Máster Título Propio
Diseño de Moda Masculina



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Diseño de Moda Masculina

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/master/master-diseno-moda-masculina**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Competencias
pág. 14

04
Estructura y contenido
pág. 18

05
Metodología
pág. 32

06
Titulación
pág. 40

01

Presentación

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. Por ello, los diseñadores deben conocer en profundidad a su público y las características del diseño para este sector. En este programa de TECH, los profesionales encontrarán la información más relevante del momento para especializarse en un sector de gran competitividad.





Si te gustaría ver tus diseños en las principales pasarelas de París o Nueva York, no lo dudes más. En este programa encontrarás las claves para crear las prendas masculinas más innovadoras"

El diseño de ropa de caballero ha ido innovando con el paso de los años. Cada vez son más quienes optan por diseños atrevidos, novedosos e innovadores para su día a día y, por ello, los profesionales del sector deben adaptarse a todos los gustos. Pero, además, es imprescindible contar con los conocimientos específicos para entender la evolución de las prendas masculinas, sus usos más habituales y la tendencia hacia el futuro. Tejidos, patrones, dibujos, colores: un sinfín de elementos que deben adaptarse a las características más demandadas para lograr obtener el favor del público.

Este programa de TECH hace hincapié en todos esos elementos con un programa de alto nivel, dirigido a profesionales que buscan la excelencia, y creado por un equipo de profesores con amplia experiencia. Un contenido teórico que abarca desde los fundamentos del diseño, a los sistemas de representación aplicados a la moda, el patronaje masculino o la sostenibilidad en el sector, entre otros. Todos ellos aspectos de gran interés para quienes se introducen por primera vez en este sector, pero también para quienes cuentan con amplia experiencia, pero desean aumentar su capacitación y obtener una actualización de sus conocimientos.

Por ello, para cumplir con la demanda de cualificación superior de los diseñadores de moda, TECH pone a su disposición este programa de alta especialización y adaptado a las últimas novedades del sector. Un programa 100% online que permitirá a los alumnos distribuir ellos mismos su tiempo de estudio, al no estar condicionados por horarios fijos ni tener la necesidad de trasladarse a otro lugar físico, pudiendo acceder a todos los contenidos en cualquier momento del día, equilibrando su vida laboral y personal con la académica.

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

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en moda
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en el diseño 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

La moda masculina es cada vez más innovadora, logrando adaptarse a los gustos de la sociedad actual. Si quieres conocer todas sus características, no lo pienses más y únete a TECH"

El sector de la moda masculina ha crecido considerablemente en los últimos años. Especialízate en este campo y crea esas tendencias que serán vendidas en todas las tiendas"

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la moda, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales 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 los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Un programa con el foco puesto en la enseñanza práctica para ayudarte a desarrollar las habilidades precisas para el patronaje y diseño de moda masculina.

Si te gustaría vestir a las principales celebrities, no lo pienses más. Con este programa adquirirás el conocimiento necesario para crear diseños atractivos y exclusivos.



02

Objetivos

Los objetivos de este programa están orientados a facilitar el aprendizaje de los diseñadores de moda, más concretamente de quienes deseen especializarse en el sector masculino. Así, los alumnos podrán conocer, de primera mano, las principales técnicas y herramientas que están a su disposición para el diseño, dibujo, patronaje y confección de las prendas, logrando realizar creaciones innovadoras y sostenibles, que cumplan con las tendencias actuales y logren el favor del público.





Especialízate en diseño de moda masculina y crea prendas novedosas que sean el must de la temporada"

Objetivos generales

- 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
- Desarrollar las habilidades precisas que permitan a los alumnos convertirse en grandes diseñadores de moda masculina, ya sea a través de su propia firma o trabajando para compañías y marcas líderes del sector
- Ser capaces de diseñar proyectos de moda masculina que adquieran el favor del público

Si siempre has soñado en ser como Tom Ford o Giorgio Armani, no esperes más, este es el momento. Inscríbete en este programa y desarrolla las habilidades para alcanzar el éxito"





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 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. 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
- Reunir estrategias metodológicas y estéticas que ayuden a fundamentar y desarrollar procesos creativos
- Distinguir los procesos psicológicos en la evolución de las piezas en la historia de la indumentaria
- Asociar el lenguaje formal y simbólico con la funcionalidad en el campo 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
- Reflexionar sobre la incidencia que tiene la innovación y calidad de la producción indumentaria en la calidad de vida y del medio ambiente

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
- Conocer las propiedades de los diferentes materiales y las técnicas para su manipulación y elaboración
- Conocer las técnicas principales de estampación textil

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
- Aprender a realizar un traje de sastre

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
- Saber realizar una ficha técnica altamente descriptiva



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
- Utilizar la sostenibilidad como un requisito en la metodología del diseño
- Proporcionar al alumnado de fuentes de inspiración naturales y respetables con el medioambiente

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del programa en Diseño de Moda Masculina, los profesionales habrán adquirido las competencias necesarias para innovar en la industria de la moda, creando productos atrayentes para el sector masculino. De esta manera, tendrán las destrezas y habilidades suficientes para triunfar en una industria que, cada vez, demanda profesionales con una mayor capacitación y que sean capaces de adaptarse con rapidez y facilidad a los cambios del mercado y las nuevas tendencias.





