Máster Título Propio

Diseño Textil para la Moda



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Diseño Textil para la Moda

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1500 h.**

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Estructura y contenido — pág. 18

05 Metodología — pág. 34

06 Titulación — pág. 42

01

Presentación

La moda es una industria que tiene una gran presencia a nivel global. Es, probablemente, el arte más extendido, porque nadie puede escapar de él. Además, puede configurar la identidad individual y colectiva de mucha gente, por lo que es una expresión artística, pero también personal. Por esa razón, el diseño textil aplicado a la moda es tan importante, y puede influir culturalmente a la gente de diferentes países y regiones. Este programa ofrece a sus alumnos todas las herramientas necesarias para realizar diferentes tipos de diseños aplicados a la moda textil, con el objetivo de que puedan convertirse en los grandes diseñadores del futuro, inspirando a millones de personas de todo el mundo.





Piensa en tus diseñadores favoritos. Si quieres alcanzar el éxito como ellos, este Máster Título Propio es lo que necesitas”

Hay ciertas cuestiones de la vida diaria que, al estar tan omnipresentes, pasan desapercibidas a pesar de tener una gran importancia. Uno de esos elementos es la moda. Nadie puede escapar de ella. Se quiera o no, la moda configura estéticamente a países, culturas y grupos sociales. Incluso las personas que no visten de una manera determinada de forma consciente están influidas por ella.

Así que se trata de un elemento fundamental a nivel social. Pero también tiene una importancia capital en otros ámbitos como la industria textil o el mundo cultural. La moda mueve miles de millones de dólares al año y los diseñadores más reconocidos son considerados grandes artistas de esta época.

Por esa razón, se trata de una disciplina tan multidimensional que abarca a un gran porcentaje de la población de forma directa, y a su totalidad de forma indirecta. Así, aquellas personas que quieran especializarse en diseño textil aplicado a la moda saben que su papel va a ser muy influyente y que sus decisiones a la hora realizar sus nuevas creaciones pueden marcar a muchas personas y puede suponer un gran empuje económico para su empresa o para su marca.

Este Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda ofrece a sus alumnos todas las herramientas necesarias para especializarse en la materia y poder convertirse en importantes figuras de la moda gracias a los espectaculares diseños que serán capaces de hacer.

Este **Máster Título Propio en Diseño Textil para la 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
- Su perspectiva general y, al mismo tiempo, específica, gracias a la cual recorre el panorama global del diseño textil para moda enseñando todo tipo de conocimientos particulares a los alumnos
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras para el diseño textil
- 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 industria de la moda necesita diseñadores con nuevas ideas. Este título te ofrece todas las herramientas para que seas uno de ellos”

La moda es un elemento esencial en todo el planeta. Especialízate en diseño textil y comienza a cambiar el mundo"

Diseña todo tipo de prendas usando tus tejidos favoritos y alcanza el éxito.

¿Quieres ver tus diseños en una pasarela? Esta titulación te ayudará a conseguirlo.

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

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

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



02

Objetivos

El objetivo principal de este programa es ofrecer a sus alumnos los mejores contenidos para que puedan cumplir sus sueños y ver sus diseños en las mejores pasarelas del mundo. Para ello, les ofrece una serie de conocimientos que abarcan desde la propia técnica del diseño, pasando por unas nociones profundas sobre el mundo del arte para inspirarles, hasta la elección de los materiales para llevarlo a cabo. De esta forma, TECH se asegura de que los estudiantes aprendan todo lo necesario para alcanzar el éxito en este sector tan importante.





Este Máster Título Propio te ayudará a realizar los diseños con los que siempre has soñado"

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
- Conocer el vínculo existente entre la historia del arte y la moda
- Ser capaz de diseñar proyectos de moda de éxito
- Saber aplicar las principales técnicas de estampación textil

La moda es un arte y cuando finalices este programa te habrás convertido en un verdadero artista"





Objetivos específicos

Módulo 1. Dibujo artístico

- Conocer estrategias de observación y de representación de la forma
- Comprender la visión plana y tridimensional
- Aprender diversas técnicas y herramientas gráficas según criterios de análisis y síntesis
- Diferenciar e identificar los soportes, materiales y herramientas que distinguen a cada una de esas técnicas, así como el vocabulario básico implicado
- Conocer y dominar los elementos gráficos del dibujo, así como los medios más propicios para la expresión gráfica

Módulo 2. Dibujo técnico

- Usar el conocimiento de los sistemas de representación como herramienta en la búsqueda de soluciones ante los problemas del diseño
- Desarrollar la concepción y la visión espacial, obteniendo nuevas herramientas que fomentan la promoción y generación de ideas
- Aprender a representar objetos en los sistemas sistema diédrico, axonométrico y cónico como transmisión de una idea para su realización
- Adquirir conocimientos teóricos y metodológicos prácticos necesarios para la realización de proyectos técnicos
- Afrontar de forma directa la representación de los cuerpos tridimensionales sobre el plano, agudizando el sentido de la percepción
- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresarse en el medio técnico con precisión, claridad y objetividad en soluciones gráficas
- Comprender modelos en tres dimensiones y visualizar figuras o piezas desde cualquier punto de vista

Módulo 3. Colorimetría

- Conocer y comprender teórica y prácticamente el fenómeno del color en sus ámbitos
- Conocer las diferentes herramientas y recursos actualizados de utilización del color en diseño y manejar los distintos medios de aplicación del color tanto manuales como digitales en los procesos de diseño
- Entender cómo aplicar el color aprovechando los recursos cromáticos y las dimensiones estándares internacionales para conseguir objetivos concretos en los proyectos de diseño
- Analizar y diferenciar las principales leyes de la percepción visual con la nomenclatura y el lenguaje propio de la especialidad
- Comprender los esquemas básicos de ordenación compositiva en diseño

Módulo 4. Historia del arte contemporáneo

- Desarrollar la metodología de la historia del arte contemporáneo en cuanto a clasificación y análisis
- Conocer la terminología específica sobre historia del arte contemporáneo y usarla adecuadamente
- Analizar y comprender el significado histórico del arte contemporáneo y su repercusión en la sociedad
- Manejar recursos y fuentes del arte contemporáneo
- Comprender la historia del arte contemporáneo como fuente de inspiración, creatividad y calidad en las producciones de diseño

Módulo 5. Herramientas digitales en diseño

- Conocer los software más importantes en el contexto actual del diseño
- Dominar el vocabulario, metodologías y contenido teórico-práctico sobre la imagen digital y la imagen vectorial
- Comprender el software de retoque y manipulación de la imagen y desarrollar las competencias que requiere su utilización
- Comprender el software de dibujo vectorial y desarrollar las competencias que requiere su utilización
- Comprender el software de diseño editorial y desarrollar las competencias para crear un arte final propio

