Experto Universitario
Diseño Virtual en Moda



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Diseño Virtual en Moda

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-diseno-virtual-moda**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

Las nuevas tecnologías han aportado notables ventajas al diseño de moda. El uso de herramientas que permiten realizar dibujos en 2D y 3D ha sido fundamental para trasladar la idea a la realidad de manera absolutamente fiel. Además, abre nuevas posibilidades, como el desarrollo de vestuarios para personajes de videojuegos. Todo ello hace imprescindible que los diseñadores adquieran un nivel competencial superior en este tipo de programas, gracias a los cuales podrán mejorar sus técnicas de dibujo y acceder a un mercado novedoso que va más allá de la tradicional creación de colecciones para tiendas, apostando por los videojuegos o el cine de animación.





Apuesta por la innovación y las nuevas tecnologías y haz uso de ellas para diseñar tus colecciones. Notarás grandes beneficios en poco tiempo"

El diseño de moda ha evolucionado de manera drástica en los últimos años. De los tradicionales dibujos hechos con papel y lápiz se ha pasado a diseños virtuales que muestran cada una de las características de las prendas y los complementos. Por ello, los profesionales del sector deben contar con un nivel superior de capacitación que les permita utilizar todas las nuevas herramientas disponibles para la digitalización de sus colecciones.

Gracias a ello, no solo se podrá ofrecer a los consumidores unos productos más personalizados y adaptados a sus necesidades, sino que estos podrán conocer, a través de las propias webs de las tiendas, todas las características de las prendas o idear looks completos para poder adquirir posteriormente. Esto ayuda, además, al mejor conocimiento del consumidor antes de la compra, lo que es un plus añadido para su fidelización.

Por otro lado, la introducción de herramientas de digitalización en la industria de la moda ha supuesto un punto a favor para la diversificación del sector, puesto que ya los diseños no solo se crean para ser mostrados en pasarelas y vendidos en tienda, sino que pueden ser creados para ser utilizados por personajes de animación para cine, televisión o videojuegos. De esta manera, cada vez son más los diseñadores de moda que apuestan por crear los vestuarios para avatares virtuales.

Sin duda, este programa se ha convertido en una absoluta novedad en el mercado y, además, ofrece a los alumnos esa capacitación superior que necesitan para triunfar en este campo de manera online, lo que les permitirá compaginar su aprendizaje con el resto de sus obligaciones diarias.

Este **Experto Universitario en Diseño Virtual en Moda** contiene el programa 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 para el diseño virtual de moda
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Adidas, Inditex o Hugo Boss ya han incluido el CLO Virtual Fashion como herramienta esencial para sus creaciones. No te quedes atrás en la digitalización de tus colecciones”

Las nuevas tecnologías han favorecido la evolución del diseño de moda, logrando creaciones más adaptadas a las necesidades de los clientes"

La digitalización de los diseños de moda ha sido una revolución, al permitir a los usuarios obtener una información más completa de cada prenda antes incluso de verla en tienda.

Elaborar prendas en 3D permitirá a los consumidores conocer cada detalle a través de las imágenes de las webs de venta.

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 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, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los alumnos que estudien esta titulación de TECH Universidad Tecnológica encontrarán una oportunidad única para conocer las principales herramientas para la digitalización de prendas y accesorios de moda. Además, estarán capacitados para la diversificación de su trabajo hacia la creación de vestuario para personajes de videojuegos, gracias al uso del programa CLO Virtual Fashion, uno de los más importantes en la actualidad para el desarrollo de este tipo de trabajos.





Adapta tus diseños en papel a dibujos digitales y logra una mayor exactitud en los tallajes y siluetas ideados"

Objetivos generales

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

La herramienta CLO Virtual Fashion te permitirá diseñar prendas para videojuegos de manera sencilla"





Objetivos específicos

Módulo 1. Diseño estructural e integral de moda

- Concebir ideas y representarlas de un modo visual
- Conocer en profundidad la estructura de la figura humana para comunicar la función de la prenda
- Saber manejar las técnicas tradicionales, junto con aquellas herramientas tecnológicas, que permiten esbozar un patrón casi sin tener nociones gráficas

