

Профессиональная магистерская
специализация

Интегральный дизайн
в индустрии моды





Профессиональная магистерская специализация Интегральный дизайн в индустрии моды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/advanced-master-degree/advanced-master-degree-integral-fashion-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 16

04

Руководство курса

стр. 20

05

Структура и содержание

стр. 28

06

Методология

стр. 52

07

Квалификация

стр. 60

01

Презентация

Новые социальные привычки превратили моду в один из важнейших элементов современной культуры. Таким образом, визуальная эстетика является частью личности человека, и это отражается на коммерческом уровне, поскольку дизайн таких продуктов становится все более важным для всех типов компаний. Поэтому крупные бренды ищут дизайнеров, способных предложить им новые перспективы, с помощью которых можно удивлять и выделяться. Данная программа предлагает профессионалам возможность углубиться в эту область, подготовить их к разработке всех типов одежды, уделяя особое внимание как мужской, так и женской моде. И все это в 100% онлайн-формате обучения.



“

Вы мечтаете увидеть ваши работы на подиумах Парижа, Милана или Нью-Йорка - эта программа даст вам все необходимое для этого"

Мода, движимая креативными гениями, знающими на годы вперед, какими будут следующие тенденции, постоянно развивается. Таким образом, влияние этих людей огромно, поскольку значение дизайна, предметов одежды и тканей приобретает все большее значение на социальном и культурном уровне. Одним словом, миллионы людей определяют себя в значительной степени по своему внешнему виду, и одежда имеет огромное значение в этой области.

По этой причине крупные текстильные компании и самые престижные дизайнерские дома постоянно ищут новых талантливых дизайнеров, которые не только знают все технологии пошива и методы работы, но и могут привнести свежее видение и революционный стиль в свои разработки. Поэтому эта Профессиональная специализированная магистратура была разработана с учетом этой перспективы, поскольку она обеспечит студентам все необходимое, чтобы они смогли отличиться в этом конкурентном и увлекательном мире.

Для этого программа предоставит вам лучшие знания по следующим вопросам: дизайн одежды, дизайн ювелирных изделий и аксессуаров, маркетинг коллекции, лучшие методы построения выкройки и пошива мужской и женской одежды, рисунок в сфере моды, текстильные технологии и история создания одежды, и многое другое.

Таким образом, дизайнер сможет стать лидером в этой области благодаря данной программе, которая разработана с помощью 100% онлайн-системы обучения, специально предназначенной для работающих специалистов. Таким образом, вас будет сопровождать лучший преподавательский состав, который будет вести студента, используя многочисленные мультимедийные ресурсы: видео, мастер-классы, интерактивные конспекты и разного рода дополнительные материалы.

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области интегрального дизайна в индустрии моды** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна и моды
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области интегрального дизайна в индустрии моды
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в Интернет



*Крупные дизайнерские дома ищут новых звезд моды:
вы можете стать одной из них"*

“

Эта программа не только даст представление об истории и технике дизайна одежды, но и позволит вам приобрести креативный взгляд для совершенствования ваших моделей одежды”

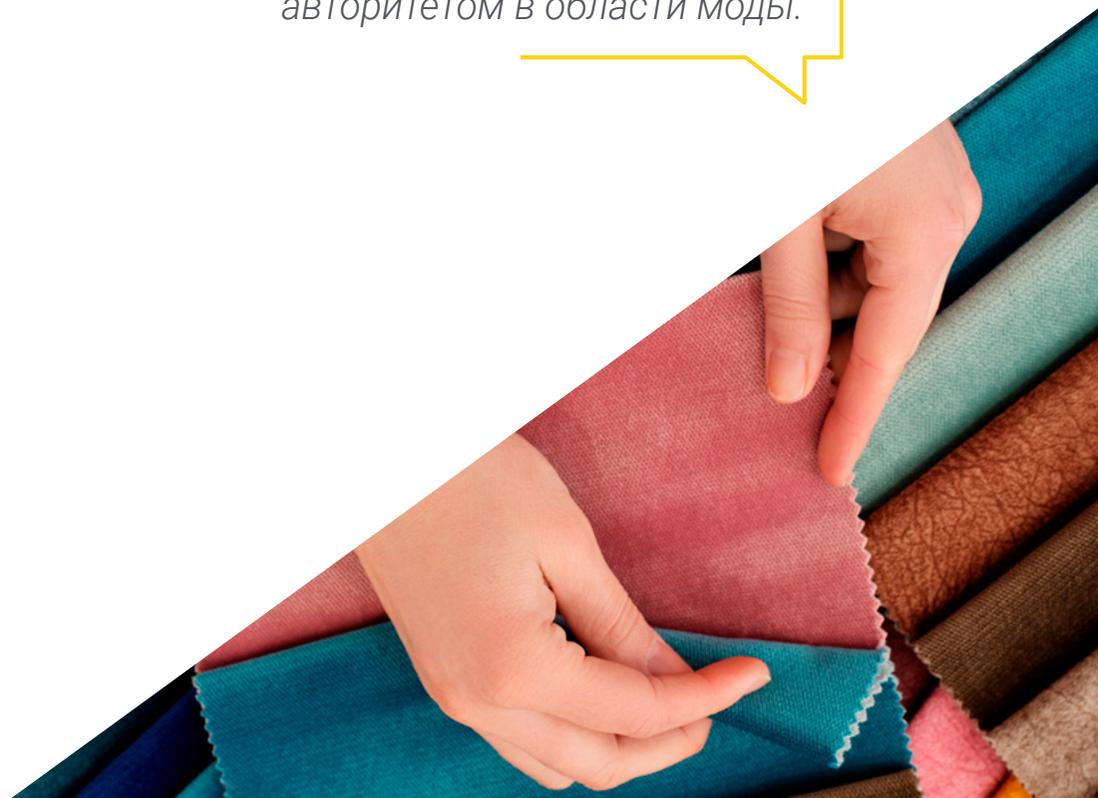
В преподавательский состав входят профессионалы в области дизайна, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, основанный на обучении в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого преподаватель должен пытаться разрешить различные ситуации, возникшие во время обучения, опираясь на свой профессиональный опыт. Для этого профессионалу поможет новая интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

100% онлайн-система TECH позволит вам учиться в вашем собственном темпе, не прерывая вашу повседневную жизнь и не следуя строгому расписанию.

В ваше распоряжение будут предоставлены лучшие учебные ресурсы, разработанные преподавательским составом, пользующимся большим авторитетом в области моды.



02

Цели

Основная цель этой Профессиональной магистерской специализации в области интегрального дизайна в индустрии моды - предоставить специалисту все необходимые инструменты, чтобы стать ведущей фигурой в этой важной художественной области. Для этого был подобран высоко престижный преподавательский состав, подготовивший самое полное и современное содержание и предоставивший студентам гибкий метод обучения, который адаптируется к их личным обстоятельствам.





“

Эта Профессиональная магистерская специализация объединяет все темы, необходимые для дизайнера высшей категории”



Общие цели

- ◆ Разработать виртуальные навыки для новой модной среды, владея текущими кодами и развивая креативное и художественное мышление
- ◆ Разработать профессиональный дизайнерский проект с глобальным воздействием на основе новых возможностей
- ◆ Создавать дизайны с осознанием использования материалов, благодаря глубоким знаниям в области использования тканей
- ◆ Обладать ловкостью и гибкостью, чтобы справляться с изменениями в междисциплинарной перспективе
- ◆ Материализовать связь между воображаемым и реальным миром
- ◆ Получить подробные знания о дизайне одежды и его эволюции, которые будут актуальны для работы профессионалов, желающих развиваться в этом секторе
- ◆ Создавать эскизы на бумаге и при помощи цифровых методов, отражающих задуманный дизайн
- ◆ Использовать выкройки и техники пошива для создания одежды и аксессуаров
- ◆ Разрабатывать успешные проекты в области моды
- ◆ Научиться фотографировать модную одежду, чтобы получить максимальную выгоду от созданных коллекций
- ◆ Развивать точные навыки, которые позволят студентам стать выдающимися дизайнерами мужской одежды, либо благодаря собственной фирме, либо работая на ведущие компании и лидирующие бренды в этом секторе
- ◆ Разрабатывать проекты по созданию мужской одежды, которые найдут отклик у публики





Конкретные цели

Модуль 1. Структурный и интегральный дизайн одежды

- ♦ Придумывать идеи и представлять их в визуальной форме
- ♦ Глубоко изучить строение человеческой фигуры, чтобы передать функцию одежды
- ♦ Уметь обращаться с традиционными техниками вместе с теми технологическими инструментами, которые позволяют набросать рисунок практически без каких-либо графических представлений

Модуль 2. Текстильное изделие

- ♦ Подробно изучить структуры силуэта и замеров
- ♦ Знать основы дизайна одежды и аксессуаров
- ♦ Проводить тестирование разработанных изделий

Модуль 3. Дизайн ювелирных изделий и аксессуаров

- ♦ Разработать концепцию и дизайн коллекции аксессуаров на профессиональном уровне, обеспечив ее жизнеспособность
- ♦ Разработать техническую и ручную выкройку, уделяя особое внимание выбору материалов
- ♦ Получить специализированные знания в области драгоценных камней, а также в области цифровых средств для конкретного сектора

Модуль 4. Пошив специальной одежды

- ♦ Узнать, как разрабатывать костюмы для кино, театра и телевидения
- ♦ Уметь создавать спортивные коллекции, привлекательные для публики
- ♦ Специализироваться на одежде высокой моды

Модуль 5. CLO Virtual Fashion Design

- ♦ Использовать различные инструменты 2D и 3D дизайна
- ♦ Хорошо знать и уметь пользоваться программой CLO Virtual Fashion
- ♦ Уметь разрабатывать цифровые костюмы для видеоигр

Модуль 6. Стиль и модные тенденции

- ♦ Знать, как подготовить отчет о прогнозируемых тенденциях, который минимизирует риски и оптимизирует ресурсы для дизайнеров
- ♦ Понимать новые модные тенденции и образ жизни потребителей, чтобы создавать интересные проекты по дизайну