Conviértete en un diseñador de éxito y muestra tus creaciones en las principales pasarelas internacionales"

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 las habilidades necesarias para manejarse con éxito en el diseño de moda masculina

Tras realizar este Máster Título Propio de TECH, desarrollarás las competencias necesarias para triunfar en un sector en auge”





Competencias específicas

- Aplicar las bases del diseño de moda a la creación de prendas masculinas
- Realizar dibujos artísticos en los que quede plasmado cada detalle del diseño
- Manejarse con éxito en el ámbito de la fotografía, aplicando las principales técnicas para realizar imágenes con gran detalle que muestren las prendas de manera fiel
- Realizar cualquier tipo de patrón necesario para la creación de una prenda masculina
- Conocer en profundidad la historia de la indumentaria para aplicar los recursos más útiles y novedosos en los diseños
- Realizar trajes masculinos que se adapten a las necesidades y gusto de la sociedad actual
- Realizar dibujos técnicos que muestren claramente las características de las prendas y complementos
- Conocer en profundidad todas las fases del diseño de moda para lograr que el producto final sea todo un éxito
- Tener un pensamiento crítico sobre la cultura actual de la moda
- Aplicar las técnicas y materiales más sostenibles para crear diseño para hombres adaptados a las exigencias de la sociedad actual
- Utilizar las principales técnicas y tecnologías textiles para realizar prendas de calidad

04

Estructura y contenido

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





Conoce las nuevas tendencias en moda sostenible y aplícalas con éxito en tus diseños para hombres”

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
  - 3.7.5.2. 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 Fréderick Worht
- 5.7.3. Jacquet 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 curtimbre
- 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 interdisciplinares
- 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

Realiza un recorrido académico por las principales tendencias de la moda masculina y logra el éxito con tus diseños”

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.

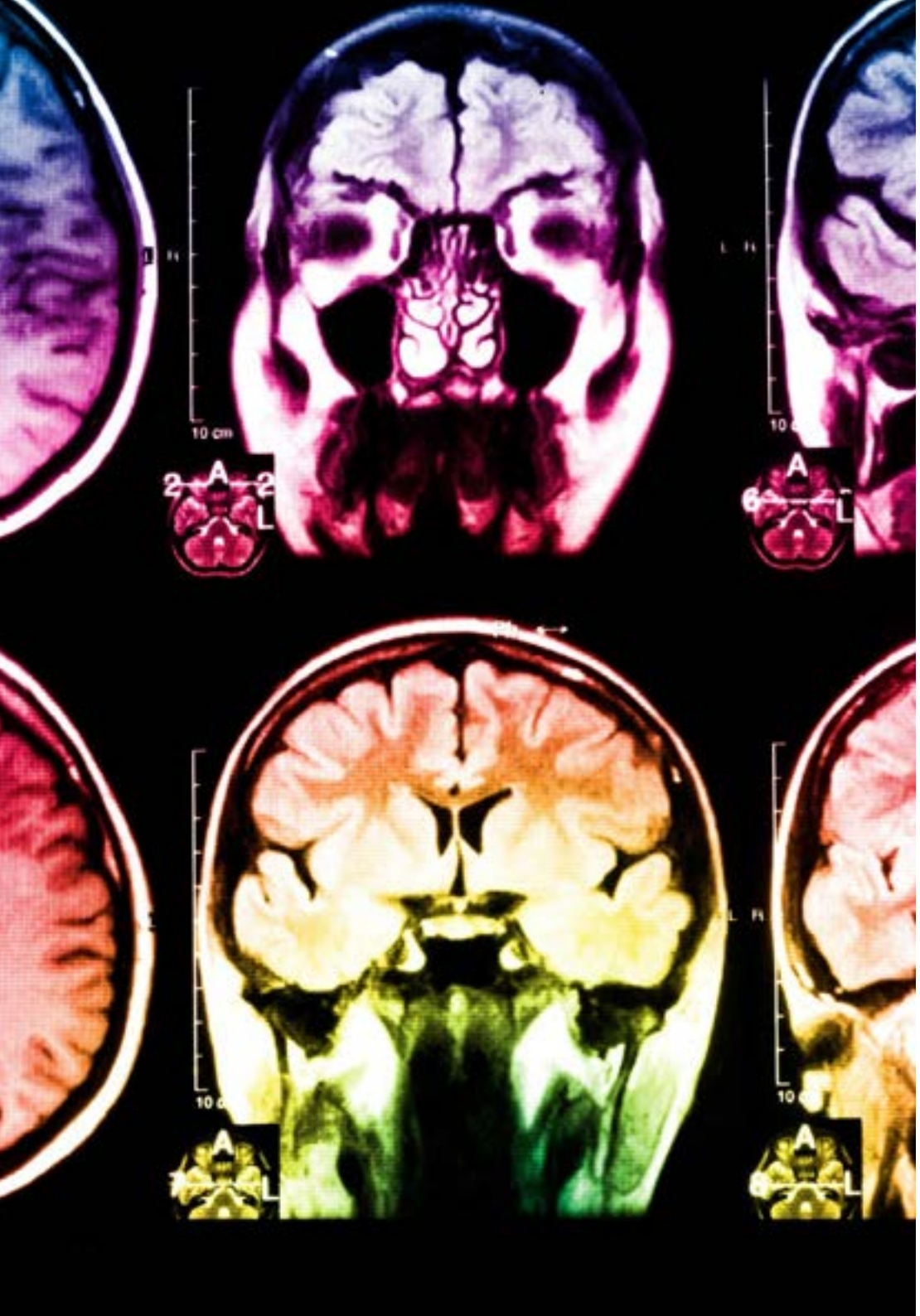
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