Módulo 2. El diseño de joyas y accesorios

- Conceptualizar y diseñar una colección de complementos a nivel profesional asegurando su viabilidad
- Desarrollar un patronaje técnico y artesanal, poniendo especial cuidado en la elección de materiales
- Obtener un conocimiento especializado sobre las gemas y piedras preciosas, pero también sobre herramientas digitales específicas del sector

Módulo 3. Indumentaria de prendas especiales

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

Módulo 4. CLO Virtual Fashion Design

- Utilizar diferentes herramientas de diseño 2D y 3D
- Conocer en profundidad y ser capaz de manejar el programa CLO Virtual Fashion
- Saber diseñar vestuarios digitales para videojuegos

03

Dirección del curso

TECH Universidad Tecnológica ha seleccionado a los máximos especialistas en diseño virtual en moda para elaborar esta novedosa titulación. De esta manera, los alumnos tendrán acceso a los contenidos más actualizados del momento, gracias a los cuales serán capaces de utilizar las herramientas más actuales para el diseño 2D y 3D de prendas y accesorios que serán fundamentales, por ejemplo, para la creación de los vestuarios de los personajes de videojuegos.





Los docentes de este programa te enseñarán las claves para realizar diseños virtuales adaptados a los nuevos mercados”

Dirección



Dña. García Barriga, María

- Más de 15 años de experiencia en generación de contenidos de diversa índole: logística y distribución, moda y literatura o conservación del patrimonio artístico
- Ha trabajado en grandes medios de comunicación como RTVE y Telemadrid
- Licenciada en Ciencias de la Información por la UCM
- Posgrado en Marketing y Comunicación en Empresas de Moda y Lujo por la UCM
- MBA de ISEM Fashion Business School, la Escuela de Negocios de Moda de la Universidad de Navarra
- Candidata al Doctorado en Creación de Tendencias de Moda
- Autora de *El patrón de la eternidad: creación de una identidad en espiral para la automatización de tendencias de moda*

Profesores

Dña. Miñana Grau, Mari Carmen

- Diseñadora freelance en Petite Antoinette
- Cofundadora de la marca @TheIraMare, especializada en diseño de pañuelos y complementos
- Diseñadora en diferentes pasarelas
- Grado Universitario en Diseño de Moda en Barreira Arte y Diseño
- Graduada en Grado Superior de Diseño y Estilismo de Indumentaria en Barreira Arte y Diseño
- Graduada en Grado Medio de Sombrerería y Diseño de Complementos en Barreira Arte y Diseño
- Curso de tecnología de confección
- Curso de patronaje, corte y confección de Indumentaria Valenciana

Dña. Romero Monente, Begoña

- Directora general de la agencia Young Promotion, creadora del servicio de *Personal Shopper* en los aeropuertos españoles
- Especializada en la ejecución de campañas de publicidad en las tiendas *Duty Free*, con cuentas como AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, etc.
- Locutora, redactora y responsable de comunicación en distintos medios *on/off*, creando contenidos para las secciones de deportes, política y turismo
- Coordinadora de las actividades de la Airport Promotion Agencies Association, entidad que aúna a las agencias líderes de Europa en *field marketing* aeroportuario
- Conferenciante y docente en diversos cursos de *Retail Management*, marketing digital y gestión de personas
- Líder de mentorías personalizadas y procesos de coaching para emprendedores
- Licenciada en Periodismo por la Universidad de Málaga
- Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Abierta de Cataluña
- MBA en ISEM Fashion Business School de la Universidad de Navarra
- Coach certificada en la Escuela Europea de Coaching

Dña. Rodríguez Flomenboim, Florencia

- Asesora de imagen y responsable de la gestión de *showrooms* e implementación de *Concept Stores*
- Productora y editora de moda en diferentes editoriales, agencias y firmas
- Creativa escénica de diferentes obras teatrales, centrándose en la simbología de la imagen
- Licenciada en Artes Escénicas por la ESAD de Murcia
- Especializada en la creación artística y el análisis de tendencias de moda
- Diplomada en Relaciones Internacionales por el ITC Sraffa de Milán
- Maestría en Producción de Moda Editorial y Diseño de Moda por la American Modern School of Design, en su sede de Buenos Aires, Argentina