Módulo 6. 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 7. 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 diferentes tipos de ligamentos para los textiles de caladas
- Conocer las propiedades de los diferentes materiales y las técnicas para su manipulación y elaboración
- Conocer las técnicas principales de estampación textil

Módulo 8. 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

Módulo 9. Creación de materiales textiles

- Conocer la historia del bordado, así como su clasificación y materiales, así como su historia y transcendencia en la moda actual
- Aprender a realizar punto de cruz
- Conocer los principios de la tejeduría y su clasificación
- Aprender a realizar encajes, los materiales idóneos para su elaboración, así como su historia y transcendencia en la moda actual
- Aprender a realizar puntilla, los materiales idóneos para su elaboración, así como su historia y transcendencia en la moda actual
- Aprender a realizar ganchillo, los materiales idóneos para su elaboración, así como su historia y transcendencia en la moda actual
- Aprender a realizar punto, los materiales idóneos para su elaboración, así como su historia y transcendencia en la moda actual

Módulo 10. Métodos de estampación textil

- Conocer las técnicas de estampación textil más importantes
- Diferenciar el medio idóneo y específico de cada técnica de estampación
- Analizar los posibles problemas técnicos que puede presentar la estampación sobre un diseño determinado
- Buscar soluciones prácticas, metodológicas y alternativas que permitan la estampación textil como recurso del diseño
- Fomentar los recursos y fuentes del diseño

03

Competencias

Cuando hayan finalizado este Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda, los alumnos serán capaces de llevar a cabo toda una serie de tareas relacionadas con la creación de diferentes prendas destinadas a variados públicos. Así, los estudiantes podrán realizar diseños atractivos, aplicar diferentes técnicas de estampación textil o comprender todos los elementos que componen a la moda como arte para que puedan hacer creaciones de moda para distintos ámbitos y con numerosos fines.





Tus nuevas competencias te convertirán en un experto altamente demandado en el diseño de moda"

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
- Aplicar diferentes técnicas de estampación textil en el diseño de moda, primando siempre los productos más sostenibles

Aprende todo lo que necesitas saber para convertirte en una estrella de la moda"





Competencias específicas

- Desarrollar las habilidades necesarias para realizar dibujos artísticos
- Realizar dibujos técnicos y en tres dimensiones
- Reconocer los diferentes estilos de arte que pueden aplicarse al diseño de moda
- Conocer en profundidad las características de los colores para aplicar los más adecuados a los diseños de moda
- Aplicar los criterios del arte contemporáneo a los diseños de moda
- Aplicar diferentes técnicas de los dibujos de moda para crear diseños novedosos
- Realizar la presentación visual de una colección de moda
- Aplicar materiales que apuesten por la sostenibilidad en el diseño y creación de prendas
- Aplicar diferentes técnicas de bordados en la creación de las prendas
- Aplicar las técnicas más utilizadas en la estampación de tejidos

04

Estructura y contenido

Este programa está estructurado en 10 módulos, con los que los alumnos profundizarán en aspectos como el dibujo artístico, la tecnología textil, las técnicas de estampación, la historia del arte aplicada a la moda, la colorimetría, las herramientas digitales de diseño o el dibujo técnico. De esta forma, los estudiantes lograrán unos conocimientos completos sobre este campo, convirtiéndose en auténticos expertos en la materia y en los próximos diseñadores de moda a seguir.





Los mejores contenidos en diseño textil aplicado a la moda"

Módulo 1. Dibujo artístico

1.1. Historia del dibujo
- 1.1.1. El origen del dibujo
- 1.1.2. Los primeros dibujos
- 1.1.3. Era egipcia
- 1.1.4. La cultura griega
- 1.1.5. Edad Media
- 1.1.6. El Renacimiento
- 1.1.7. Era moderna
  - 1.1.7.1. Futurismo
  - 1.1.7.2. Cubismo
  - 1.1.7.3. Expresionismo
  - 1.1.7.4. Surrealismo
- 1.1.8. Arte digital

1.2. Materiales y soportes
- 1.2.1. Materiales tradicionales
- 1.2.2. Materiales no tradicionales
- 1.2.3. Materiales propios del dibujo
- 1.2.4. Materiales industriales
- 1.2.5. Materiales alternativos
- 1.2.6. Soportes para el dibujo

1.3. Relación del arte y el dibujo
- 1.3.1. Pintura
- 1.3.2. Escultura
- 1.3.3. Música
- 1.3.4. Danza
- 1.3.5. Literatura
- 1.3.6. Cine

1.4. Elementos básicos del dibujo
- 1.4.1. La línea y el punto
- 1.4.2. La forma
- 1.4.3. La luz y la sombra
- 1.4.4. El volumen
- 1.4.5. La proporción
- 1.4.6. La perspectiva
- 1.4.7. La textura
- 1.4.8. El color

1.5. Clasificación del dibujo
- 1.5.1. Dibujo artístico
- 1.5.2. Dibujo técnico
- 1.5.3. Dibujo geométrico
- 1.5.4. Dibujo mecánico
- 1.5.5. Dibujo arquitectónico
- 1.5.6. Dibujo animado
- 1.5.7. Dibujo a mano alzada

1.6. Encaje, proporción, claroscuro, composición y color
- 1.6.1. Encaje
- 1.6.2. Proporción
- 1.6.3. Claroscuro
- 1.6.4. Composición
- 1.6.5. Color

1.7. Análisis de la forma I: la visión en plano
- 1.7.1. La perspectiva
- 1.7.2. Perspectiva jerárquica
- 1.7.3. Perspectiva militar
- 1.7.4. Perspectiva caballera
- 1.7.5. Perspectiva axonométrica
- 1.7.6. Perspectiva cónica

1.8. Análisis de la forma II: la visión en tres dimensiones
- 1.8.1. Tridimensionalidad monocular: la imagen plana
- 1.8.2. Eficacia de la monocularidad
- 1.8.3. La estereopsis
- 1.8.4. Simulación y medición de la estereopsis

1.9. Técnicas de expresión y representación en el proceso de diseño
- 1.9.1. Mapa mental
- 1.9.2. Relatorías gráficas
- 1.9.3. Ilustración
- 1.9.4. El cómic
- 1.9.5. Los *storyboards*

1.10. La importancia del dibujo para el ser humano
- 1.10.1. Libertad de pensamiento y expresión
- 1.10.2. Capacidad comunicativa
- 1.10.3. La sensibilidad artística
- 1.10.4. Invención, imaginación y creatividad