Модуль 7. Визуальная идентичность = UX + брендинг

- ♦ Развивать художественную креативность через научный анализ данных
- ♦ Научиться думать, задавая вопросы и анализируя соответствующие переменные к моде
- ♦ Прогнозировать модные тенденции путем выявления поведенческих моделей, построения последовательностей событий и перевода их в репрезентативную схему
- ♦ Освоить основные инструменты и программы *науки о данных*, понимая, что такое искусственный интеллект и для чего он используется, а также когда его следует применять
- ♦ Понять, как работают языки программирования, и познакомиться с ними
- ♦ Разработать использование и практику основных технологических инструментов цифрового маркетинга моды, применяя основные и специфические метрики, которые позволяют оценить принятие решений в отделе инноваций

- ♦ Создать репрезентативную, экспоненциально растущую идентичность для модного бренда путем создания живой сюжетной линии
- ♦ Воспроизводить функционирование технологических инструментов в большинстве секторов, составляющих моду: косметика, ювелирные изделия, одежда и обувь

Модуль 8. Маркетинг коллекции

- ♦ Уметь проецировать соответствующий образ бренда или коллекции
- ♦ Представить коллекции общественности в привлекательном и последовательном виде
- ♦ Уметь координировать модные мероприятия и пропагандировать использование экологичной одежды

Модуль 9. Управление закупками в сфере моды

- ♦ Узнать, как управлять каждым из процессов, связанных с маркетингом одежды
- ♦ Проводить комплексный анализ, чтобы понять покупательские намерения клиента
- ♦ Запасаться самыми продаваемыми товарами до окончания *запасов*
- ♦ Освоить технологические инструменты, которые лежат в основе *больших данных* и позволяют вам получить преимущество перед конкурентами за счет сокращения времени

Модуль 10. Семинар по предпринимательству и креативному менеджменту

- ♦ Разработать успешные идеи с дифференцированным ценностным предложением с помощью различных бизнес-моделей, существующих в моде
- ♦ Разработать аналитические навыки и видение рынка, способные создать последовательную и долговечную экосистему бренда
- ♦ Продвигать на рынок дифференциальные ценности модного бренда благодаря креативному и инновационному подходу

- ♦ Привносить новые перспективы на международный рынок дизайна с видением будущего
- ♦ Применить рефлексивное мышление к конкретным действиям и сделать креативность преобразующей ценностью, возглавив текущие изменения

Модуль 11. Введение в основы дизайна

- ♦ Изучить основы дизайна, а также примеры, стили и направления, которые сформировали его с момента зарождения и до сегодняшнего дня
- ♦ Связывать и сопоставлять различные области дизайна, сферы применения и профессиональные отрасли
- ♦ Выбрать правильные проектные методологии для каждого конкретного случая
- ♦ Изучить процессы создания идей, креативности и экспериментирования и уметь применять их в проектах
- ♦ Интегрировать язык и семантику в процессы формирования идей проекта, соотнося их с целями проекта и ценностями использования

Модуль 12. Изготовление выкроек и пошив одежды

- ♦ Ознакомиться с разработкой и представлением выкройки
- ♦ Научиться самостоятельно создавать выкройки любого типа
- ♦ Познакомиться с основами швейного дела
- ♦ Различать виды инструментов и машин при изготовлении швейных изделий
- ♦ Определять текстильные материалы и их основные области применения
- ♦ Разрабатывать практические методы исследования для креативного создания одежды

Модуль 13. Фотография

- ♦ Понять базовое понимание фотокамер
- ♦ Ознакомиться с программным обеспечением для разработки и редактирования фотографий
- ♦ Овладеть и понять лексику и основные понятия визуального и аудиовизуального языка
- ♦ Критически анализировать изображения различных типов
- ♦ Управлять ресурсами и источниками, связанными с предметом

Модуль 14. Рисунок в индустрии моды

- ♦ Понимать анатомию человека и ее основные характеристики, чтобы уметь представлять ее в эскизе
- ♦ Ознакомиться с канонами человеческого тела, позволяющими стилизовать эскиз
- ♦ Проанализировать и выделить наиболее важные области человеческого тела при создании эскиза
- ♦ Различать приемы графико-пластического изображения в модной иллюстрации
- ♦ Найти индивидуальный стиль в эскизе как отличительный признак модельера

Модуль 15. Текстильная технология

- ♦ Определить различные типы текстильных волокон
- ♦ Выбирать текстильный материал в соответствии с его свойствами для конкретного дизайна
- ♦ Ознакомиться с техникой окрашивания
- ♦ Овладеть элементами строчки, чтобы знать, как применять их в повседневной работе
- ♦ Знать свойства различных материалов и техники их манипулирования и обработки
- ♦ Познакомиться с основными техниками текстильной печати

Модуль 16. Системы репрезентации, применяемые в индустрии моды

- ♦ Различать профессиональные контексты применения технического рисунка в индустрии моды и понимать пользу характеристик данного типа репрезентации
- ♦ Уметь выполнять плоские эскизы одежды
- ♦ Понимать, как делать плоские эскизы одежды, которые передают характеристики каждой модели изготовителю выкроек и закройщику одежды
- ♦ Знать, как изображать различные модные аксессуары
- ♦ Уметь составлять подробные технические описания

Модуль 17. Дизайн в индустрии моды

- ♦ Понять различные рабочие методологии, применяемые в дизайне в индустрии моды
- ♦ Разработать креативные процессы, способствующие работе над дизайном в индустрии моды
- ♦ Познакомить студента с техническими процедурами, необходимыми для реализации проекта в индустрии моды
- ♦ Ознакомиться с различными средствами распространения и коммуникации продукта моды
- ♦ Понимать процесс реализации проектов моды на всех его этапах
- ♦ Приобрести ресурсы для визуальной презентации и коммуникации проекта моды

Модуль 18. Устойчивое развитие в области моды

- ♦ Понять, что современный образ жизни человека превращает нас в неустойчивых потребителей
- ♦ Приобрести и внедрить критерии экологичности и устойчивости в концепцию и разработку дизайна

- ♦ Ознакомиться с превентивными и соответствующими мерами по снижению воздействия на окружающую среду
- ♦ Использовать устойчивое развитие как требование в методологии дизайна
- ♦ Обеспечить студентов природными и экологически чистыми источниками вдохновения

Модуль 19. История моды

- ♦ Объединить методологические и эстетические стратегии, которые помогают основывать и развивать творческие процессы
- ♦ Связать формальный и символический язык с функциональностью в области моды
- ♦ Обосновать противоречия между модной роскошью и этическими ценностями
- ♦ Осмыслить влияния инноваций и качества в производстве моды, производстве готовой одежды и *бюджетной моды* на качество жизни и окружающую среду
- ♦ Знать и ценить историческое использование и способы, с помощью которых мода прибегала к воображаемым образам
- ♦ Научиться правильно денотативно и коннотативно интерпретировать модные образы

Модуль 20. Передовой дизайн в индустрии моды

- ♦ Развить критическое мышление по отношению к практике дизайна одежды, тенденциям и результатам, вырабатывая обоснованные личные критерии
- ♦ Научиться понимать и визуально передавать информацию, а также овладеть приемами графического представления дизайн-проектов
- ♦ Овладеть базовыми знаниями процессов конструирования, технологии материалов и техники производства и соответствующих дисциплин
- ♦ Научиться последовательно осуществлять процесс дизайна, адекватно реагируя на упорядоченный набор потребностей и требований





Модуль 21. История одежды

- ◆ Определить языковые и выразительные ресурсы в соотношении с содержанием
- ◆ Выбирать исследовательские и инновационные ресурсы для решения вопросов, поставленных в рамках функций, потребностей и материалов одежды
- ◆ Различать психологические процессы в эволюции предметов в истории одежды
- ◆ Связывать формальный и символический язык с функциональностью в области одежды
- ◆ Продемонстрировать взаимосвязь между элементами костюма и гуманистическими областями
- ◆ Обосновать противоречия между одеждой класса люкс и этическими ценностями
- ◆ Осмыслить влияние инноваций и качества в производстве одежды на качество жизни и окружающую среду

Модуль 22. Создание мужских выкроек

- ◆ Ознакомиться с историей созданию мужской одежды
- ◆ Иметь собственные критерии, основанные на знаниях, для разработки мужской моды
- ◆ Понимать морфологию мужчины и ее особенности
- ◆ Ознакомиться с выкройками, наиболее часто используемыми в мужской моде
- ◆ Научиться шить костюм на заказ

03

Компетенции

На протяжении этой Профессиональной магистерской специализации дизайнеры смогут разработать ряд компетенций, ориентированных на профессиональную деятельность, что сделает их фигурами, способными работать в различных секторах и применять разные подходы, поскольку эта программа не фокусируется на каком-то одном аспекте дизайна. Таким образом, эта программа представляет собой отличный вариант для получения лучших карьерных возможностей в отрасли, которая нуждается в новых креативных идеях.



“

Ознакомьтесь со всеми техниками дизайна, изготовления выкройки и техники изготовления одежды благодаря этой программе, учебный план и подход которой охватывают широкий круг современных вопросов в этой художественной и культурной области”



Общие профессиональные навыки

- ◆ Развить навыки, необходимые для успешного управления в сфере дизайна одежды
- ◆ Вести успешные проекты, пользующиеся спросом у аудитории
- ◆ Разрабатывать коллекции для показа на главных международных подиумах
- ◆ Получить представление об отрасли, чтобы стать более конкурентоспособными
- ◆ Создавать привлекательные модели, которые станут *must* сезона
- ◆ Применять исторические критерии индустрии моды к текущим моделям, чтобы они стали неотъемлемыми предметами любого гардероба
- ◆ Разрабатывать эффективные стратегии коммуникации в бизнесе моды
- ◆ Использовать программное обеспечение и программы для редактирования фотографий

“

В этой программе вы найдете все необходимые навыки для создания лучших дизайнерских решений в области женской или мужской моды”