Dña. Anguiano, Daniela

- Diseñadora de moda y gráfica, y creadora de contenido
- Diseñadora gráfica, Community Manager y creadora de contenido. Asociación entre Mujeres y Soulem. Madrid
- Diseñadora de moda y gráfica. Fasrev. International Team
- Diseñadora de moda y gráfica para el diseñador Fernando Claro. Madrid
- Fundadora y directora artistica. Pipper´s Design. Madrid
- Diseñadora textil. Baby Zanell
- Diseñadora de Moda y Textil. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina
- Curso en Producción de Moda. EBA, BuenosAires, Argentina
- Curso Elle Education en Branded Content Creator. Mindway, Madrid

04

Estructura y contenido

Las nuevas tecnologías permiten digitalizar los diseños de prendas y complementos para alcanzar una mayor precisión en los dibujos y, por tanto, que el resultado final sea lo más fiel posible a la idea planteada. Gracias a esta titulación de TECH Universidad Tecnológica, el alumno adquirirá todo ese conocimiento específico que le permitirá realizar diseños virtuales de colecciones de ropa y accesorios, con el uso de la tecnología más innovadora del momento.





Gracias a este programa podrás poner en práctica las principales técnicas de 3D para la creación de prendas y complementos”

Módulo 1. Diseño Estructural e Integral de Moda

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

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

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

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

1.5. Herramientas de representación
- 1.5.1. El boceto geométrico
- 1.5.2. Técnicas de *Rapid Sketching* y veneno
- 1.5.3. CANVA

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

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

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

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

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

Módulo 2. El Diseño de Joyas y Accesorios

2.1. Anatomía y patronaje de los complementos
- 2.1.1. Calzado
- 2.1.2. Bolsos y cinturones
- 2.1.3. Bisutería y joyería

2.2. Materiales específicos para el diseño de accesorios
- 2.2.1. Fornituras y herrajes
- 2.2.2. Tejidos sintéticos
- 2.2.3. Materiales técnicos

2.3. Flujo de trabajo
- 2.3.1. Relación con proveedores
- 2.3.2. Fabricación industrial por encargo
- 2.3.3. Precios de mercado

2.4. Prototipado del producto
- 2.4.1. Dibujo y esbozado
- 2.4.2. Ficha técnica de producto
- 2.4.3. Producción a gran escala: INGA 3D

2.5. Diseño de joyería
- 2.5.1. Gemas y piedras preciosas
- 2.5.2. Bisutería y materiales alternativos
- 2.5.3. Prototipado de joyas con impresión 3D

2.6. *Rhinojewel*
- 2.6.1. Herramientas de metal y gemas
- 2.6.2. Herramientas de modelado
- 2.6.3. Herramientas de piedras calibradas

2.7. Desarrollo de producto
- 2.7.1. Creatividad y viabilidad del accesorio
- 2.7.2. Desarrollo de la colección: alineación con la marca
- 2.7.3. Metodología de presentación de una colección de accesorios

2.8. La piel
- 2.8.1. La piel animal y su tratamiento
- 2.8.2. Los materiales sintéticos
- 2.8.3. La sostenibilidad y medio ambiente

2.9. Customización y transformación de accesorios
- 2.9.1. La transformación manual
- 2.9.2. Las cuentas y los abalorios
- 2.9.3. Prendas joya: cinturones, cierres de bolsos y vestidos joya

2.10. Relojería y gafas de sol
- 2.10.1. Orfebrería y composición
- 2.10.2. Materiales específicos
- 2.10.3. Montaje

Módulo 3. Indumentaria de Prendas Especiales

3.1. Las colecciones *sport*
- 3.1.1. Evolución de la moda deportiva
- 3.1.2. El diseño de estilo casual y la creatividad
- 3.1.3. Prendas *Sportswear* y *Activewear*

3.2. Patronaje y diseño de las prendas deportivas
- 3.2.1. Ergonomía del deportista
- 3.2.2. Patronaje técnico
- 3.2.3. Materiales técnicos: evaporación, transpiración e impermeabilidad

3.3. Diseño de prendas para el cine y series de televisión
- 3.3.1. Influencia de la moda en las artes escénicas
- 3.3.2. El departamento de vestuario en una película
- 3.3.3. Revisión del guion para el diseño de indumentaria de ficción