Módulo 2. Dibujo técnico

2.1. Introducción a la geometría plana
- 2.1.1. El material fundamental y su uso
- 2.1.2. Trazados fundamentales en el plano
- 2.1.3. Polígonos. Relaciones métricas
- 2.1.4. Normalización, líneas, escritura y formatos
- 2.1.5. Acotación normalizada
- 2.1.6. Escalas
- 2.1.7. Sistemas de representación
  - 2.1.7.1. Tipos de proyección
    - 2.1.7.1.1. Proyección cónica
    - 2.1.7.1.2. Proyección cilíndrica ortogonal
    - 2.1.7.1.3. Proyección cilíndrica oblicua
  - 2.1.7.2. Clases de sistemas de representación
    - 2.1.7.2.1. Sistemas de medida
    - 2.1.7.2.2. Sistemas perspectivos

2.2. Trazados fundamentales en el plano
- 2.2.1. Elementos geométricos fundamentales
- 2.2.2. Perpendicularidad
- 2.2.3. Paralelismo
- 2.2.4. Operaciones con segmentos
- 2.2.5. Ángulos
- 2.2.6. Circunferencias
- 2.2.7. Lugares geométricos

2.3. Transformaciones geométricas
- 2.3.1. Isométricas
  - 2.3.1.1. Igualdad
  - 2.3.1.2. Traslación
  - 2.3.1.3. Simetría
  - 2.3.1.4. Giro
- 2.3.2. Isomórficas
  - 2.3.2.1. Homotecia
  - 2.3.2.2. Semejanza
- 2.3.3. Anamórficas
  - 2.3.3.1. Equivalencias
  - 2.3.3.1. Inversión
- 2.3.4. Proyectivas
  - 2.3.4.1. Homología
  - 2.3.4.2. Homología afín o afinidad

2.4. Polígonos
- 2.4.1. Líneas poligonales
  - 2.4.1.1. Definición y tipos
- 2.4.2. Triángulos
  - 2.4.2.1. Elementos y clasificación
  - 2.4.2.2. Construcción de triángulos
  - 2.4.2.3. Rectas y puntos notables
- 2.4.3. Cuadriláteros
  - 2.4.3.1. Elementos y clasificación
  - 2.4.3.2. Paralelogramos

2.4.4. Polígonos regulares
2.4.4.1. Definición
2.4.4.2. Construcción
2.4.5. Perímetros y áreas
2.4.5.1. Definición. Medir áreas
2.4.5.2. Unidades de superficie
2.4.6. Áreas de polígonos
2.4.6.1. Áreas de cuadriláteros
2.4.6.2. Áreas de triángulos
2.4.6.3. Áreas de polígonos regulares
2.4.6.4. Áreas de irregulares
2.5. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas
2.5.1. Tangencias, enlaces y polaridad
2.5.1.1. Tangencias
2.5.1.1.1. Teoremas de tangencia
2.5.1.1.2. Trazados de rectas tangentes
2.5.1.1.3. Enlaces de rectas y curvas
2.5.1.2. Polaridad en la circunferencia
2.5.1.2.1. Trazados de circunferencias tangentes
2.5.2. Curvas técnicas
2.5.2.1. Óvalos
2.5.2.2. Ovoides
2.5.2.3. Espirales
2.5.3. Curvas cónicas
2.5.3.1. Elipse
2.5.3.2. Parábola
2.5.3.3. Hipérbola



2.6. Sistema diédrico
- 2.6.1. Generalidades
  - 2.6.1.1. Punto y recta
  - 2.6.1.2. El plano. Intersecciones
  - 2.6.1.3. Paralelismo, perpendicularidad y distancias
  - 2.6.1.4. Cambios de plano
  - 2.6.1.5. Giros
  - 2.6.1.6. Abatimientos
  - 2.6.1.7. Ángulos
- 2.6.2. Curvas y superficies
  - 2.6.2.1. Curvas
  - 2.6.2.2. Superficies
  - 2.6.2.3. Poliedros
  - 2.6.2.4. Pirámide
  - 2.6.2.5. Prisma
  - 2.6.2.6. Cono
  - 2.6.2.7. Cilindro
  - 2.6.2.8. Superficies de revolución
  - 2.6.2.9. Intersección de superficies
- 2.6.3. Sombras
  - 2.6.3.1. Generalidades

2.7. Sistema acotado
- 2.7.1. Punto, recta y plano
- 2.7.2. Intersecciones y abatimientos
  - 2.7.2.1. Abatimientos
  - 2.7.2.2. Aplicaciones
- 2.7.3. Paralelismo, perpendicularidad, distancias y ángulos
  - 2.7.3.1. Perpendicularidad
  - 2.7.3.2. Distancias
  - 2.7.3.3. Ángulos
- 2.7.4. Línea, superficies y terrenos
  - 2.7.4.1. Terrenos
- 2.7.5. Aplicaciones

2.8. Sistema axonométrico
- 2.8.1. Axonometría ortogonal: punto, recta y plano
- 2.8.2. Axonometría ortogonal: intersecciones, abatimientos y perpendicularidad
  - 2.8.2.1. Abatimientos
  - 2.8.2.2. Perpendicularidad
  - 2.8.2.3. Formas planas
- 2.8.3. Axonometría ortogonal: perspectiva de cuerpos
  - 2.8.3.1. Representación de cuerpos
- 2.8.4. Axonometría oblicua: abatimientos, perpendicularidad
  - 2.8.4.1. Perspectiva frontal
  - 2.8.4.2. Abatimiento y perpendicularidad
  - 2.8.4.3. Figuras planas
- 2.8.5. Axonometría oblicua: perspectiva de cuerpos
  - 2.8.5.1. Sombras

2.9. Sistema cónico
- 2.9.1. Proyección cónica o central
  - 2.9.1.1. Intersecciones
  - 2.9.1.2. Paralelismos
  - 2.9.1.3. Abatimientos
  - 2.9.1.4. Perpendicularidad
  - 2.9.1.5. Ángulos
- 2.9.2. Perspectiva lineal
  - 2.9.2.1. Construcciones auxiliares
- 2.9.3. Perspectiva de líneas y superficies
  - 2.9.3.1. Perspectiva práctica
- 2.9.4. Métodos perspectivos
  - 2.9.4.1. Cuadro inclinado
- 2.9.5. Restituciones perspectivas
  - 2.9.5.1. Reflejos
  - 2.9.5.2. Sombras