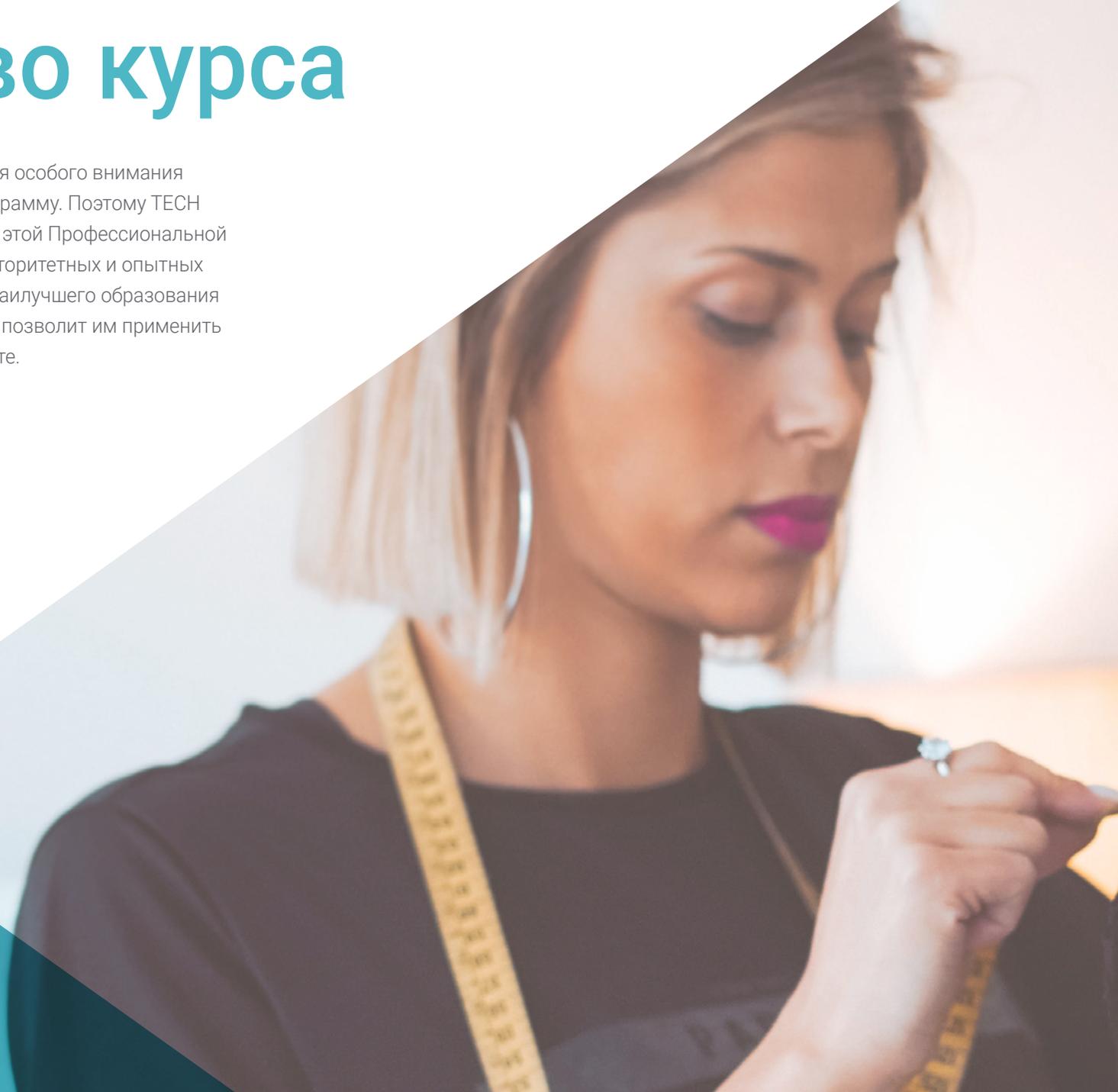
Профессиональные навыки

- ◆ Подробно изучить все этапы дизайна одежды, чтобы обеспечить успех конечного продукта
- ◆ Критически оценивать современную культуру моды
- ◆ Применять наиболее экологичные методы и материалы для создания дизайна, адаптированного к требованиям современного общества
- ◆ Использовать основные текстильные техники и технологии для производства качественной одежды
- ◆ Контролировать все этапы маркетинга одежды
- ◆ Координировать показы мод и управлять ими
- ◆ Разработать собственный модный бренд, добивающийся успеха на рынке
- ◆ Применять маркетинговые приемы, способствующие позиционированию и большей узнаваемости бренда
- ◆ Знать текущие тенденции в секторе моды и создавать *must* коллекции сезона
- ◆ Уверенно овладеть программой CLO Virtual Fashion, необходимой для создания одежды для индустрии видеоигр
- ◆ Разрабатывать ювелирные изделия и другие аксессуары, которые найдут отклик у аудитории
- ◆ Обладать знаниями о развитии истории моды
- ◆ Составлять выкройки в соответствии с женским телосложением на разных возрастных этапах
- ◆ Применять методологию, разработанную великими представителями моды, для решения дизайнерских задач
- ◆ Научиться делать выкройки юбок, брюк и платьев, комбинируя их для создания новых модных решений
- ◆ Использовать различные материалы для воссоздания текстуры ткани в эскизах
- ◆ Создать портфолио эскизов для показа на подиуме
- ◆ Использовать рекомендации великих мастеров моды для применения их в текущих дизайнах
- ◆ Применять основы дизайна одежды к созданию мужской одежды
- ◆ Делать художественные рисунки, в которых отражена каждая деталь дизайна
- ◆ Успешно работать в области фотографии, применяя основные приемы для создания изображений с высокой и достоверной детализацией моделей
- ◆ Создавать необходимые для создания мужской одежды выкройки любого типа
- ◆ Глубоко ознакомиться с историей одежды, чтобы применять наиболее полезные и инновационные ресурсы в дизайне
- ◆ Создавать мужские костюмы, отвечающие потребностям и вкусам современного общества
- ◆ Делать технические рисунки, которые четко показывают характеристики одежды и аксессуаров

04

Руководство курса

Это захватывающая и сложная дисциплина, требующая особого внимания при выборе различных элементов, составляющих программу. Поэтому TECH позаботился о том, чтобы преподавательский в состав этой Профессиональной магистерской специализации вошли одни из самых авторитетных и опытных фигур в мире моды, гарантируя студентам получение наилучшего образования с исключительно практической перспективой, которая позволит им применить все полученные знания непосредственно в своей работе.





“

Лучшие специалисты в области дизайна ждут вас в этой Профессиональной магистерской специализации, чтобы раскрыть все секреты успеха в мире моды”

Приглашенный международный руководитель

За свою долгую карьеру в индустрии **женской и мужской моды** Сюзанна Мойер работала в таких люксовых брендах, как **Christian Dior Paris, Liz Claiborne** и **Hickey Freeman**. Она также руководила и разрабатывала бизнес-стратегии, обеспечивая эффективность работы дизайнерских команд. Кроме того, она создала свой собственный бренд и в течение 10 лет разрабатывала, финансировала и контролировала все операции по созданию своей одноименной коллекции, которая продается в Neiman Marcus, Nordstrom и более чем 250 специализированных магазинах.

Одна из сфер ее интересов - **обучение дизайну**, поэтому большую часть своей профессиональной карьеры она посвятила передаче своих знаний в этой области моды. Сотрудничает с такими всемирно известными учебными заведениями, как Школа дизайна Парсонс и Технологический институт моды. Преподает курсы в разных странах, в том числе в Американском университете Парижа, где разработала модули по устойчивому развитию и этике в этом секторе. Ее цель - учить собственному видению и продвигать все более специализированные проекты.

Она также является **креативным директором Совета азиатских дизайнеров Америки**, где консультирует профессионалов в области моды. В этом качестве она также является членом **Fashion Consort**, агентства экспертов моды, которые создают и распространяют контент, вдохновляющий и обучающий бизнес, студентов и потребителей, уделяя особое внимание актуальным вопросам и инновациям.

На протяжении всей своей карьеры она много читала лекций в институтах моды, посвященных **предпринимательству, теории дизайна** и **профессиональному развитию**. За свою работу в этой области Сюзанна получила премию **IAF World Designer Award**, а ее работы были опубликованы в таких изданиях, как Vogue Italia, Vogue France, Men's Health, Forbes и GQ.



Г-жа, Мойер, Сюзанна

- Креативный директор, Совет азиатских дизайнеров Америки, Нью-Йорк, США
- Профессор в Parsons The New School of Design
- Академический сотрудник Института технологии моды
- Креативный директор Центра бизнес-исследований Issachar
- Креативный директор компании Career Gear
- Степень магистра в области бизнеса и моды в Технологическом институте моды
- Степень магистра изящных искусств в Parsons The New School of Design

“

Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”

Руководство



Г-жа Гарсия Баррига, Мария

- ♦ Более 15 лет опыта в создании контента в различных областях: логистика и дистрибуция, мода и литература или сохранение художественного наследия
- ♦ Работа в таких крупных СМИ, как RTVE и Telemadrid
- ♦ Степень бакалавра информационных наук Мадридского университета Комплутенсе
- ♦ Аспирантская степень по маркетингу и коммуникациям в компаниях моды и роскоши Мадридского университета Комплутенсе
- ♦ MBA ISEM Fashion Business School, школа бизнеса моды Университета Наварры
- ♦ Кандидат наук в области создания модных тенденций
- ♦ Автор книги «Узор вечности: создание спиральной идентичности для автоматизации модных тенденций сегодня»

Преподаватели

Г-жа Гарсия Баррига, Элиза

- ♦ Администратор и комьюнити-менеджер косметической компании, занимающейся производством натурального мыла
- ♦ Ответственная за реализацию различных кампаний, проводимых Cosmética Natural El Sapo
- ♦ Консультант по вопросам изображения и фотографии для государственных школ по всей Испании
- ♦ Фотограф, специализирующийся на 3D-печати и социальных сетях, невербальном языке и создании обстановки для школьной фотографии
- ♦ Степень бакалавра в области педагогики

Г-н Перейра Пас, Хуан Карлос

- ♦ Дизайнер и директор проекта DAB (Diseño y Autores Bolivianos)
- ♦ Ответственный за креативное направление и интернационализацию собственного бренда, Хуан-де-ла-Пас
- ♦ Специализация в области коммуникации и маркетинга моды
- ♦ Сотрудничество с журналами моды и культуры по всему миру, таких как Vogue Russia, Harpers Bazaar Russia, L' Oficial Italy, L' Oficial Arabia, Vogue Italy, Vogue Mexico, Elle China, L Oficial Argentina, среди прочих: как в цифровых, так и в печатных изданиях

Г-жа Вела Ковиса, Сусана

- ◆ Директор агентства Polka Press Comunicaci3n
- ◆ Основатель и директор подиума Atelier Couture
- ◆ Промоутер и координатор пространства "Устойчивый опыт" в MOMAD
- ◆ Лектор и преподаватель в различных университетах, бизнес-школах и учебных центрах, таких как IED, Университет Франсиско-де-Витория, Мадридская школа маркетинга и Школа моды ELLE
- ◆ Более 30 лет опыта работы в качестве руководителя различных отделов моды, особенно коммуникаций различных брендов, пресс-службы, агентства, модные проекты, международные ярмарки и подиумы, а также в организации мероприятий в этом секторе
- ◆ Технический специалист в области моды
- ◆ Повышение квалификации в области устойчивой моды, специализация по экодизайну, моде и коммуникации