3.4. El flujo de trabajo en el cine
- 3.4.1. Documentación de época y estilos
- 3.4.2. La ambientación cinematográfica a través del vestuario
- 3.4.3. Tejidos y técnicas aplicadas para el acabado final

3.5. Vestuario para cine
- 3.5.1. Vestuario para dibujos animados
- 3.5.2. Vestuario Marvel
- 3.5.3. Vestuario de época

3.6. La pasarela y las galas de cine
- 3.6.1. El patronaje experimental
- 3.6.2. Figurinismo para modelos y actrices
- 3.6.3. La puesta en escena de los trajes en la alfombra roja

3.7. La ficción escénica
- 3.7.1. Vestuario para ópera
- 3.7.2. Vestuario para teatro
- 3.7.3. Vestuario para danza y circo

3.8. La alta costura
- 3.8.1. Confección de prendas a medida
- 3.8.2. Técnicas de ilustración creativa
- 3.8.3. Colecciones nupciales

3.9. *Tailoring* y sastrería
- 3.9.1. El patrón del traje en el hombre y en la mujer
- 3.9.2. Tejidos de temporada
- 3.9.3. Futuras tendencias de la confección a medida

3.10. *Product Placement*
- 3.10.1. Colaboraciones con marcas consolidadas para el vestuario de series de televisión
- 3.10.2. La propuesta y la presentación de necesidades
- 3.10.3. Selección de prendas y coste de la colaboración

Módulo 4. CLO Virtual Fashion Design

4.1. Las técnicas de diseño actuales
- 4.1.1. El diseño en 2 dimensiones
- 4.1.2. El diseño en 3 dimensiones
- 4.1.3. El programa CLO Virtual Fashion

4.2. La creación digital y el diseño experimental
- 4.2.1. La creación digital y el diseño experimental
- 4.2.2. Interfaz de usuario CLO Virtual Fashion
- 4.2.3. Animación de avatares 3D

4.3. La confección virtual
- 4.3.1. Costura por segmentos
- 4.3.2. Costura libre
- 4.3.3. Estructura de capas

4.4. Biblioteca de tejidos de CLO Virtual Fashion
- 4.4.1. Tejidos de uso común
- 4.4.2. Revestimientos
- 4.4.3. Ajuste de prendas

4.5. Proceso *streamline*
- 4.5.1. Colores y estampados
- 4.5.2. Composición de diseño
- 4.5.3. Muestras en 3D

4.6. Creación de texturas
- 4.6.1. Dar y editar texturas
- 4.6.2. Opacidad, reflexión y posición
- 4.6.3. Mapa de normales y mapa de desplazamiento

4.7. Creación de prendas I
- 4.7.1. La ropa
- 4.7.2. Estampados
- 4.7.3. *Renders*

4.8. Creación de prendas II
- 4.8.1. Plisados
- 4.8.2. Fondos y palas
- 4.8.3. *Soleil* y acolchados

4.9. Entornos simulados
- 4.9.1. Técnicas de peinado
- 4.9.2. Visualización de prendas en entornos minoristas
- 4.9.3. Promoción de la colección virtual

4.10. Mercados emergentes y técnicas de entrada
- 4.10.1. Cálculo de costos
- 4.10.2. Las subastas
- 4.10.3. La industria de los videojuegos

Conoce las herramientas con las que podrás realizar diseños virtuales de moda y ofrece una mayor personalización a tus clientes”



05

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.