2.10. El croquis
- 2.10.1. Objetivos de la croquización
- 2.10.2 La proporción
- 2.10.3. Proceso de croquizado
- 2.10.4. El punto de vista
- 2.10.5. Rotulación y símbolos gráficos
- 2.10.6. Medida

Módulo 3. Colorimetría

3.1. Teoría del color
- 3.1.1. Percepción de la forma y el espacio
- 3.1.2. El color. Definición
- 3.1.3. Percepción del color
- 3.1.4. Propiedades o dimensiones del color
- 3.1.5. Clasificación del color

3.2. La percepción del color
- 3.2.1. El ojo humano
- 3.2.2. Visión de los colores
- 3.2.3. Variables en la percepción del color
- 3.2.4. Percepción no visual del color

3.3. Modelos y normalización del color
- 3.3.1. Historia del color
  - 3.3.1.1. Primeras teorías
  - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
  - 3.3.1.3. Isaac Newton
  - 3.3.1.4. Moses Harris
  - 3.3.1.5. Goethe
  - 3.3.1.6. Runge
  - 3.3.1.7. Chevreul
  - 3.3.1.8. Rood
  - 3.3.1.9. Munsell
  - 3.3.1.10. Ostwald
- 3.3.2. Percepción visual
  - 3.3.2.1. Absorción y reflexión
  - 3.3.2.2. Las moléculas de pigmento
- 3.3.3. Atributos del color
  - 3.3.3.1. Tono
  - 3.3.3.2. Luminancia
  - 3.3.3.3. Saturación
- 3.3.4. Colores cálidos y fríos
- 3.3.5. La armonía en los colores
- 3.3.6. El contraste
- 3.3.7. Efectos del color
  - 3.3.7.1. El tamaño
  - 3.3.7.2. Transparencia, peso y masa

3.4. Semiótica y semántica del color
- 3.4.1. Semiótica del color
- 3.4.2. Descripción del color
- 3.4.3. Colores: material, luces, percepciones, sensaciones
- 3.4.4. Color y materia
- 3.4.5. La verdad de un color
- 3.4.5. Percepción del color
- 3.4.6. El peso de un color
- 3.4.7. El diccionario del color

3.5. El color en el diseño
- 3.5.1. Tendencias cromáticas
- 3.5.2. Diseño gráfico
- 3.5.3. Diseño de interiores
- 3.5.4. Arquitectura
- 3.5.5. Diseño paisajístico
- 3.5.6. Diseño de moda

3.6. Composición
- 3.6.1. Generalidades
  - 3.6.1.1. Códigos empleados
  - 3.6.1.2. Grado originalidad y de banalidad
  - 3.6.1.3. Grado iconicidad y de abstracción
- 3.6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
- 3.6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
- 3.6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
  - 3.6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
  - 3.6.4.2. Proporción
  - 3.6.4.3. Simetría
  - 3.6.4.4. Movimiento y ritmo
- 3.6.5. Estudio del campo

3.7. Las funciones de la imagen
- 3.7.1. Representativa
  - 3.7.1.1. Cartográfica
  - 3.7.1.2. Científica
  - 3.7.1.3. Arquitectónica
  - 3.7.1.4. Proyectual
- 3.7.2. Persuasiva
- 3.7.3. Artística

3.8. Psicología del color
- 3.8.1. Colores cálidos y colores fríos
- 3.8.2. Efectos fisiológicos
- 3.8.3. Simbolismo de los colores
- 3.8.4. Preferencias personales sobre los colores
- 3.8.5. Efectos emocionales
- 3.8.6. Color local y expresivos

3.9. El significado del color
- 3.9.1. Azul
- 3.9.2. Rojo
- 3.9.3. Amarillo
- 3.9.4. Verde
- 3.9.5. Negro
- 3.9.6. Blanco
- 3.9.7. Naranja
- 3.9.8. Violeta
- 3.9.9. Rosa
- 3.9.10. Oro
- 3.9.11. Plata
- 3.9.12. Marrón
- 3.9.13. Gris

3.10. Utilización del color
- 3.10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
- 3.10.2. Iluminación
- 3.10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
- 3.10.4. Cerámica vidriada
- 3.10.5. Cristal coloreado
- 3.10.6. Impresión en color
- 3.10.7. Fotografía en color

Módulo 4. Historia del arte contemporáneo

4.1. Fauvismo
- 4.1.1. Origen e influencias
- 4.1.2. Características
- 4.1.3. Obras
- 4.1.4. Principales representantes

4.2. Expresionismo
- 4.2.1. Origen e influencias
- 4.2.2. Características
- 4.2.3. Obras
- 4.2.4. Principales representantes

4.3. Futurismo
- 4.3.1. Origen e influencias
- 4.3.2. Características
- 4.3.3. Obras
- 4.3.4. Principales representantes

4.4. Arte abstracto
- 4.4.1. Origen e influencias
- 4.4.2. Características
- 4.4.3. Obras
- 4.4.4. Principales representantes

4.5. Constructivismo
- 4.5.1. Origen e influencias
- 4.5.2. Características
- 4.5.3. Obras
- 4.5.4. Principales representantes

4.6. Dadaísmo
- 4.6.1. Origen e influencias
- 4.6.2. Características
- 4.6.3. Obras
- 4.6.4. Principales representantes

4.7. Surrealismo
- 4.7.1. Origen e influencias
- 4.7.2. Características
- 4.7.3. Obras
- 4.7.4. Principales representantes

4.8. Primeras corrientes artísticas del arte postconceptual
- 4.8.1. Informalismo
- 4.8.2. Nueva figuración
- 4.8.3. Arte cinético
- 4.8.4. *Pop art*
- 4.8.5. Nuevo realismo
- 4.8.6. Arte de acción

4.9. Segundas corrientes artísticas del arte postconceptual
- 4.9.1. Minimalismo
- 4.9.2. Hiperrealismo
- 4.9.3. Arte conceptual
- 4.9.4. Postmodernidad
- 4.9.5. *Street art*
- 4.9.6. *Land art*

4.10. Actualidad del arte postconceptual
- 4.10.1. *Pop art*
- 4.10.2. Arte objeto
- 4.10.3. *Body art*
- 4.10.4. *Perfomance*
- 4.10.5. Instalaciones