Г-жа Родригес Фломенбойм, Флоренсия

- ◆ Имидж-консультант и ответственный за управление демонстрационными залами и реализацию концептуальных магазинов
- ◆ Продюсер и редактор в области моды в различных редакциях, агентствах и брендах
- ◆ Креативная постановка различных театральных произведений с акцентом на символизм образа
- ◆ Степень бакалавра исполнительских искусств ESAD в Мурсии
- ◆ Специалист в области художественного творчества и анализа модных тенденций
- ◆ Диплом факультета международных отношений ITC Sraffa в Милане
- ◆ Степень магистра в области редакционного производства и дизайна одежды в Американской современной школе дизайна, Буэнос-Айрес, Аргентина

Г-н Ольгерас, Хавьер

- ◆ Менеджер и аналитик рынка в штаб-квартире Apple в Ирландии
- ◆ Преподаватель системы моделирования маркетинг-микса, которую он уже внедрил в компании Kellogg's в Испании
- ◆ Степень бакалавра в области экономики
- ◆ Степень магистра в области *больших данных* и бизнес-аналитики

Г-жа Ромеро Моненте, Бегонья

- ◆ Генеральный директор агентства Young Promotion, создатель услуги персонального шоппера в испанских аэропортах
- ◆ Специализация на проведении рекламных кампаний в магазинах беспошлинной торговли, с такими клиентами, как AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc и др
- ◆ Радиоведущая, редактор и менеджер по связям с общественностью для различных в/о СМИ, создавая контент для разделов спорта, политики и туризма
- ◆ Координатор деятельности Ассоциации агентств по продвижению аэропортов, организации, объединяющей ведущие европейские агентства по маркетингу в сфере аэропортов
- ◆ Лектор и преподаватель на различных курсах по управлению розничной торговлей, цифровому маркетингу и управлению людьми
- ◆ Руководитель процессов индивидуального наставничества и коучинга для предпринимателей
- ◆ Степень бакалавра журналистики Университета Малаги
- ◆ Степень бакалавра в области рекламы и связей с общественностью открытого университета Каталонии
- ◆ MBA в ISEM Fashion Business School Университета Наварры
- ◆ Сертифицированный коуч Европейской школы коучинга

Г-жа Миньяна Грау, Мари Кармен

- ◆ Внештатный дизайнер в Petite Antoinette
- ◆ Сооснователь бренда @TheIraMare, специализирующегося на дизайне шарфов и аксессуаров
- ◆ Дизайнер на разных подиумах
- ◆ Университетская степень в области дизайна одежды в Barreira Arte y Diseño
- ◆ Степень высшей школы дизайна и стилизации одежды в Barreira Arte y Diseño
- ◆ Высшая степень по дизайну шляп и аксессуаров в Barreira Arte y Diseño
- ◆ Курс по технологии изготовления одежды
- ◆ Курс по созданию выкройки, крою и пошиву одежды в Валенсии

Г-жа Ангиано, Даниэла

- ◆ Графический дизайнер и дизайнер моды, а также создатель контента
- ◆ Графический дизайнер, комьюнити-менеджер и создатель контента Женская ассоциация Soulem. Мадрид
- ◆ Графический дизайнер и дизайнер моды. Fasrev. International Team
- ◆ Графический и модный дизайнер для дизайнера Фернандо Кларо. Мадрид
- ◆ Основатель и художественный руководитель. Pipper's Design. Мадрид
- ◆ Дизайнер текстиля. Baby Zanell
- ◆ Дизайнер одежды и текстиля. Университет Палермо, Буэнос-Айрес, Аргентина
- ◆ Курс по производству одежды. EBA, Буэнос-Айрес, Аргентина
- ◆ Курс Elle Education по созданию брендированного контента. Mindway, Мадрид





“

*Воспользуйтесь
возможностью ознакомиться
с последними достижениями в
этой области и применить их в
вашей повседневной практике”*

05

Структура и содержание

Эта Профессиональная магистерская специализация состоит из 22 специализированных модулей, с помощью которых специалист сможет углубиться в различные актуальные вопросы, такие как структурный и интегральный дизайн в моде, сосредоточившись на таких аспектах, как экспрессивный рисунок или композиция, различные продукты и текстильные технологии, основы дизайна, креативные исследования, история одежды или фотографии, направленные на сферу моды. Благодаря этому студент получит комплексные знания, которые позволят ему быстро и уверенно продвигаться в этой отрасли.





“

*В вашем распоряжении окажется
лучшая программа для развития
успешной карьеры в мире моды”*

Модуль 1. Структурный и интегральный дизайн одежды

- 1.1. Экспрессивный рисунок
 - 1.1.1. Анатомическое строение человеческого тела
 - 1.1.2. Трехмерное пространство
 - 1.1.3. *Матричная* перспектива и анализ
- 1.2. Визуальная семиотика
 - 1.2.1. Цвет и свет в трехмерных формах
 - 1.2.2. Контур и тень
 - 1.2.3. Движение одежды в женской и мужской анатомии
- 1.3. Композиция I
 - 1.3.1. Объем
 - 1.3.2. Женский силуэт и мужской силуэт
 - 1.3.3. Форма и отрицательная форма
- 1.4. Композиция II
 - 1.4.1. Симметрии и асимметрии
 - 1.4.2. Конструкция и деконструкция
 - 1.4.3. Драпировка и ювелирные украшения
- 1.5. Инструменты репрезентации
 - 1.5.1. Геометрический эскиз
 - 1.5.2. Техники *быстрого создания набросков*
 - 1.5.3. *Canva*
- 1.6. Методология дизайна
 - 1.6.1. Автоматизированный дизайн
 - 1.6.2. CAD/CAM: прототипы
 - 1.6.3. Готовая продукция и серийное производство
- 1.7. Персонализация и трансформация одежды
 - 1.7.1. Резка, сборка и отделка
 - 1.7.2. Адаптация шаблонов
 - 1.7.3. Персонализация одежды
- 1.8. *Упаковка*
 - 1.8.1. Упаковка как дополнение к *брендингу*
 - 1.8.2. Устойчивая *упаковка*
 - 1.8.3. Автоматизированная персонализация

- 1.9. *Атомарный дизайн*
 - 1.9.1. Компоненты системы
 - 1.9.2. Шаблоны
 - 1.9.3. Типология веб-сайтов дизайнеров
- 1.10. *App Design*
 - 1.10.1. Приемы иллюстрирования с мобильными устройствами
 - 1.10.2. Инструменты интегрального дизайна: *Procreate*
 - 1.10.3. Вспомогательные средства: *Pantone Studio*

Модуль 2. Текстильное изделие

- 2.1. Антропология дизайна
 - 2.1.1. Переход от платья к спортивной одежде
 - 2.1.2. Визуальное мышление: риторика и язык
 - 2.1.3. Артификация продукции в индустрии моды
- 2.2. Гендер в дизайне продукции
 - 2.2.1. Женское платье
 - 2.2.2. Мужской костюм
 - 2.2.3. Гибридизация модной одежды
- 2.3. Дизайн аксессуаров
 - 2.3.1. Кожа и синтетические материалы
 - 2.3.2. Ювелирные изделия
 - 2.3.3. Обувь
- 2.4. Дизайн продукции
 - 2.4.1. Создание прототипов
 - 2.4.2. *Технологическая среда моды* и новые промышленные ткани
 - 2.4.3. Трансформация прототипов
- 2.5. Создание модной одежды
 - 2.5.1. Швейная машина
 - 2.5.2. Объем тела и размеры
 - 2.5.3. Техника шитья и сборки одежды
- 2.6. Промышленное производство модной одежды I
 - 2.6.1. Изготовление выкройки и техника производства
 - 2.6.2. Принты
 - 2.6.3. *Муляж* и изготовление промышленных моделей

- 2.7. Промышленное производство модной одежды II
 - 2.7.1. Методы масштабирования
 - 2.7.2. Градация размеров
 - 2.7.3. Трансформация выкроек
- 2.8. Дизайн текстиля
 - 2.8.1. Ткани и материалы
 - 2.8.2. Корпоративная и сезонная палитра
 - 2.8.3. Методы разработки продукции
- 2.9. Нижнее белье и корсеты
 - 2.9.1. Специальные ткани для интимной одежды
 - 2.9.2. Конкретные модели
 - 2.9.3. Сборка одежды
- 2.10. Тестирование продукции
 - 2.10.1. Установление компетенций продукта
 - 2.10.2. Оценка продукта по отношению к рынку и потребителю
 - 2.10.3. Редизайн продукции

Модуль 3. Дизайн ювелирных изделий и аксессуаров

- 3.1. Анатомия и схема расположения аксессуаров
 - 3.1.1. Обувь
 - 3.1.2. Сумки и ремни
 - 3.1.3. Бижутерия и ювелирные изделия
- 3.2. Специальные материалы для дизайна аксессуаров
 - 3.2.1. Фурнитура и скобяные изделия
 - 3.2.2. Синтетические ткани
 - 3.2.3. Технические материалы
- 3.3. Рабочий процесс
 - 3.3.1. Отношения с поставщиками
 - 3.3.2. Промышленное контрактное производство
 - 3.3.3. Рыночные цены

- 3.4. Создание прототипов продукции
 - 3.4.1. Рисование и скетчинг
 - 3.4.2. Паспорт изделия
 - 3.4.3. Крупномасштабное производство: INGA 3D
- 3.5. Дизайн ювелирных изделий
 - 3.5.1. Самоцветы и драгоценные камни
 - 3.5.2. Бижутерия и альтернативные материалы
 - 3.5.3. Создание прототипов ювелирных изделий с помощью 3D-печати
- 3.6. *Rhinojewel*
 - 3.6.1. Инструменты для работы с металлом и драгоценными камнями
 - 3.6.2. Инструменты моделирования
 - 3.6.3. Калиброванные каменные инструменты
- 3.7. Разработка продукции
 - 3.7.1. Креативность и выполнимость аксессуара
 - 3.7.2. Разработка коллекции: согласование бренда
 - 3.7.3. Методология презентации коллекции аксессуаров
- 3.8. Мех
 - 3.8.1. Мех животных и его обработка
 - 3.8.2. Синтетические материалы
 - 3.8.3. Устойчивое развитие и окружающая среда
- 3.9. Персонализация и трансформация аксессуаров
 - 3.9.1. Ручное преобразование
 - 3.9.2. Бисер и брелоки
 - 3.9.3. Ювелирные украшения: ремни, крепления для сумок и платья с ювелирными украшениями
- 3.10. Часы и солнцезащитные очки
 - 3.10.1. Ювелирное дело и композиция
 - 3.10.2. Специфический материал
 - 3.10.3. Сборка

