.3. Estudio de las morfologías masculinas
 - 7.3.1. Evolución del cuerpo masculino
 - 7.3.2. Estudio del cuerpo masculino
 - 7.3.3. Tipología del cuerpo masculino
- 7.4. Patrón de la camisa
 - 7.4.1. Medidas
 - 7.4.2. Trazado
 - 7.4.3. Variaciones
- 7.5. Patrón del pantalón
 - 7.5.1. Medidas
 - 7.5.2. Trazado
 - 7.5.3. Variaciones
- 7.6. Trazado de la chaqueta
 - 7.6.1. Medidas
 - 7.6.2. Trazado
 - 7.6.3. Variaciones
- 7.7. Diseños de solapa de la chaqueta
 - 7.7.1. Medidas
 - 7.7.2. Trazado
 - 7.7.3. Variaciones
- 7.8. Patrón del chaleco
 - 7.8.1. Medidas
 - 7.8.2. Trazado
 - 7.8.3. Variaciones

- 7.9. El abrigo masculino
 - 7.9.1. Medidas
 - 7.9.2. Trazado
 - 7.9.3. Variaciones
- 7.10. Confección tradicional del traje de sastre
 - 7.10.1. Materiales
 - 7.10.2. Forrado
 - 7.10.3. Montaje
 - 7.10.4. Costura

Módulo 8. Sistemas de representación aplicados a la Moda

- 8.1. Introducción al dibujo técnico en Moda
 - 8.1.1. Cómo y cuándo se utilizan los dibujos técnicos
 - 8.1.2. Cómo crear un dibujo técnico para la Moda
 - 8.1.3. Dibujar a partir de una prenda física
 - 8.1.4. Normas del técnico en Moda
- 8.2. Preparación del documento
 - 8.2.1. Preparar el documento para el dibujo técnico
 - 8.2.2. Maniquí anatómico base
 - 8.2.3. Color, textura y estampados
- 8.3. Prendas inferiores
 - 8.3.1. Faldas
 - 8.3.2. Pantalones
 - 8.3.3. Medias
- 8.4. Prendas superiores
 - 8.4.1. Camisas
 - 8.4.2. Camisetas
 - 8.4.3. Chalecos
 - 8.4.4. Chaquetas
 - 8.4.5. Abrigos
- 8.5. Prendas interiores
 - 8.5.1. Sujetador
 - 8.5.2. Bragas
 - 8.5.3. Calzoncillos

8.6. Detalles de modelo

- 8.6.1. Escotes
- 8.6.2. Cuellos
- 8.6.3. Mangas
- 8.6.4. Puños
- 8.6.5. Bolsillos

8.7. Detalles de Diseño

- 8.7.1. Detalles de construcción
- 8.7.2. Detalles de diseño decorativos
- 8.7.3. Plisados
- 8.7.4. Costuras
- 8.7.5. Puntadas
- 8.7.6. Ribeteado

8.8. Cierres y fornituras

- 8.8.1. Cremalleras
- 8.8.2. Botones
- 8.8.3. Corchetes
- 8.8.4. Cintas
- 8.8.5. Nudos
- 8.8.6. Ojales
- 8.8.7. Velcro
- 8.8.8. Ojetes
- 8.8.9. Lazadas
- 8.8.10. Tachuelas
- 8.8.11. Remaches
- 8.8.12. Anillas
- 8.8.13. Hebillas

8.9. Complementos

- 8.9.1. Bolsos
- 8.9.2. Gafas
- 8.9.3. Calzado
- 8.9.4. Joyería

8.10. La ficha técnica

- 8.10.1. Exportación del dibujo técnico
- 8.10.2. Información de la ficha técnica
- 8.10.3. Modelos y tipos de ficha técnica
- 8.10.4. Realización de la ficha la ficha técnica

Módulo 9. Diseño de Moda

9.1. Metodología del Diseño de Moda

- 9.1.1. El concepto de un proyecto de Moda
- 9.1.2. Metodología proyectual aplicada a la Moda
- 9.1.3. Métodos de investigación en el diseño de Moda
- 9.1.4. El *briefing* o demanda de Diseño
- 9.1.5. Documentación
- 9.1.6. Análisis de la Moda actual
- 9.1.7. Formalización de ideas

9.2. Procedimientos creativos aplicados al diseño de Moda

- 9.2.1. El cuaderno de campo
- 9.2.2. El *moodboard*
- 9.2.3. Investigación gráfica
- 9.2.4. Técnicas creativas