Módulo 5. Herramientas digitales en diseño

5.1. Introducción a la imagen digital
- 5.1.1. Las TIC
- 5.1.2. Descripción de las tecnologías
- 5.1.3. Comandos

5.2. Imagen vectorial. Trabajar con objetos
- 5.2.1. Herramientas de selección
- 5.2.2. Agrupamiento
- 5.2.3. Alinear y distribuir
- 5.2.4. Guías inteligentes
- 5.2.5. Símbolos
- 5.2.6. Transformar
- 5.2.7. Distorsión
- 5.2.8. Envolventes
- 5.2.9. Buscatrazos
- 5.2.10. Formas compuestas
- 5.2.11. Trazados compuestos
- 5.2.12. Cortar, dividir y separar

5.3. Imagen vectorial. Color
- 5.3.1. Modos de color
- 5.3.2. Herramienta cuentagotas
- 5.3.3. Muestras
- 5.3.4. Degradados
- 5.3.5. Relleno de motivo
- 5.3.6. Panel apariencia
- 5.3.7. Atributos

5.4. Imagen vectorial. Edición avanzada
- 5.4.1. Malla de degradado
- 5.4.2. Panel de transparencia
- 5.4.3. Modos de fusión
- 5.4.4. Calco interactivo
- 5.4.5. Máscaras de recorte
- 5.4.6. Texto

5.5. Imagen mapa de BITS. Las capas
- 5.5.1. Creación
- 5.5.2. Enlace
- 5.5.3. Transformación
- 5.5.4. Agrupamiento
- 5.5.5. Capas de ajuste

5.6. Imagen mapa de BITS. Selecciones, máscaras y canales
- 5.6.1. Herramienta selección marco
- 5.6.2. Herramienta selección lazo
- 5.6.3. Herramienta varita mágica
- 5.6.4. Menú selecciones. Gama de colores
- 5.6.5. Canales
- 5.6.6. Retoque de máscaras
- 5.6.7. Máscaras de recorte
- 5.6.8. Máscaras vectoriales

5.7. Imagen mapa de BITS. Modos de fusión y estilo de capas
- 5.7.1. Estilos de capa
- 5.7.2. Opacidad
- 5.7.3. Opciones de estilos de capa
- 5.7.4. Modos de fusión
- 5.7.5. Ejemplos de modos de fusión

5.8. El proyecto editorial. Tipos y formas
- 5.8.1. El proyecto editorial
- 5.8.2. Tipologías del proyecto editorial
- 5.8.3. Creación y configuración del documento

5.9. Elementos compositivos del proyecto editorial
- 5.9.1. Páginas maestras
- 5.9.2. Reticulación
- 5.9.3. Integración y composición del texto
- 5.9.4. Integración de imágenes

5.10. Maquetación, exportación e impresión
- 5.10.1. Maquetación
  - 5.10.1.1. Selección y edición fotográfica
  - 5.10.1.2. Comprobación preliminar
  - 5.10.1.3. Empaquetar
- 5.10.2. Exportación
  - 5.10.2.1. Exportación para el medio digital
  - 5.10.2.2. Exportación para el medio físico
- 5.10.3. Impresión
  - 5.10.3.1. La imprenta tradicional
    - 5.10.3.1.1. Encuadernación
  - 5.10.3.2. La imprenta digital

Módulo 6. Dibujo de moda

6.1. Historia de la ilustración
- 6.1.1. Historia de la ilustración
- 6.1.2. Tipologías
- 6.1.3. El cartel
- 6.1.4. Ilustradores

6.2. Materiales y soportes en la ilustración
- 6.2.1. Materiales
- 6.2.2. Soportes
- 6.2.3. Nuevas tecnologías

6.3. Anatomía artística
- 6.3.1. Introducción a la anatomía artística
- 6.3.2. La cabeza y el cuello
- 6.3.3. El tronco
- 6.3.4. La extremidad superior
- 6.3.5. La extremidad inferior
- 6.3.6. El movimiento

6.4. Proporción del cuerpo humano
- 6.4.1. Antropometría
- 6.4.2. Proporción
- 6.4.3. Cánones
- 6.4.4. Morfología
- 6.4.5. Proporción

6.5. Composición básica
- 6.5.1. Delantero
- 6.5.2. Espalda
- 6.5.3. Perfil
- 6.5.4. Escorzos
- 6.5.5. Movimiento

6.6. El rostro humano
- 6.6.1. La cabeza
- 6.6.2. Los ojos
- 6.6.3. La nariz
- 6.6.4. La boca
- 6.6.5. Las cejas
- 6.6.6. Las orejas
- 6.6.7. El pelo

6.7. La figura humana
- 6.7.1. El equilibrio del cuerpo
- 6.7.2. El brazo
- 6.7.3. La mano
- 6.7.4. El pie
- 6.7.5. La pierna
- 6.7.6. El busto
- 6.7.7. La figura humana

6.8. Técnicas de ilustración en moda
- 6.8.1. Técnica tradicional
- 6.8.2. Técnica digital
- 6.8.3. Técnica mixta
- 6.8.4. Técnica de collage

6.9. Ilustración de materiales
- 6.9.1. Tweed
- 6.9.2. Charol
- 6.9.3. Lana
- 6.9.4. Lentejuelas
- 6.9.5. Transparencia
- 6.9.6. Seda
- 6.9.7. Denim
- 6.9.8. Cuero
- 6.9.9. Pelo animal
- 6.9.10. Otros materiales

6.10. Búsqueda del estilo personal
- 6.10.1. El figurín de moda
- 6.10.2. La estilización
- 6.10.3. Poses de moda
- 6.10.4. Peinados
- 6.10.5. El diseño

Módulo 7. Tecnología textil

7.1. Introducción al textil
- 7.1.1. Historia de los textiles
- 7.1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
- 7.1.3. La maquinaria textil tradicional
- 7.1.4. La importancia de los textiles en la moda
- 7.1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
- 7.1.6. Ficha técnica de tejidos

7.2. Materiales textiles
- 7.2.1. Clasificación de las fibras textiles
  - 7.2.1.1. Fibras naturales
  - 7.2.1.2. Fibras artificiales
  - 7.2.1.3. Fibras sintéticas
- 7.2.2. Propiedades de las fibras
- 7.2.3. Reconocimiento de fibras textiles

7.3. Los hilos
- 7.3.1. Ligamentos básicos
- 7.3.2. Características generales de los hilos
- 7.3.3. Clasificación de los hilos
- 7.3.4. Fases de la hilatura
- 7.3.5. Máquinas utilizadas
- 7.3.6. Sistemas de numeración de los hilos

7.4. Textiles de calada
- 7.4.1. Tejidos de calada
- 7.4.2. Escalonado del ligamento
- 7.4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
- 7.4.4. Clasificación de los ligamentos
- 7.4.5. Tipos de ligamentos
- 7.4.6. Tipos de tejidos de calada
- 7.4.7. El telar de calada
- 7.4.8. Telares especiales