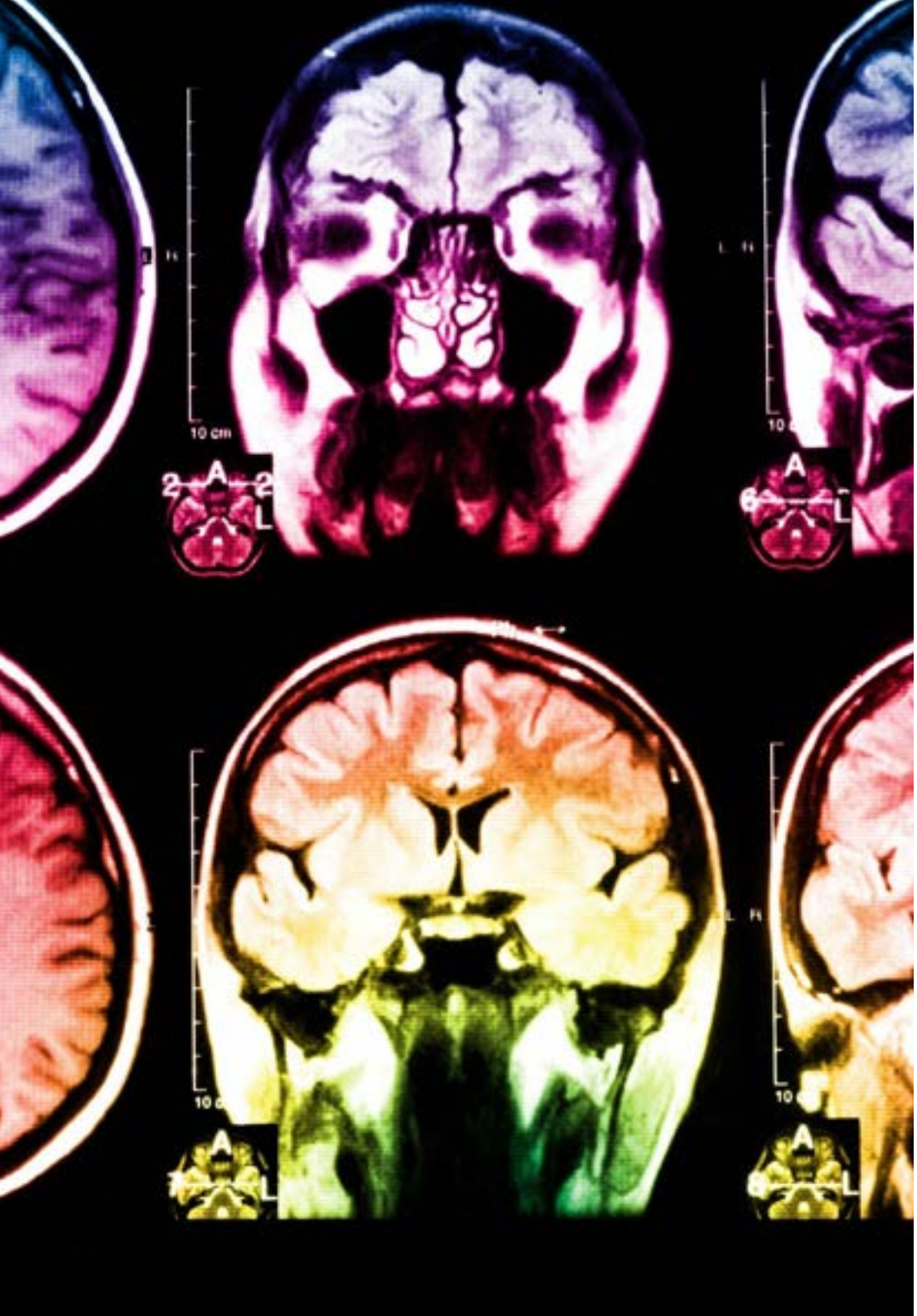
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