9.3. Referentes

- 9.3.1. Moda comercial
- 9.3.2. Moda creativa
- 9.3.3. Moda escénica
- 9.3.4. Moda corporativa

9.4. Concepto de colección

- 9.4.1. Funcionalidad de la prenda
- 9.4.2. La prenda como mensaje
- 9.4.3. Conceptos ergonómicos

9.5. Códigos estilísticos

- 9.5.1. Códigos estilísticos permanentes
- 9.5.2. Códigos estilísticos estacionarios
- 9.5.3. Búsqueda del sello personal

- 9.6. Desarrollo de la colección
 - 9.6.1. Marco teórico
 - 9.6.2. Contexto
 - 9.6.3. Investigación
 - 9.6.4. Referentes
 - 9.6.5. Conclusión
 - 9.6.6. Representación de la colección
- 9.7. Estudio técnico
 - 9.7.1. Carta textil
 - 9.7.2. Carta cromática
 - 9.7.3. La glasilla
 - 9.7.4. La ficha técnica
 - 9.7.5. El prototipo
 - 9.7.6. Escandallo
- 9.8. Proyectos interdisciplinarios
 - 9.8.1. El dibujo
 - 9.8.2. El patronaje
 - 9.8.3. La costura
- 9.9. Producción de una colección
 - 9.9.1. Del boceto al dibujo técnico
 - 9.9.2. Talleres artesanales
 - 9.9.3. Nuevas tecnologías
- 9.10. Estrategias de comunicación y presentación
 - 9.10.1. Fotografía en moda: *lookbook*, editorial y campaña
 - 9.10.2. El portfolio
 - 9.10.3. La pasarela
 - 9.10.4. Otras formas de exponer la colección



Módulo 10. Sostenibilidad en Moda

- 10.1. Reconsiderar el Diseño de Moda
 - 10.1.1. La cadena de suministros
 - 10.1.2. Aspectos principales
 - 10.1.3. Desarrollo de la moda sostenible
 - 10.1.4. El futuro de la Moda
- 10.2. El ciclo de vida de una prenda
 - 10.2.1. Pensar en el ciclo de vida
 - 10.2.2. Actividades e impacto
 - 10.2.3. Herramientas y modelos de evaluación
 - 10.2.4. Estrategias de diseño sostenible
- 10.3. Normativa de calidad y seguridad en el sector textil
 - 10.3.1. Calidad
 - 10.3.2. Etiquetado
 - 10.3.3. Seguridad de prendas
 - 10.3.4. Inspecciones de consumo
- 10.4. Obsolescencia programada
 - 10.4.1. La obsolescencia programada y los residuos de artefactos eléctricos y electrónicos
 - 10.4.2. La extracción de recursos
 - 10.4.3. La generación de residuos
 - 10.4.4. El reciclado y la reutilización de los residuos electrónicos
 - 10.4.5. El consumo responsable
- 10.5. Diseño sostenible
 - 10.5.1. Diseño de prendas
 - 10.5.2. Diseño con empatía
 - 10.5.3. Selección de tejidos, materiales y técnicas
 - 10.5.4. Uso de monomateriales
- 10.6. Producción sostenible
 - 10.6.1. Patronaje y modelado
 - 10.6.2. Técnicas de residuo cero
 - 10.6.3. Construcción
 - 10.6.4. Diseño para durar

- 10.7. Distribución sostenible
 - 10.7.1. Proveedores y productores
 - 10.7.2. El compromiso con las comunidades locales
 - 10.7.3. Venta
 - 10.7.4. Diseño según la necesidad
 - 10.7.5. Diseño de moda inclusiva
- 10.8. Uso sostenible de la prenda
 - 10.8.1. Patrones de uso
 - 10.8.2. Cómo reducir el lavado
 - 10.8.3. Arreglos y mantenimiento
 - 10.8.4. Diseño para arreglos
 - 10.8.5. Diseño de prendas modulares
- 10.9. Reciclaje
 - 10.9.1. Reutilización y remanufacturación
 - 10.9.2. Revalorización
 - 10.9.3. Reciclaje de materiales
 - 10.9.4. Producción de ciclo cerrado
- 10.10. Diseñadoras de Moda sostenible
 - 10.10.1. Katharine Hamnett
 - 10.10.2. Stella McCartney
 - 10.10.3. Annika Matilda Wendelboe
 - 10.10.4. Susan Dimasi
 - 10.10.5. Isabell de Hillerin