7.5. Tejidos de punto
- 7.5.1. Historia del tejido de punto
- 7.5.2. Clasificación
- 7.5.3. Tipología
- 7.5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
- 7.5.5. Características y comportamiento según su construcción
- 7.5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención

7.6. Acabados textiles
- 7.6.1. Acabados físicos
- 7.6.2. Acabados químicos
- 7.6.3. Resistencia de los tejidos
- 7.6.4. El *pilling*
- 7.6.5. Cambio dimensional de tejidos

7.7. Teñido
- 7.7.1. Tratamientos previos
- 7.7.2. Teñido
- 7.7.3. Maquinaria
- 7.7.4. Insumos
- 7.7.5. Blanqueo óptico
- 7.7.6. El color

7.8. Estampación
- 7.8.1. Estampado directo
  - 7.8.1.1. Estampado por bloques
  - 7.8.1.2. Estampado por rodillos
  - 7.8.1.3. Estampado por termotransferencia
  - 7.8.1.4. Estampado con pantalla
  - 7.8.1.5. Estampado por urdimbre
  - 7.8.1.6. Estampado por corrosión
- 7.8.2. Estampado por reserva
  - 7.8.2.1. Batik
  - 7.8.2.2. Teñido atado
- 7.8.3. Otros tipos de estampado
  - 7.8.3.1. Estampado diferencial
  - 7.8.3.2. Electroestático policromo

7.9. Tejidos técnicos e inteligentes
- 7.9.1. Definición y análisis
- 7.9.2. Aplicaciones de los textiles
- 7.9.3. Nuevos materiales y tecnologías

7.10. Piel, cuero y otros
- 7.10.1. La piel y el cuero
- 7.10.2. Clasificación del cuero
- 7.10.3. Procedimiento de curtido
- 7.10.4. Tratamiento postcurtido
- 7.10.5. Proceso tecnológico de la curtimbre
- 7.10.6. Métodos de conservación
- 7.10.7. Cuero sintético
- 7.10.8. Debate: piel natural o piel sintética

Módulo 8. Sostenibilidad en moda

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

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

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

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

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

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



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

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

8.9. Reciclaje
- 8.9.1. Reutilización y remanufacturación
- 8.9.2. Revalorización
- 8.9.3. Reciclaje de materiales
- 8.9.4. Producción de ciclo cerrado

8.10. Diseñadoras de moda sostenible
- 8.10.1. Katharine Hamnett
- 8.10.2. Stella McCartney
- 8.10.3. Annika Matilda Wendelboe
- 8.10.4. Susan Dimasi
- 8.10.5. Isabell de Hillerin

Módulo 9. Creación de materiales textiles

9.1. El arte del bordado
- 9.1.1. Orígenes del arte del bordado
- 9.1.2. Primeras manifestaciones del arte del bordado
- 9.1.3. El bordado entre los egipcios, griegos y romanos
- 9.1.4. El ciclo bizantino y su expansión occidental
- 9.1.5. Corrientes de la expansión bizantina
- 9.1.6. Bosquejo cronológico de los procedimientos
- 9.1.7. Materiales y soportes del bordado
- 9.1.8. El bordado en la moda contemporánea

9.2. Clasificación del bordado
- 9.2.1. Por el relieve
- 9.2.2. Por el material
- 9.2.3. Por la forma
- 9.2.4. Por el punto
- 9.2.5. Por el motivo

9.3. El punto de cruz
- 9.3.1. Historia del punto de cruz
- 9.3.2. Materiales para realizar el punto de cruz
- 9.3.3. Realización del punto de cruz

9.4. Bordado a máquina
- 9.4.1. Máquina industrial
- 9.4.2. Funcionamiento de la máquina bordadora
- 9.4.3. Realización del bordado a máquina

9.5. La tejeduría
- 9.5.1. Inicios de la tejeduría
- 9.5.2. Clasificación de los tejidos
- 9.5.3. Tejido plano
- 9.5.4. Tejido de punto
- 9.5.5. Telar manual
- 9.5.6. Telar mecánico

9.6. El telar
- 9.6.1. Historia del telar
- 9.6.2. Telares artesanales
- 9.6.3. Telares industriales
- 9.6.4. Tejer con telar

9.7. El encaje
- 9.7.1. Historia del encaje
- 9.7.2. El encaje y el bordado
- 9.7.3. Estilos del encaje
- 9.7.4. Tipos y puntos de encaje
- 9.7.5. Variedades de punto de encaje
- 9.7.6. El encaje en la moda contemporánea

9.8. La puntilla
- 9.8.1. Tipos de puntilla
- 9.8.2. Materiales para realizar una puntilla
- 9.8.3. Realización de la puntilla
- 9.8.4. La puntilla en la moda contemporánea

9.9. Ganchillo
- 9.9.1. Historia del ganchillo
- 9.9.2. Materiales para hacer ganchillo
- 9.9.3. Realización del ganchillo
- 9.9.4. El ganchillo en la moda contemporánea

9.10. El punto
- 9.10.1. Historia del punto
- 9.10.2. Materiales para hacer punto
- 9.10.3. Realización del punto
- 9.10.4. El punto en la moda contemporánea

Módulo 10. Métodos de estampación textil

10.1. Historia de la estampación
- 10.1.1. Historia de la estampación
- 10.1.2. Evolución de los estampados
- 10.1.3. Sistemas de estampación

10.2. Tratamientos previos
- 10.2.1. Gaseado
- 10.2.2. Termofijado
- 10.2.3. Desengomado
- 10.2.4. Descrudado
- 10.2.5. Blanqueo
- 10.2.6. Mercerizado
- 10.2.7. *Antipilling*
- 10.2.8. Carbonizado
- 10.2.9. Decorticado
- 10.2.10. Lavado
- 10.2.11. Hidroextracción
- 10.2.12. Secado
- 10.2.13. Apertura de géneros de punto tubulares

10.3. Teñido
- 10.3.1. Teñido por sistema discontinuo
- 10.3.2. Teñido por sistema continuo
- 10.3.3. Defectos de un mal teñido

10.4. Maquinaria
- 10.4.1. Procesos discontinuos
- 10.4.2. Teñidos con impregnación en Foulard (PAD)
- 10.4.3. Procesos semi continuos

10.5. Insumos
- 10.5.1. Agua
- 10.5.2. Productos químicos
- 10.5.3. Productos auxiliares
- 10.5.4. Colorantes
- 10.5.5. Enzimas
- 10.5.6. Blanqueadores ópticos