Модуль 4. Пошив специальной одежды

- 4.1. Спортивные коллекции
 - 4.1.1. Эволюция спортивной моды
 - 4.1.2. Дизайн стиля кэжуал и креативность
 - 4.1.3. Спортивная одежда и одежда для активного отдыха
- 4.2. Изготовление выкроек и дизайн спортивной одежды
 - 4.2.1. Эргономика спортсмена
 - 4.2.2. Техническая выкройка
 - 4.2.3. Технические материалы: испарение, воздухопроницаемость и водонепроницаемость
- 4.3. Дизайн одежды для кино и телесериалов
 - 4.3.1. Влияние моды на исполнительские искусства
 - 4.3.2. Отдел гардероба в кино
 - 4.3.3. Пересмотр сценария для создания вымышленных костюмов
- 4.4. Рабочий процесс в кино
 - 4.4.1. Документация по периодам и стилям
 - 4.4.2. Кинематографические декорации через костюмы
 - 4.4.3. Ткани и техники, применяемые для окончательной отделки
- 4.5. Костюмы для кино
 - 4.5.1. Костюмы для мультфильмов
 - 4.5.2. Костюмы Marvel
 - 4.5.3. Костюмы эпохи
- 4.6. Подиумные и кинематографические гала-концерты
 - 4.6.1. Экспериментальное изготовление выкройки
 - 4.6.2. Художник по костюмам для моделей и актрис
 - 4.6.3. Постановка нарядов на красной дорожке
- 4.7. Сценическая фантастика
 - 4.7.1. Костюмы для оперы
 - 4.7.2. Костюмы для театра
 - 4.7.3. Костюмы для танцев и цирка
- 4.8. Высокая мода
 - 4.8.1. Пошив одежды
 - 4.8.2. Креативные техники иллюстрирования
 - 4.8.3. Коллекции для невест

- 4.9. *Tailoring* (пошив одежды)
 - 4.9.1. Выкройка костюма для мужчин и женщин
 - 4.9.2. Сезонные ткани
 - 4.9.3. Будущие тенденции в производстве одежды по индивидуальным меркам
- 4.10. *Размещение продукции*
 - 4.10.1. Сотрудничество с консолидированными брендами для создания костюмов для телесериалов
 - 4.10.2. Предложение и представление потребностей
 - 4.10.3. Выбор одежды и стоимость сотрудничества

Модуль 5. CLO Virtual Fashion Design

- 5.1. Современные методы дизайна
 - 5.1.1. Дизайн в 2 измерениях
 - 5.1.2. Дизайн в 3 измерениях
 - 5.1.3. Программа CLO *Virtual Fashion*
- 5.2. Цифровое создание и экспериментальный дизайн
 - 5.2.1. Цифровое создание и экспериментальный дизайн
 - 5.2.2. Пользовательский интерфейс CLO *Virtual Fashion*
 - 5.2.3. 3D-анимация аватаров
- 5.3. Виртуальный пошив одежды
 - 5.3.1. Сегментное шитье
 - 5.3.2. Свободное шитье
 - 5.3.3. Структура слоев
- 5.4. Библиотека тканей CLO *Virtual Fashion*
 - 5.4.1. Часто используемые ткани
 - 5.4.2. Покрытия
 - 5.4.3. Примерка одежды
- 5.5. Оптимизация процесса
 - 5.5.1. Цвета и принты
 - 5.5.2. Композиция дизайна
 - 5.5.3. 3D образцы

- 5.6. Создание текстур
 - 5.6.1. Создание и редактирование текстур
 - 5.6.2. Непрозрачность, отражение и положение
 - 5.6.3. Карта нормалей и карта смещения
 - 5.7. Создание одежды I
 - 5.7.1. Одежда
 - 5.7.2. Принты
 - 5.7.3. Рендеры
 - 5.8. Создание одежды II
 - 5.8.1. Складки
 - 5.8.2. Основы и заготовки
 - 5.8.3. *Soleil* и прокладки
 - 5.9. Моделируемые среды
 - 5.9.1. Техники укладки волос
 - 5.9.2. Визуализация одежды в розничной торговле
 - 5.9.3. Продвижение виртуальной коллекции
 - 5.10. Развивающиеся рынки и методы выхода на них
 - 5.10.1. Расчет затрат
 - 5.10.2. Аукционы
 - 5.10.3. Индустрия видеоигр
-
- Модуль 6. Стиль и модные тенденции**
- 6.1. Глобальный покупатель: Восток и Запад
 - 6.1.1. Мода в контексте *глобализации*
 - 6.1.2. Азиатская показная роскошь
 - 6.1.3. Западное наследие
 - 6.2. Потребности сегодняшнего потребителя
 - 6.2.1. Профили новых потребителей
 - 6.2.2. Просьюмер
 - 6.2.3. Принятие решений в процессе покупки
 - 6.3. Визуальное выражение цвета
 - 6.3.1. Важность цвета при принятии решений о покупке
 - 6.3.2. Хроматические эмоции
 - 6.3.3. Цвет в экосистеме моды
 - 6.4. Анализ и исследование тенденций
 - 6.4.1. Охотник за трендами
 - 6.4.2. От *законодателей моды* до массового потребления
 - 6.4.3. Специализированные агентства
 - 6.5. Стратегический запуск
 - 6.5.1. Макро- и микротенденции
 - 6.5.2. Новизна, тенденции и «хайп»
 - 6.5.3. Цикл распространения продукции
 - 6.6. Методология анализа тенденций
 - 6.6.1. Искусство и наука прогнозной аналитики
 - 6.6.2. Источники информации о рынке моды
 - 6.6.3. Извлечение *инстаитов*
 - 6.7. Стиль жизни потребителя моды
 - 6.7.1. Ценности и приоритеты
 - 6.7.2. Новая роскошь и ее место на рынке моды
 - 6.7.3. Между физическим магазином и *электронной коммерцией*
 - 6.8. Концептуализация рынка моды
 - 6.8.1. Опыт покупок
 - 6.8.2. *"Hotspots"*
 - 6.8.3. Цифровые *концептуальные магазины*
 - 6.9. Отчет о тенденциях
 - 6.9.1. Структура и состав
 - 6.9.2. Презентация
 - 6.9.3. Оценка и принятие решений
 - 6.10. Постпандемические потребительские тенденции
 - 6.10.1. Перманентные изменения в потребительских привычках
 - 6.10.2. Шопинг будущего
 - 6.10.3. Технологии и устойчивое развитие: оси перемен

Модуль 7. Визуальная идентичность = UX + брендинг

- 7.1. Технологическое использование моды
 - 7.1.1. Искусственный интеллект
 - 7.1.2. Реализация конкурентных преимуществ
 - 7.1.3. Чатбот и персональный виртуальный покупатель
- 7.2. Управление идентификацией и изменениями
 - 7.2.1. Дизайн идентичности бренда
 - 7.2.2. Создание идентичности бренда
 - 7.2.3. Экономические последствия
- 7.3. *Google Analytics* и *Google Ads*
 - 7.3.1. Стратегическое позиционирование модного бренда
 - 7.3.2. *Google Реклама*
 - 7.3.3. *Google Analytics*
- 7.4. *Data Driven* маркетинг
 - 7.4.1. Процесс, основанный на данных
 - 7.4.2. Сбор и отбор данных
 - 7.4.3. Табулирование: статистика данных
- 7.5. Создание последовательностей деталей
 - 7.5.1. Управление ключевыми показателями
 - 7.5.2. Метрики, специфичные для моды
 - 7.5.3. Последовательности деталей
- 7.6. Моделирование инновационных сценариев
 - 7.6.1. Инновации и креативность
 - 7.6.2. Моделирование и прогнозирование
 - 7.6.3. *Microsoft Power BI*
- 7.7. Сегментация и управление базой данных
 - 7.7.1. Сегментация рынка
 - 7.7.2. Сегментация аудитории
 - 7.7.3. SQL для больших данных
- 7.8. Лояльность и *Salesforce*
 - 7.8.1. Эмоциональный профиль потребителя моды
 - 7.8.2. Привлечение пользователей, удержание потребителей и клиентов-амбассадоров бренда
 - 7.8.3. CRM: *Salesforce*





- 7.9. Контент-маркетинг
 - 7.9.1. Создание пользовательского опыта в цифровой среде
 - 7.9.2. Поведение при привлечении клиентов
 - 7.9.3. Содержание внутри и за пределами моего сайта
- 7.10. Креативность с помощью *Python*
 - 7.10.1. Структура и элементы языка
 - 7.10.2. Функциональные возможности *Python*
 - 7.10.3. Креативный подход к использованию данных

Модуль 8. Маркетинг коллекции

- 8.1. Динамика моды сегодня
 - 8.1.1. *Недели моды* и высокая мода
 - 8.1.2. Конкретизация идей и *скетчбук*
 - 8.1.3. Концептуализация коллекции
- 8.2. Создание коллекции
 - 8.2.1. *Moodboards* или *доски настроения* и международное вдохновение
 - 8.2.2. Фабрики и поставщики в мире
 - 8.2.3. Маркировка и *упаковка*
- 8.3. Стратегические альянсы и партнерства
 - 8.3.1. Стратегические *партнеры*
 - 8.3.2. Среди дизайнеров, предпринимателей и художников
 - 8.3.3. Капсульные коллекции
- 8.4. Стайлинг
 - 8.4.1. Визуальный *мерчандайзинг*
 - 8.4.2. Оформление витрин
 - 8.4.3. Цифровая съемка: мобильная витрина
- 8.5. Подиумы и столицы моды
 - 8.5.1. Показ мод
 - 8.5.2. Париж, Лондон и Нью-Йорк
 - 8.5.3. Виртуальные подиумы
- 8.6. Дизайнерские ярмарки и мероприятия
 - 8.6.1. Управление событиями на рынке моды
 - 8.6.2. Среда B2B