Profundizarás en el conocimiento del Diseño de Moda Masculina, comprendiendo sus particularidades históricas, sociales y culturales"

04

Objetivos docentes

El objetivo principal de este Máster Título Propio está orientado a facilitar el aprendizaje de los diseñadores, más concretamente de quienes deseen especializarse en el sector de la moda masculina. De esta manera, podrán conocer las principales técnicas y herramientas para el diseño, dibujo, patronaje y confección de las prendas. De esta manera, los egresados se prepararán para realizar creaciones innovadoras y sostenibles, que sean llamativas ante el público y cumplan con las tendencias actuales.



“

Manejarás herramientas digitales de última generación para optimizar el Diseño de Moda Masculina, entre ellos, el software de patronaje”



Objetivos generales

- ♦ Comprender la evolución histórica y cultural de la moda masculina para contextualizar sus expresiones actuales
- ♦ Analizar las tipologías, morfologías y necesidades del cuerpo masculino aplicadas al diseño de prendas
- ♦ Aplicar técnicas avanzadas de patronaje y confección adaptadas a la moda masculina contemporánea
- ♦ Diseñar colecciones de moda masculina con criterios estéticos, funcionales y comerciales
- ♦ Desarrollar habilidades en ilustración, dibujo técnico y representación visual de prendas masculinas
- ♦ Utilizar herramientas digitales y tecnologías textiles para optimizar los procesos de diseño y producción
- ♦ Evaluar los materiales textiles adecuados para la confección de prendas masculinas según su función y estética
- ♦ Integrar conceptos de sostenibilidad en cada etapa del diseño y la producción de moda masculina
- ♦ Gestionar proyectos de diseño de moda masculina desde la investigación hasta la presentación final
- ♦ Comunicar propuestas de moda masculina a través de portafolios, editoriales, lookbooks y pasarelas





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos e introducción al Diseño

- ♦ Conocer las bases del Diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma a la Moda Masculina
- ♦ 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

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

Módulo 4. Dibujo de Moda

- ♦ Comprender la anatomía humana y las principales características de la misma para poder representarla en el 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. Historia de la indumentaria

- ♦ Identificar el lenguaje y los recursos expresivos en relación con los contenidos
- ♦ Elegir recursos de investigación e innovación para resolver cuestiones planteadas dentro de las funciones, necesidades y materiales de la indumentaria
- ♦ Demostrar la interrelación entre los elementos indumentarios y los campos humanísticos
- ♦ Justificar las contradicciones entre el lujo indumentario y los valores éticos

Módulo 6. 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 para saber aplicarlos en el trabajo diario

Módulo 7. Patronaje masculino

- ♦ Conocer la historia de la Moda Masculina
- ♦ Tener criterio propio, argumentado en el conocimiento, para el desarrollo de la Moda Masculina
- ♦ Comprender la morfología masculina y sus peculiaridades
- ♦ Conocer los patrones más utilizados en la Moda Masculina

Módulo 8. 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

Módulo 9. 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 10. Sostenibilidad en 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
- ♦ Proporcionar al alumnado de fuentes de inspiración naturales y respetables con el medioambiente

“

Diseñarás colecciones de Moda Masculina con una identidad definida, coherente con el contexto cultural, social y comercial contemporáneo”

05

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa una oportunidad única para todos los creativos que desean perfeccionar su talento y consolidar una carrera exitosa en la industria del Diseño de Moda Masculina. A través de un temario actualizado, enfocado en las técnicas, materiales y procesos más innovadores del sector, los egresados del Máster Título Propio lograrán potenciar su perfil profesional y acceder a un mercado cada vez más competitivo y exigente



“

¿Quieres ejercer como un experto altamente creativo en Moda Masculina? Lógralo mediante esta titulación universitaria”

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio será un profesional altamente cualificado para liderar proyectos de Diseño en el ámbito de la Moda Masculina. De hecho, dominará el proceso completo de creación de prendas: desde la ideación conceptual y el dibujo técnico, hasta el patronaje, la confección y la presentación visual. Además, será capaz de integrar criterios de sostenibilidad, referencias históricas y tendencias contemporáneas en sus colecciones. Finalmente, este experto destacará por su pensamiento crítico y capacidad de innovación estética, aportando valor diferencial a cualquier firma o emprendimiento propio.

Diseñarás colecciones masculinas originales, sostenibles y alineadas con los gustos del mercado contemporáneo.