10.6. Ejemplos de procesos
- 10.6.1. Procesamiento del algodón
- 10.6.2. Procesamiento del poliéster
- 10.6.3. Teñido de la lana
- 10.6.4. Teñido de fibras acrílicas
- 10.6.5. Blanqueo óptico

10.7. El color
- 10.7.1. Estudio del color
- 10.7.2. Modificación de los atributos del color
- 10.7.3. Instrumentos para medir el color

10.8. Control de calidad en los textiles teñidos
- 10.8.1. Evaluación visual del color
- 10.8.2. Evaluación de la diferencia de color
- 10.8.3. Espectrofotómetro
- 10.8.4. Control del baño de tintura
- 10.8.5. Solidez de los colores

10.9. Tintes naturales
- 10.9.1. Antecedentes históricos de los tintes naturales
- 10.9.2. Los tintes naturales
- 10.9.3. Técnicas de aplicación de tintes naturales en los distintos materiales y superficies
- 10.9.4. Técnicas de reserva
- 10.9.5. El P.H. (Potencial de Hidrógeno)
- 10.9.6. Materiales y herramientas del taller de tintes naturales
- 10.9.7. Técnicas de extracción de los pigmentos
- 10.9.8. Conservación de los tintes
- 10.9.9. Lejías
- 10.9.10. Fijadores o mordientes
- 10.9.11. Entonadores
- 10.9.12. Plantas tintóreas

10.10. Estampación
- 10.10.1. Técnicas de estampación
- 10.10.2. Materiales para estampar
- 10.10.3. Estilos de estampado
- 10.10.4. Bordado y manipulación del tejido
- 10.10.5. Técnicas de bordado
- 10.10.6. Adornos

“No existe un programa más completo que este en diseño textil: matricúlate y compruébalo”

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.

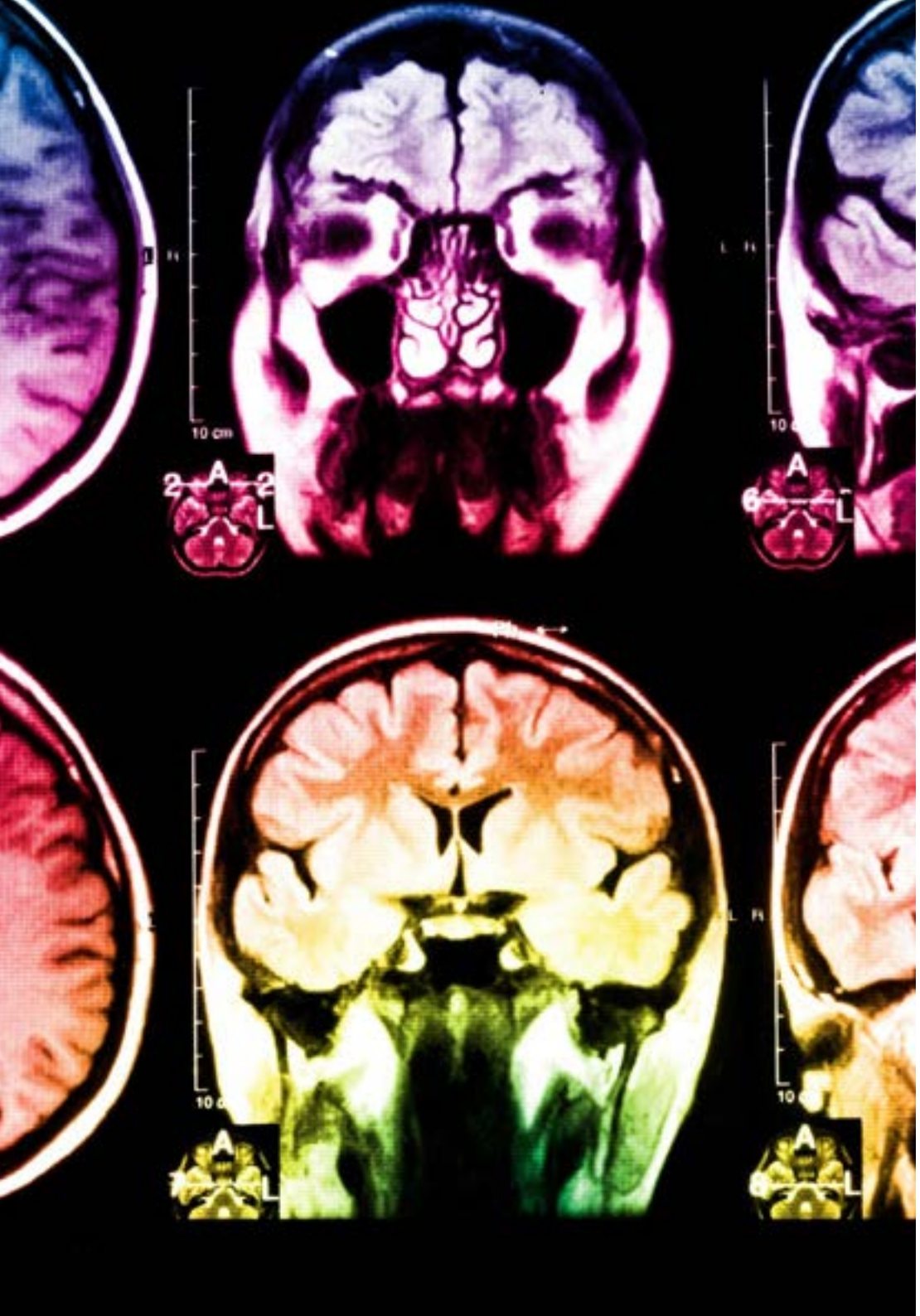
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