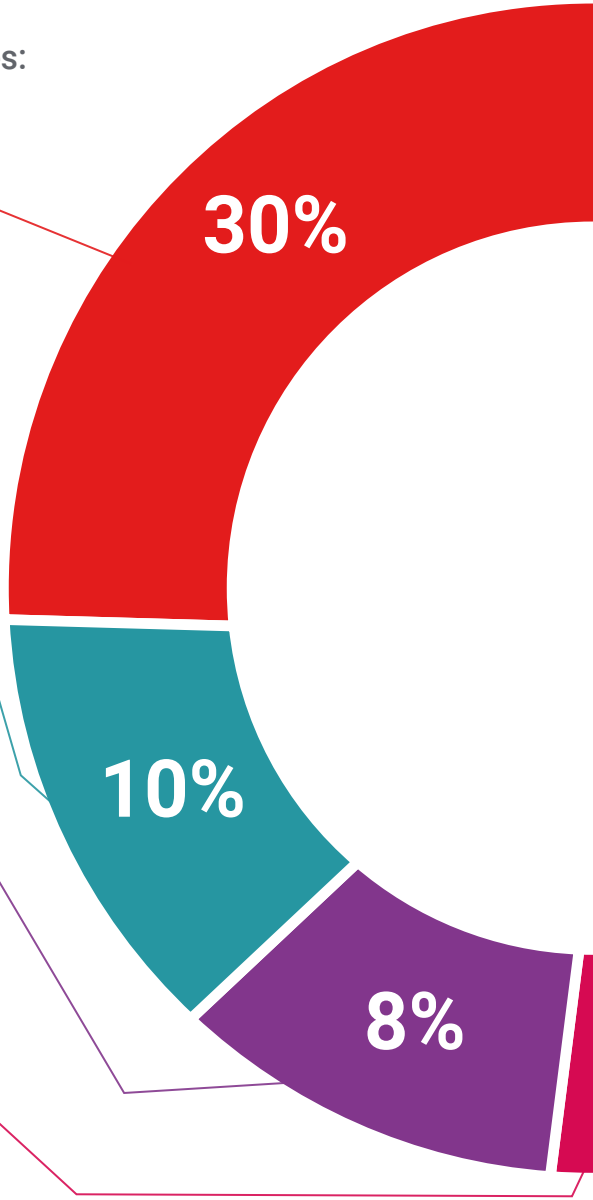
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