- 8.7. Экодизайн и воздействие на окружающую среду
 - 8.7.1. Ремесло
 - 8.7.2. Новая роскошь
 - 8.7.3. Устойчивая мода в цифрах
- 8.8. Маркетинг коллекции
 - 8.8.1. Омниканальный оркестр
 - 8.8.2. Оптимизация онлайн канала
 - 8.8.3. Остаточные преимущества автономного режима
- 8.9. Индивидуальные мероприятия
 - 8.9.1. Согласование с аудиторией
 - 8.9.2. Коммуникационная стратегия
 - 8.9.3. Постановка
- 8.10. Окончательная оценка коллекции
 - 8.10.1. Охваты в цифрах
 - 8.10.2. Расширенный анализ и индикаторы
 - 8.10.3. Переформатирование одежды

Модуль 9. Управление закупками в сфере моды

- 9.1. Динамика работы покупателя одежды
 - 9.1.1. Жизненный цикл продукта моды
 - 9.1.2. Сезонность в секторе моды
 - 9.1.3. Рычаги, активизирующие капитал бренда
- 9.2. Формулировка с помощью Microsoft Excel
 - 9.2.1. Операции
 - 9.2.2. Расчеты
 - 9.2.3. Формулы
- 9.3. Приложения Excel
 - 9.3.1. Графика
 - 9.3.2. Сводные таблицы
 - 9.3.3. Формы
- 9.4. Обработка ошибок
 - 9.4.1. Формат
 - 9.4.2. Номер
 - 9.4.3. Текст

- 9.5. Создание баз данных с помощью Microsoft Access
 - 9.5.1. Программирование в Access
 - 9.5.2. Типы данных и свойства полей
 - 9.5.3. Запросы и макросы
- 9.6. Отчеты базы данных
 - 9.6.1. Хранение данных
 - 9.6.2. Шаблоны баз данных с помощью Access
 - 9.6.3. Обновление запросов
- 9.7. *Big data* с помощью Tableau
 - 9.7.1. Организация данных
 - 9.7.2. Представление числовых значений
 - 9.7.3. Использование различных источников данных
- 9.8. Персонализация данных с помощью Tableau
 - 9.8.1. Использование расчетов
 - 9.8.2. Быстрые расчеты по таблице
 - 9.8.3. Контрольные линии
- 9.9. *Дашборд*: визуализация данных
 - 9.9.1. Географическое картирование
 - 9.9.2. Визуализация и сравнение измерений
 - 9.9.3. Статистика и прогнозы
- 9.10. Управление проектами
 - 9.10.1. *Product Owner*
 - 9.10.2. *Бережливая методология*
 - 9.10.3. *Гибкая методология*

Модуль 10. Семинар по предпринимательству и креативному менеджменту

- 10.1. Инновации и креативность на рынках моды
 - 10.1.1. Изобретение того, что уже существует в дизайне одежды
 - 10.1.2. Создание новых моделей из ничего
 - 10.1.3. Патенты на ткани
- 10.2. Прорывное мышление и *дизайн-мышление*
 - 10.2.1. Прорывное мышление и его глобальное влияние
 - 10.2.2. Визуальная схема *дизайн-мышления*
 - 10.2.3. Устранение неполадок

- 10.3. Лидерство и предпринимательский склад ума
 - 10.3.1. Команда
 - 10.3.2. Личный бренд
 - 10.3.3. Управление развитием и ростом бизнеса
- 10.4. Цепочка создания стоимости в индустрии моды и роскоши
 - 10.4.1. Структура мирового рынка моды
 - 10.4.2. Традиционная цепочка создания стоимости
 - 10.4.3. Эволюция звеньев цепочки создания стоимости в сфере моды
- 10.5. *Стартап* в сфере моды
 - 10.5.1. Рывок к интернационализации
- 10.6. Креативное направление для модных компаний
 - 10.6.1. Динамика креативности
 - 10.6.2. Профессиональные профили
 - 10.6.3. Обязанности креативного директора
- 10.7. Нейробиология креативности
 - 10.7.1. Аналитика
 - 10.7.2. Творческая количественная оценка
 - 10.7.3. Социальные сети
- 10.8. Креативные техники
 - 10.8.1. Творческий блок
 - 10.8.2. Методы генерации идей
 - 10.8.3. CRE- IN
- 10.9. Источники вдохновения
 - 10.9.1. Освоение прошлого моды
 - 10.9.2. Стремления: будущее
 - 10.9.3. Композиционный баланс между прошлым и будущим
- 10.10. Постановка
 - 10.10.1. Композиционная основа в модной коллекции
 - 10.10.2. Восприятие зрителя
 - 10.10.3. Воображение модных брендов

Модуль 11. Введение в основы дизайна

- 11.1. История дизайна
 - 11.1.1. Промышленная революция
 - 11.1.2. Этапы дизайна
 - 11.1.3. Архитектура
 - 11.1.4. Чикагская школа
- 11.2. Стили и направления дизайна
 - 11.2.1. Декоративный дизайн
 - 11.2.2. Движение модернизма
 - 11.2.3. *Ар-деко*
 - 11.2.4. Промышленный дизайн
 - 11.2.5. *Баухаус*
 - 11.2.6. Вторая мировая война
 - 11.2.7. Трансавангард
 - 11.2.8. Современный дизайн
- 11.3. Дизайнеры и тенденции
 - 11.3.1. Дизайнеры интерьера
 - 11.3.2. Графические дизайнеры
 - 11.3.3. Промышленные дизайнеры или дизайнеры продукции
 - 11.3.4. Дизайнеры одежды
- 11.4. Методология дизайн-проектирования
 - 11.4.1. *Бруно Мунари*
 - 11.4.2. *Гуй Бонзипе*
 - 11.4.3. *Джон Кристофер Джонс*
 - 11.4.4. *Л. Брюс Арчер*
 - 11.4.5. *Гильермо Гонсалес Руис*
 - 11.4.6. *Хорхе Фраскара*
 - 11.4.7. *Бернд Лёбах*
 - 11.4.8. *Джоан Коста*
 - 11.4.9. *Норберто Чавес*

- 11.5. Язык в дизайне
 - 11.5.1. Объекты и субъект
 - 11.5.2. Семиотика объектов
 - 11.5.3. Расположение предмета и его коннотация
 - 11.5.4. Глобализация знаков
 - 11.5.5. Предложение
- 11.6. Дизайн и его эстетико-формальное измерение
 - 11.6.1. Визуальные элементы
 - 11.6.1.1. Форма
 - 11.6.1.2. Мера
 - 11.6.1.3. Цвет
 - 11.6.1.4. Текстура
 - 11.6.2. Элементы взаимоотношений
 - 11.6.2.1. Руководство
 - 11.6.2.2. Положение
 - 11.6.2.3. Пробел
 - 11.6.2.4. Притяжение
 - 11.6.3. Практические элементы
 - 11.6.3.1. Представление
 - 11.6.3.2. Значение
 - 11.6.3.3. Функция
 - 11.6.4. Система координат
- 11.7. Аналитические методы дизайна
 - 11.7.1. Прагматичный дизайн
 - 11.7.2. Аналоговый дизайн
 - 11.7.3. Иконический дизайн
 - 11.7.4. Канонический дизайн
 - 11.7.5. Основные авторы и их методология
- 11.8. Дизайн и семантика
 - 11.8.1. Семантика
 - 11.8.2. Значение
 - 11.8.3. Денотативное значение и коннотативное значение
 - 11.8.4. Лексика

- 11.8.5. Лексическое поле и лексическое семейство
- 11.8.6. Семантические связи
- 11.8.7. Семантический сдвиг
- 11.8.8. Причины семантических сдвигов
- 11.9. Дизайн и прагматика
 - 11.9.1. Практические последствия, абдукция и семиотика
 - 11.9.2. Медитация, тело и эмоции
 - 11.9.3. Обучение, опыт и завершение
 - 11.9.4. Идентичность, социальные отношения и объекты
- 11.10. Текущая ситуация в сфере дизайна
 - 11.10.1. Текущие проблемы в сфере дизайна
 - 11.10.2. Актуальные вопросы дизайна
 - 11.10.3. Методологические материалы

Модуль 12. Изготовление выкроек и пошив одежды

- 12.1. Введение в изготовление выкроек
 - 12.1.1. Основные понятия изготовления выкроек
 - 12.1.2. Инструменты и материалы в области изготовления выкроек
 - 12.1.3. Снятие анатомических мерок
 - 12.1.4. Таблицы мерок
 - 12.1.5. Типологии изготовления выкроек
 - 12.1.6. Индустриализация моделей
 - 12.1.7. Информация, которая должна содержаться в выкройке
- 12.2. Женские выкройки
 - 12.2.1. Базовая выкройка юбки
 - 12.2.2. Базовая выкройка туловища
 - 12.2.3. Базовая выкройка брюк
 - 12.2.4. Базовая выкройка платья
 - 12.2.5. Воротники
 - 12.2.6. Рукава
 - 12.2.7. Детали
- 12.3. Мужские выкройки
 - 12.3.1. Базовая выкройка туловища
 - 12.3.2. Базовая выкройка брюк
 - 12.3.3. Базовая выкройка пальто

- 12.3.4. Воротники
- 12.3.5. Рукава
- 12.3.6. Детали
- 12.4. Выкройка детской одежды
 - 12.4.1. Базовая выкройка туловища
 - 12.4.2. Базовая выкройка брюк
 - 12.4.3. Базовая выкройка трико
 - 12.4.4. Базовая выкройка комбинезона
 - 12.4.5. Рукава
 - 12.4.6. Воротники
 - 12.4.7. Детали
- 12.5. Преобразование, разработка и масштабирование деталей
 - 12.5.1. Преобразования образцов
 - 12.5.2. Разработка выкройки
 - 12.5.3. Масштабные и полноразмерные выкройки
- 12.6. Введение в кройку и шитье
 - 12.6.1. Введение в шитье
 - 12.6.2. Инструменты и материалы в швейном деле
 - 12.6.3. Кройка
 - 12.6.4. Ручная строчка
 - 12.6.5. Плоская машинная строчка
 - 12.6.6. Типы швейных машин
- 12.7. Определение текстилей
 - 12.7.1. Плоские полотна
 - 12.7.2. Сложные полотна
 - 12.7.3. Технические полотна
 - 12.7.4. Трикотажные ткани
 - 12.7.5. Материалы
- 12.8. Типы шитья и преобразование одежды
 - 12.8.1. Плоский шов
 - 12.8.2. Потайной шов
 - 12.8.3. Изогнутый шов
 - 12.8.4. Французский шов
 - 12.8.5. Непрерывный шов