- ♦ **Creatividad e Innovación en Diseño Masculino:** conceptualizar y desarrollar prendas que destaquen por su estilo, funcionalidad y valor estético
- ♦ **Dominio Técnico del Patronaje y Confección:** transformar ideas en patrones y prendas listas para producción
- ♦ **Sostenibilidad en la Moda:** aplicar materiales y procesos responsables con el entorno y la industria
- ♦ **Pensamiento Crítico y Análisis Cultural:** interpretar la historia de la Moda para inspirar nuevos conceptos con identidad propia





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

- 1. Diseñador de Moda Masculina:** creador de colecciones innovadoras para el público masculino, alineadas con las tendencias del mercado y los valores de cada marca.
- 2. Responsable de Diseño y Desarrollo de Producto Textil:** encargado de la investigación, conceptualización y elaboración de prendas masculinas, desde los bocetos hasta los prototipos finales.
- 3. Director Creativo en Marcas de Moda Masculina:** líder de equipos de diseño, capaz de marcar la identidad visual de la firma, incorporando criterios de sostenibilidad, funcionalidad y estilo.
- 4. Consultor en Proyectos de Moda Masculina:** asesor especializado en diseño, patronaje, estilismo y comunicación visual para marcas emergentes o consolidadas.
- 5. Ilustrador o Dibujante Técnico de Moda:** encargado de traducir ideas en figurines, fichas técnicas y diseños gráficos para procesos industriales o creativos.
- 6. Asesor de Imagen Masculina:** gestor del estilo y presentación personal de clientes individuales, figuras públicas o marcas, combinando conocimientos de tendencia, proporción y lenguaje visual.
- 7. Patronista Especializado en Sastrería Contemporánea:** diseñador técnico enfocado en el desarrollo y transformación de patrones para trajes, camisas, pantalones y otras prendas masculinas.
- 8. Gestor de Producción y Sostenibilidad Textil:** responsable de implementar procesos y materiales respetuosos con el medio ambiente en la creación de colecciones masculinas.

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

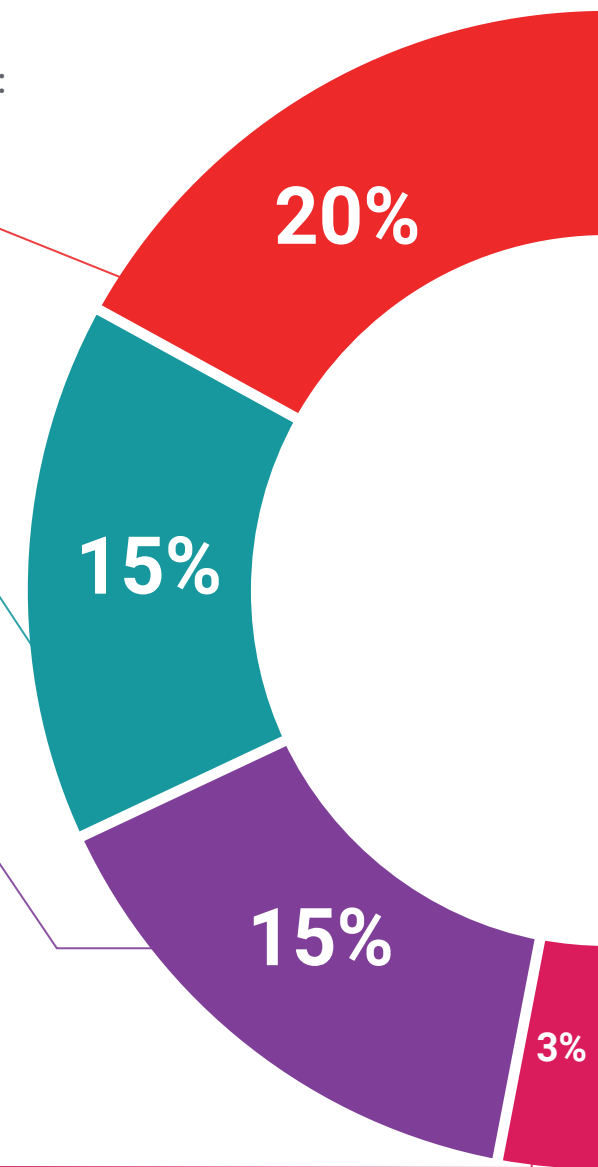
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