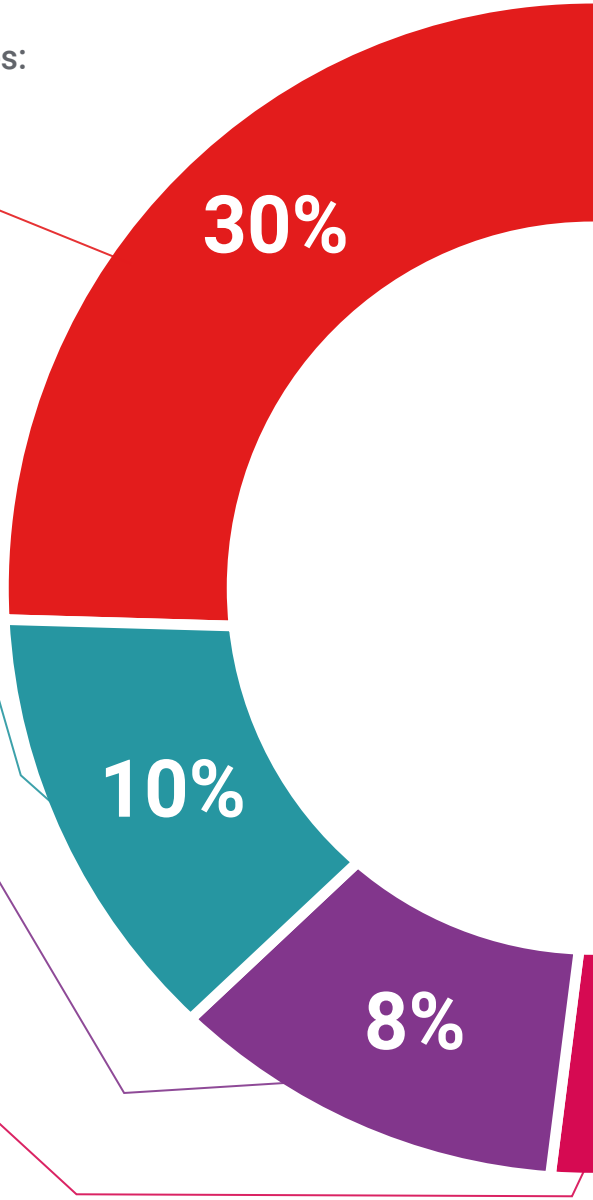
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

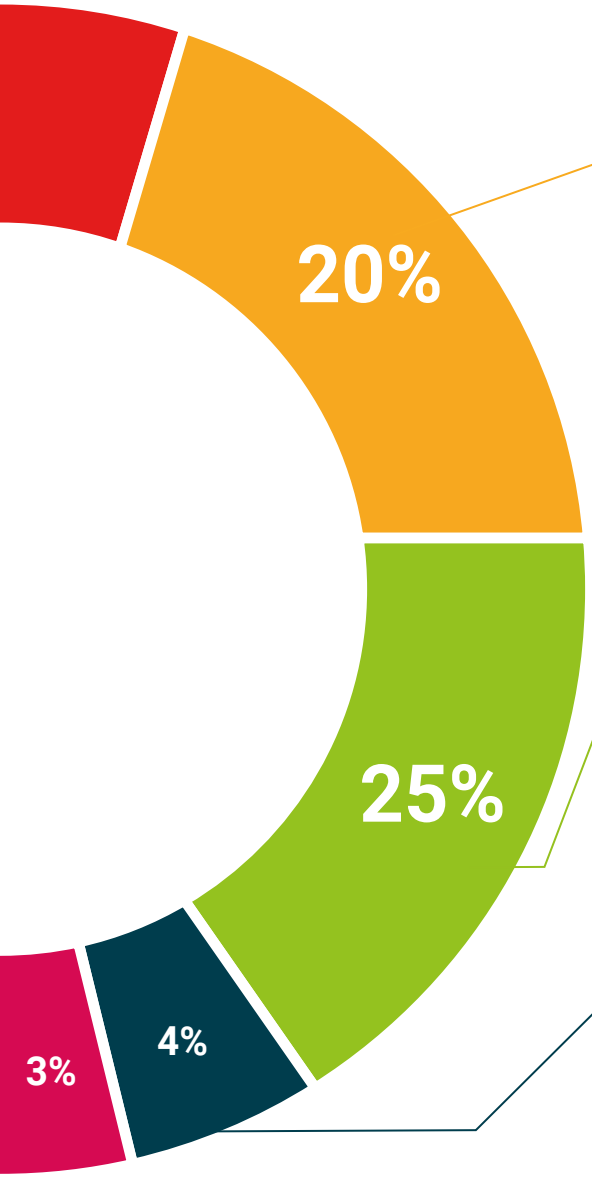
Prácticas de habilidades y competencias

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 Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda 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 Textil para la 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda**

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 Textil para la Moda

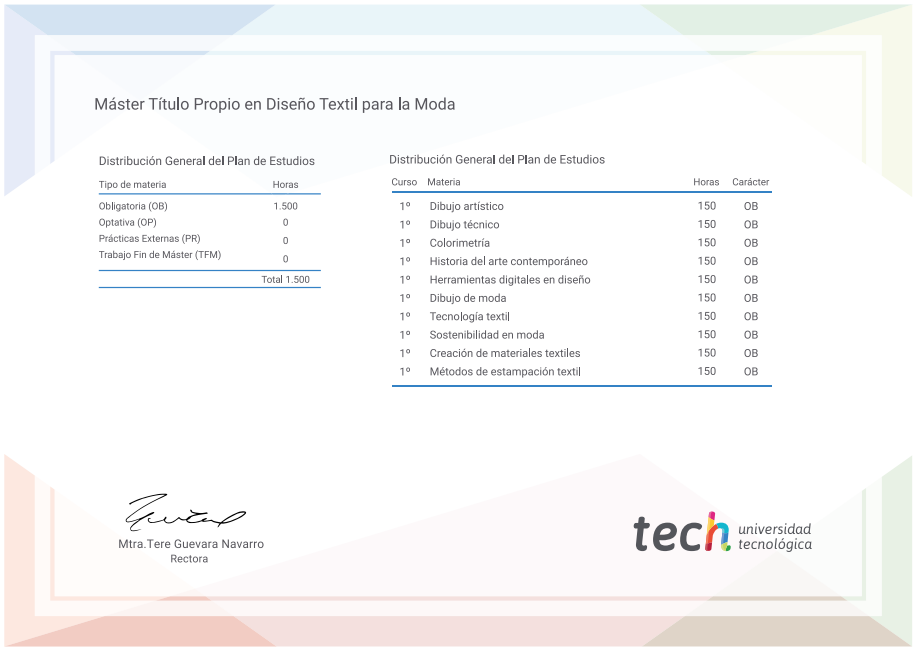
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

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


Máster Título Propio en Diseño Textil para la Moda

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
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	Horas	Carácter
1º	Dibujo artístico	150	OB
1º	Dibujo técnico	150	OB
1º	Colorimetría	150	OB
1º	Historia del arte contemporáneo	150	OB
1º	Herramientas digitales en diseño	150	OB
1º	Dibujo de moda	150	OB
1º	Tecnología textil	150	OB
1º	Sostenibilidad en moda	150	OB
1º	Creación de materiales textiles	150	OB
1º	Métodos de estampación textil	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 Textil para la Moda

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1500 h.**

Máster Título Propio
Diseño Textil para la Moda



tech universidad tecnológica