- 12.8.6. Оверлочный шов
- 12.8.7. Ребристый шов
- 12.9. Крепления, отделка и текстильная отделка
 - 12.9.1. Окрашивание ткани
 - 12.9.2. Пуговицы
 - 12.9.3. Молнии
 - 12.9.4. Аппликации
 - 12.9.5. Подкладка предмета одежды
 - 12.9.6. Отделка
 - 12.9.7. Глажка
- 12.10. Муляж
 - 12.10.1. Подготовка манекена
 - 12.10.2. Исследование манекена
 - 12.10.3. От манекена к образцу
 - 12.10.4. Моделирование одежды

Модуль 13. Фотография

- 13.1. История фотографии
 - 13.1.1. Предпосылки фотографии
 - 13.1.2. Цветная фотография
 - 13.1.3. Фотопленка
 - 13.1.4. Цифровая камера
- 13.2. Формирование изображения
 - 13.2.1. Фотоаппарат
 - 13.2.2. Основные параметры в фотографии
 - 13.2.3. Фотометрия
 - 13.2.4. Объективы и фокусное расстояние
- 13.3. Язык фотографии
 - 13.3.1. Типы плоскостей
 - 13.3.2. Формальные, композиционные и интерпретационные элементы фотографического изображения
 - 13.3.3. Кадрирование
 - 13.3.4. Представление времени и движения в фотографии
 - 13.3.5. Отношение фотографии с реальностью и истиной

- 13.4. Фотоаппарат
 - 13.4.1. Аналоговые и цифровые камеры
 - 13.4.2. Простые камеры
 - 13.4.3. *Зеркальные* камеры
 - 13.4.4. Основные фотографические техники
 - 13.4.5. Экспозиция и экспонометры
 - 13.4.6. Цифровая *зеркальная* камера. Сенсор
 - 13.4.7. Обращение с цифровой камерой в сравнении с аналоговой камерой
 - 13.4.8. Специфические аспекты, представляющие интерес
 - 13.4.9. Способы работы с цифровой камерой
- 13.5. Цифровое изображение
 - 13.5.1. Форматы файлов
 - 13.5.2. Баланс белого
 - 13.5.3. Цветовая температура
 - 13.5.4. Гистограмма. Экспозиция в цифровой фотографии
 - 13.5.5. Динамичный ранг
- 13.6. Поведение света
 - 13.6.1. Фотон
 - 13.6.2. Отражение и поглощение
 - 13.6.3. Количество и качество света
 - 13.6.3.1. Жесткий и мягкий свет
 - 13.6.3.2. Прямой и рассеянный свет
- 13.7. Выразительность и эстетика освещения
 - 13.7.1. Тени, модификаторы и глубина
 - 13.7.2. Углы освещения
 - 13.7.3. Схемы освещения
 - 13.7.4. Измерение света
 - 13.7.4.1. Фотометр
 - 13.7.4.2. Падающий свет
 - 13.7.4.3. Отраженный свет
 - 13.7.4.4. Измерение в нескольких точках
 - 13.7.4.5. Контраст
 - 13.7.4.6. Средний серый



- 13.7.5. Освещение естественным светом
 - 13.7.5.1. Диффузоры
 - 13.7.5.2. Отражатели
- 13.7.6. Освещение искусственным светом
 - 13.7.6.1. Фотостудия
 - 13.7.6.2. Источники освещения
 - 13.7.6.3. Холодный свет
 - 13.7.6.4. Студийные вспышки и компактные вспышки
 - 13.7.6.5. Приспособления
- 13.8. Программное обеспечение для редактирования
 - 13.8.1. *Adobe Lightroom*
 - 13.8.2. *Adobe Photoshop*
 - 13.8.3. *Плагины*
- 13.9. Редактирование и проявка фото
 - 13.9.1. Проявка в формате *Camera RAW*
 - 13.9.2. Шум и фокус
 - 13.9.3. Корректировка экспозиции, контраста и насыщенности. Уровни и кривые
- 13.10. Примеры и применения
 - 13.10.1. Самые важные фотографии в истории
 - 13.10.2. Фотография в дизайне интерьера
 - 13.10.3. Фотография в дизайне продукции
 - 13.10.4. Фотография в дизайне одежды
 - 13.10.5. Фотография в графическом дизайне

Модуль 14. Рисунок в индустрии моды

- 14.1. История иллюстрации
 - 14.1.1. История иллюстрации
 - 14.1.2. Типологии
 - 14.1.3. Постер
 - 14.1.4. Иллюстраторы

- 14.2. Материалы и вспомогательные инструменты в иллюстрации
 - 14.2.1. Материалы
 - 14.2.2. Вспомогательные инструменты
 - 14.2.3. Новые технологии
- 14.3. Художественная анатомия
 - 14.3.1. Введение в художественную анатомию
 - 14.3.2. Голова и шея
 - 14.3.3. Туловище
 - 14.3.4. Верхние конечности
 - 14.3.5. Нижние конечности
 - 14.3.6. Движение
- 14.4. Пропорции человеческого тела
 - 14.4.1. Антропометрия
 - 14.4.2. Пропорции
 - 14.4.3. Каноны
 - 14.4.4. Морфология
 - 14.4.5. Пропорции
- 14.5. Основной состав
 - 14.5.1. Передняя сторона
 - 14.5.2. Задняя сторона
 - 14.5.3. Профиль
 - 14.5.4. Ракурсы
 - 14.5.5. Движение
- 14.6. Человеческое лицо
 - 14.6.1. Голова
 - 14.6.2. Глаза
 - 14.6.3. Нос
 - 14.6.4. Рот
 - 14.6.5. Брови
 - 14.6.6. Уши
 - 14.6.7. Волосы
- 14.7. Человеческая фигура
 - 14.7.1. Баланс тела
 - 14.7.2. Рука
 - 14.7.3. Кисть руки
 - 14.7.4. Стопа
 - 14.7.5. Нога
 - 14.7.6. Бюст
 - 14.7.7. Человеческая фигура
- 14.8. Техники модной иллюстрации
 - 14.8.1. Традиционная техника
 - 14.8.2. Цифровая техника
 - 14.8.3. Смешанная техника
 - 14.8.4. Техника коллажа
- 14.9. Иллюстрация материалов
 - 14.9.1. *Tweed*
 - 14.9.2. Лаковая кожа
 - 14.9.3. Шерсть
 - 14.9.4. Пайетки
 - 14.9.5. Прозрачность
 - 14.9.6. Шелк
 - 14.9.7. Джинса
 - 14.9.8. Кожа
 - 14.9.9. Шерсть животных
 - 14.9.10. Другие материалы
- 14.10. Поиск личного стиля
 - 14.10.1. Модная модельная фигурка
 - 14.10.2. Стилизация
 - 14.10.3. Модные позы
 - 14.10.4. Прически
 - 14.10.5. Дизайн

Модуль 15. Текстильная технология

- 15.1. Введение в текстиль
 - 15.1.1. История текстиля
 - 15.1.2. Текстиль на протяжении долгого времени
 - 15.1.3. Традиционное текстильное оборудование
 - 15.1.4. Значение текстиля в моде
 - 15.1.5. Символика, используемая в текстильных материалах
 - 15.1.6. Технические характеристики тканей
- 15.2. Текстильные материалы
 - 15.2.1. Классификация текстильных волокон
 - 15.2.1.1. Натуральные волокна
 - 15.2.1.2. Искусственные волокна
 - 15.2.1.3. Синтетические волокна
 - 15.2.2. Свойства волокон
 - 15.2.3. Распознавание текстильных волокон
- 15.3. Нити
 - 15.3.1. Основные виды строчки
 - 15.3.2. Общие характеристики нитей
 - 15.3.3. Классификация нитей
 - 15.3.4. Стадии прядения
 - 15.3.5. Используемые станки
 - 15.3.6. Системы нумерации нитей
- 15.4. Ажурные ткани
 - 15.4.1. Ажурные ткани
 - 15.4.2. Переплетения
 - 15.4.3. Строчка в ажурных тканях
 - 15.4.4. Классификация связей
 - 15.4.5. Типы строчек
 - 15.4.6. Типы переплетений ажурных тканей
 - 15.4.7. Ажурный ткацкий станок
 - 15.4.8. Специальные ткацкие станки
- 15.5. Трикотажные ткани
 - 15.5.1. История трикотажной ткани
 - 15.5.2. Классификация
 - 15.5.3. Типология
 - 15.5.4. Сравнения между плоскими и трикотажными полотнами
 - 15.5.5. Характеристики и поведение в соответствии с конструкцией
 - 15.5.6. Технология и оборудование для их получения
- 15.6. Текстильная отделка
 - 15.6.1. Физическая отделка
 - 15.6.2. Химическая отделка
 - 15.6.3. Прочность ткани
 - 15.6.4. *Пиллингуемость*
 - 15.6.5. Изменение размеров тканей
- 15.7. Окрашивание
 - 15.7.1. Предварительная обработка
 - 15.7.2. Окрашивание
 - 15.7.3. Оборудование
 - 15.7.4. Материалы
 - 15.7.5. Оптическое отбеливание
 - 15.7.6. Цвет
- 15.8. Штамповка
 - 15.8.1. Прямая штамповка
 - 15.8.1.1. Блочная штамповка
 - 15.8.1.2. Роликовая штамповка
 - 15.8.1.3. Термотрансферная штамповка
 - 15.8.1.4. Трафаретная штамповка
 - 15.8.1.5. Деформирующая штамповка
 - 15.8.1.6. Коррозионная штамповка
 - 15.8.2. Резервная штамповка
 - 15.8.2.1. *Батик*
 - 15.8.2.2. Окрашивание шпагатом

- 15.8.3. Другие виды штамповки
 - 15.8.3.1. Дифференциальная штамповка
 - 15.8.3.2. Полихроматическая электростатическая
- 15.9. Технические и умные ткани
 - 15.9.1. Определение и анализ
 - 15.9.2. Применение текстилей
 - 15.9.3. Новые материалы и технологии
- 15.10. Кожа, мех и другие
 - 15.10.1. Мех и кожа
 - 15.10.2. Классификация кожи
 - 15.10.3. Процесс дубления
 - 15.10.4. Обработка после дубления
 - 15.10.5. Технологический процесс дубления
 - 15.10.6. Методы консервации
 - 15.10.7. Синтетическая кожа
 - 15.10.8. Обсуждение: натуральный или искусственный мех