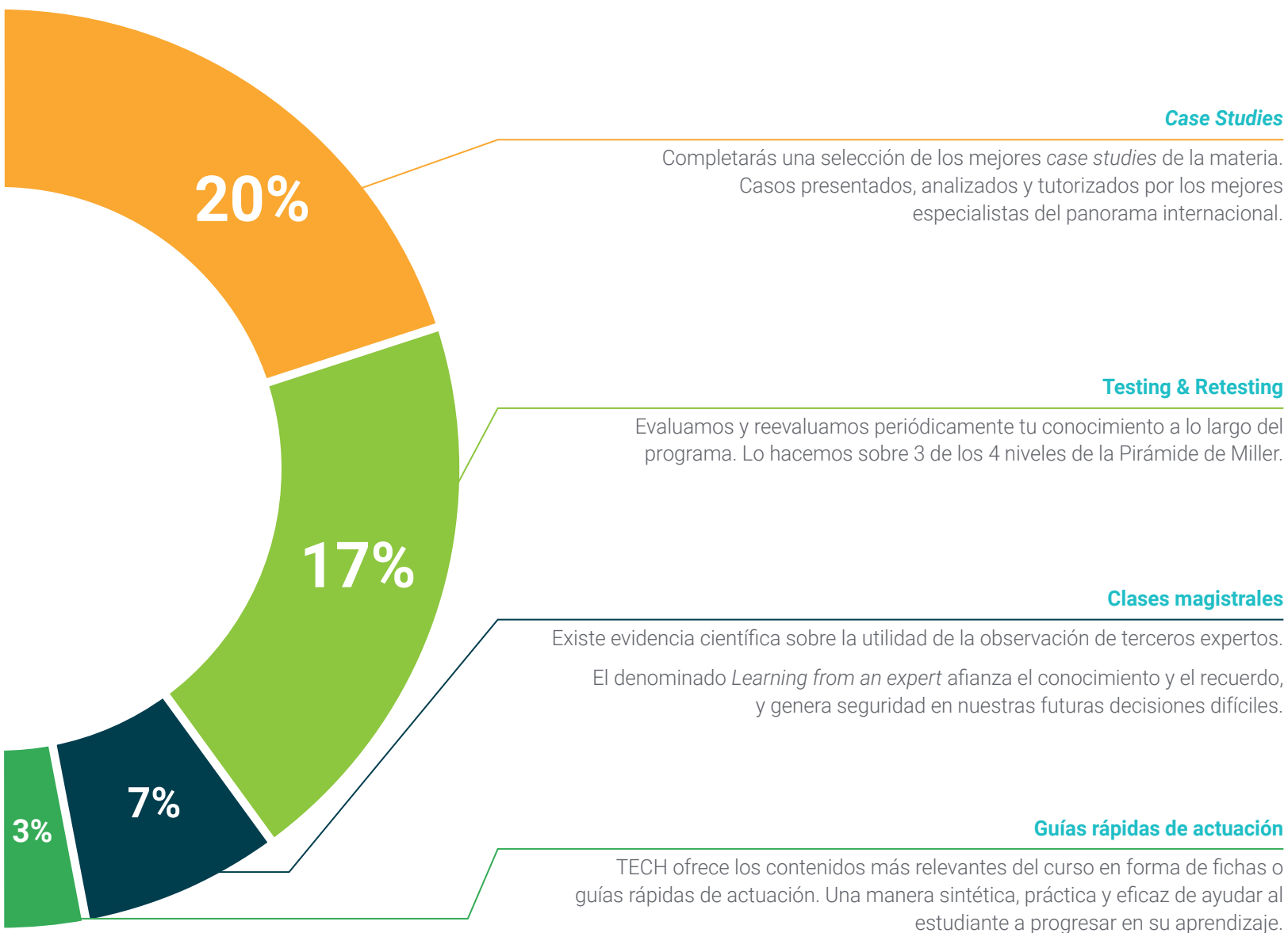
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



07

Titulación

Este programa en Diseño de Moda Masculina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

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

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

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

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

TECH es miembro de:



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

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



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



Máster Título Propio Diseño de Moda Masculina

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

Máster Título Propio

Diseño de Moda Masculina

The Design Society

A photograph of a man sitting outdoors, wearing a plaid blazer over a turtleneck sweater and dark trousers. He is wearing a watch on his left wrist. The image is partially obscured by diagonal teal and white geometric shapes.

tech universidad
FUNDEPOS