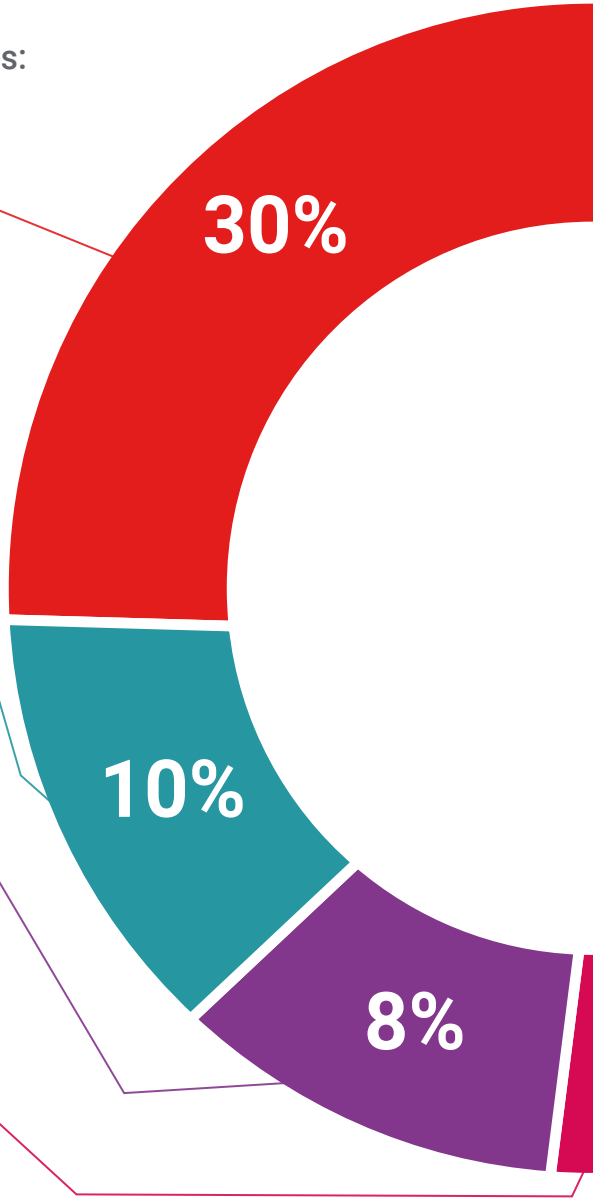
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

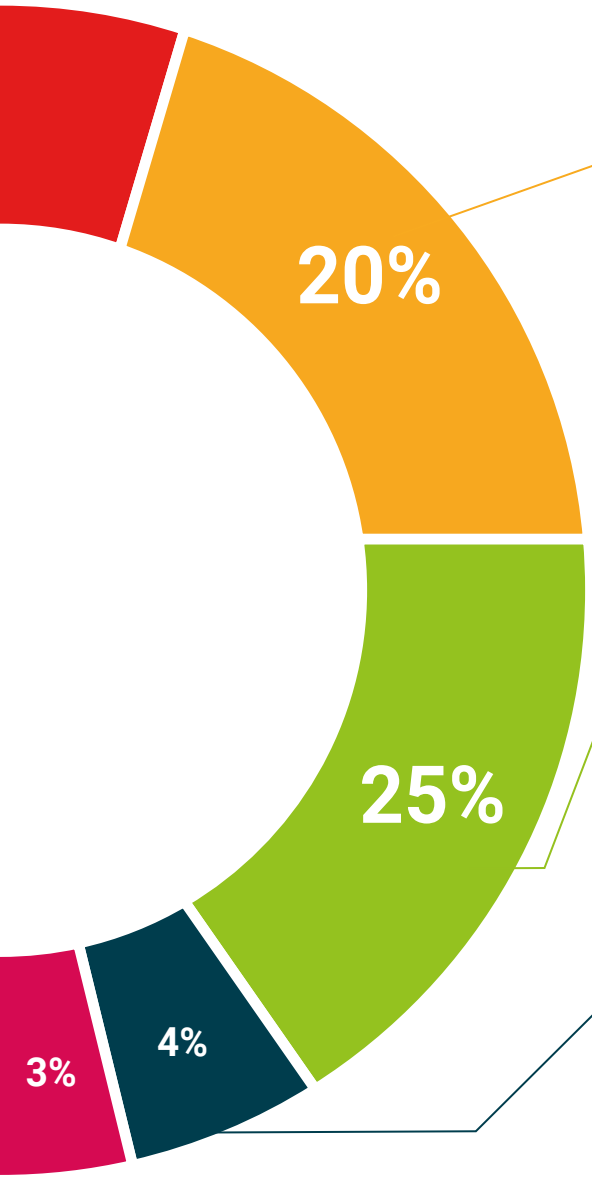
Prácticas de habilidades y competencias

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 Experto Universitario en Diseño Virtual en Moda garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Diseño Virtual en Moda** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Experto Universitario en Diseño Virtual en Moda**

N.º Horas Oficiales: **600 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Diseño Virtual en Moda

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 600 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

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

*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

Experto Universitario
Diseño Virtual en Moda

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **600 h.**

Experto Universitario

Diseño Virtual en Moda



tech universidad tecnológica