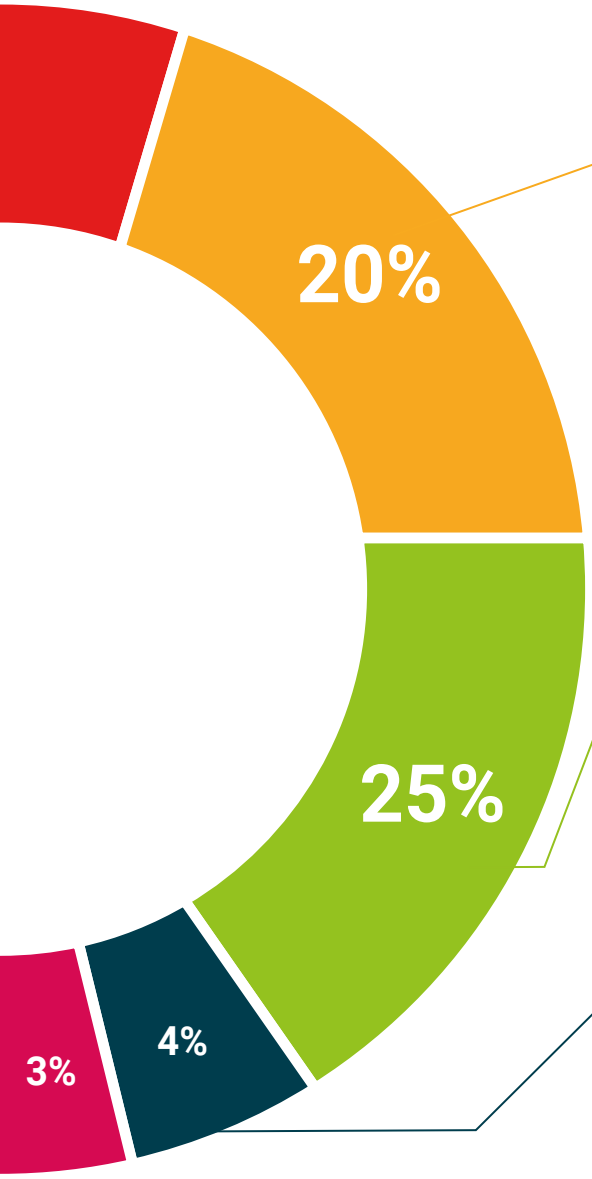
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

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

Tras la superación de la evaluación, los alumnos recibirán por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que hayan 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 Masculina**

N.º horas oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Diseño de Moda Masculina

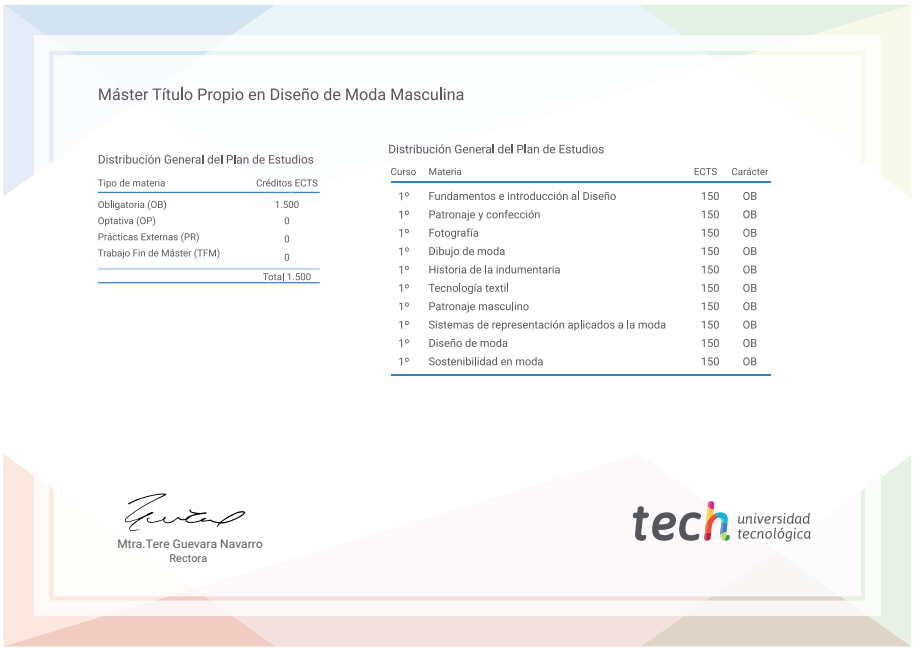
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Diseño de Moda Masculina

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Fundamentos e introducción al Diseño	150	OB
1º	Patronaje y confección	150	OB
1º	Fotografía	150	OB
1º	Dibujo de moda	150	OB
1º	Historia de la indumentaria	150	OB
1º	Tecnología textil	150	OB
1º	Patronaje masculino	150	OB
1º	Sistemas de representación aplicados a la moda	150	OB
1º	Diseño de moda	150	OB
1º	Sostenibilidad en moda	150	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 Masculina

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Diseño de Moda Masculina



tech universidad tecnológica