Модуль 16. Системы репрезентации, применяемые в индустрии моды

- 16.1. Введение в технический рисунок в индустрии моды
 - 16.1.1. Как и когда используются технические рисунки?
 - 16.1.2. Как создать технический рисунок для моды?
 - 16.1.3. Рисование на физической одежде
 - 16.1.4. Стандарты технического специалиста по моде
- 16.2. Подготовка документов
 - 16.2.1. Подготовка документа для технического рисунка
 - 16.2.2. Базовый анатомический манекен
 - 16.2.3. Цвет, текстура и принты
- 16.3. Нижняя одежда
 - 16.3.1. Юбки
 - 16.3.2. Брюки
 - 16.3.3. Колготки
- 16.4. Верхняя одежда
 - 16.4.1. Рубашки
 - 16.4.2. Футболки
 - 16.4.3. Жилеты
 - 16.4.4. Пиджаки
 - 16.4.5. Пальто
- 16.5. Нижняя одежда
 - 16.5.1. Бра
 - 16.5.2. Женские трусы
 - 16.5.3. Мужские трусы
- 16.6. Детали модели
 - 16.6.1. Вырезы
 - 16.6.2. Воротники
 - 16.6.3. Рукава
 - 16.6.4. Манжеты
 - 16.6.5. Карманы
- 16.7. Детали дизайна
 - 16.7.1. Детали конструкции
 - 16.7.2. Детали декоративного оформления
 - 16.7.3. Плиссировка
 - 16.7.4. Швы
 - 16.7.5. Сшивание
 - 16.7.6. Окантовка
- 16.8. Застежки и фурнитура
 - 16.8.1. Молнии
 - 16.8.2. Пуговицы
 - 16.8.3. Зажимы
 - 16.8.4. Ленты
 - 16.8.5. Узлы
 - 16.8.6. Проушины
 - 16.8.7. Липкая лента
 - 16.8.8. Проушины
 - 16.8.9. Петли
 - 16.8.10. Крепления
 - 16.8.11. Заклепки
 - 16.8.12. Кольца
 - 16.8.13. Пряжки



- 16.9. Аксессуары
 - 16.9.1. Сумки
 - 16.9.2. Очки
 - 16.9.3. Обувь
 - 16.9.4. Украшения
- 16.10. Техническое описание
 - 16.10.1. Экспорт технического рисунка
 - 16.10.2. Информация технического рисунка
 - 16.10.3. Модели и типы технического паспорта
 - 16.10.4. Заполнение информационного документа

Модуль 17. Дизайн в индустрии моды

- 17.1. Методология дизайна в индустрии моды
 - 17.1.1. Понятие проекта моды
 - 17.1.2. Методология проектирования применительно к моде
 - 17.1.3. Методы исследования в индустрии моды
 - 17.1.4. Брифинг или техническое задание на дизайн
 - 17.1.5. Документация
 - 17.1.6. Анализ современной моды
 - 17.1.7. Формализация идей
- 17.2. Креативные процессы, применяемые в дизайне в индустрии моды
 - 17.2.1. Полевой блокнот
 - 17.2.2. *Moodboard* (доска настроения)
 - 17.2.3. Графическое исследование
 - 17.2.4. Креативные техники
- 17.3. Примеры
 - 17.3.1. Коммерческая мода
 - 17.3.2. Креативная мода
 - 17.3.3. Сценическая мода
 - 17.3.4. Корпоративная мода
- 17.4. Понятие коллекции
 - 17.4.1. Функциональность одежды
 - 17.4.2. Одежда как послание
 - 17.4.3. Эргономические концепции

- 17.5. Стилистические коды
 - 17.5.1. Постоянные стилистические коды
 - 17.5.2. Стационарные стилистические коды
 - 17.5.3. Поиск личной марки
- 17.6. Развитие коллекции
 - 17.6.1. Теоретическая рамка
 - 17.6.2. Контекст
 - 17.6.3. Исследование
 - 17.6.4. Примеры
 - 17.6.5. Выводы
 - 17.6.6. Репрезентация коллекции
- 17.7. Техническое исследование
 - 17.7.1. Текстильная карта
 - 17.7.2. Цветовая диаграмма
 - 17.7.3. Покрытие лаком
 - 17.7.4. Техническое описание
 - 17.7.5. Прототип
 - 17.7.6. Лот
- 17.8. Междисциплинарные проекты
 - 17.8.1. Рисование
 - 17.8.2. Изготовление выкроек
 - 17.8.3. Шитье
- 17.9. Производство коллекции
 - 17.9.1. От эскиза до технического рисунка
 - 17.9.2. Мастер-классы по ремеслам
 - 17.9.3. Новые технологии
- 17.10. Стратегии коммуникации и презентации
 - 17.10.1. Модная фотография: лукбук, редакция и кампания
 - 17.10.2. Портфолио
 - 17.10.3. Подиум
 - 17.10.4. Другие способы экспонирования коллекции

Модуль 18. Устойчивое развитие в области моды

- 18.1. Переосмысление дизайна в индустрии моды
 - 18.1.1. Цепочка поставок
 - 18.1.2. Главные аспекты
 - 18.1.3. Разработка устойчивого развития в моде
 - 18.1.4. Будущее моды
- 18.2. Цикл жизни предмета одежды
 - 18.2.1. Размышление о жизненном цикле
 - 18.2.2. Деятельность и воздействие
 - 18.2.3. Инструменты и модели оценки
 - 18.2.4. Стратегии устойчивого дизайна
- 18.3. Нормы качества и безопасности в текстильной промышленности
 - 18.3.1. Качество
 - 18.3.2. Отметки
 - 18.3.3. Безопасность предметом одежды
 - 18.3.4. Потребительские инспекции
- 18.4. Планируемое устаревание
 - 18.4.1. Планируемое устаревание и отходы электрического и электронного оборудования
 - 18.4.2. Извлечение ресурсов
 - 18.4.3. Образование отходов
 - 18.4.4. Переработка и повторное использование электронных отходов
 - 18.4.5. Ответственное потребление
- 18.5. Устойчивый дизайн
 - 18.5.1. Дизайн предметов одежды
 - 18.5.2. Эмпатичный дизайн
 - 18.5.3. Выбор тканей, материалов и техник
 - 18.5.4. Использование мономатериалов
- 18.6. Устойчивое производство
 - 18.6.1. Изготовление выкроек и моделей
 - 18.6.2. Техника безотходного производства
 - 18.6.3. Строительство
 - 18.6.4. Долгосрочный дизайн

- 18.7. Устойчивое распределение
 - 18.7.1. Поставщики и производители
 - 18.7.2. Взаимодействие с местными сообществами
 - 18.7.3. Продажи
 - 18.7.4. Проектирование в соответствии с потребностями
 - 18.7.5. Инклюзивный дизайн одежды
- 18.8. Устойчивое использование одежды
 - 18.8.1. Характер использования
 - 18.8.2. Как уменьшить количество стирки?
 - 18.8.3. Ремонт и обслуживание
 - 18.8.4. Дизайн для ремонта
 - 18.8.5. Дизайн модульной одежды
- 18.9. Переработка
 - 18.9.1. Повторное использование и восстановление
 - 18.9.2. Ревалоризация
 - 18.9.3. Повторное использование материалов
 - 18.9.4. Производство замкнутого цикла
- 18.10. Устойчивые дизайнеры одежды
 - 18.10.1. *Кэтрин Хэмнетт*
 - 18.10.2. *Стелла Маккартни*
 - 18.10.3. *Анника Матильда Вендельбоу*
 - 18.10.4. *Сьюзен Димаси*
 - 18.10.5. *Изабелл де Хиллерен*

Модуль 19. История моды

- 19.1. От одежды к моде
 - 19.1.1. Новый контекст и социальные изменения
 - 19.1.2. Освобождение женщин
 - 19.1.3. Новая концепция модельера
 - 19.1.4. Начало XX века

- 19.2. Современная одежда
 - 19.2.1. Современная одежда
 - 19.2.2. Современное платье
 - 19.2.3. Возвышение американских дизайнеров
 - 19.2.4. Лондонская сцена
 - 19.2.5. Нью-Йорк в 1970-х годах
 - 19.2.6. Мода 1980-х годов
 - 19.2.7. Мультибрендовые группы роскоши
 - 19.2.8. *Функциональная мода*
 - 19.2.9. Активная одежда
 - 19.2.10. *Мода, искусство и поп-культура*
 - 19.2.11. Знаменитости
- 19.3. Фотография и Интернет
 - 19.3.1. *Жанна Ланвен*
 - 19.3.2. *Жанна Пакуин*
 - 19.3.3. *Эмилия Флёге*
 - 19.3.4. *Мадлен Вионне*
 - 19.3.5. *Габриэль Шанель*
 - 19.3.6. *Эльза Скиапарелли*
 - 19.3.7. *Каролина Эррера*
- 19.4. Великие мастера моды
 - 19.4.1. *Чарльз Фредерик Ворт*
 - 19.4.2. *Жак Дусе*
 - 19.4.3. *Поль Пуаре*
 - 19.4.4. *Кристобаль Баленсиага*
 - 19.4.5. *Кристиан Диор*
 - 19.4.6. *Карл Лагерфельд*
 - 19.4.7. *Александр Маккуин*

- 19.5. *Высокая мода*
 - 19.5.1. История *высокой моды*
 - 19.5.2. Федерация высокой моды
 - 19.5.3. Члены федерации
 - 19.5.4. От *высокой моды* до *готовой одежды*
- 19.6. Ремесло
 - 19.6.1. Ткани как искусство
 - 19.6.2. Ремесла, дополняющие одежду
 - 19.6.3. Художники и ремесленники, связанные с модой
- 19.7. *Быстрая мода*
 - 19.7.1. История и происхождение *быстрой моды*
 - 19.7.2. Бизнес-модель *быстрой моды*
 - 19.7.3. Влияние *быстрой моды* в мире
- 19.8. Реклама и фотография в моде
 - 19.8.1. Архетипы и стереотипы
 - 19.8.2. Модный образ
 - 19.8.3. Визуальная коммуникация моды
 - 19.8.4. Великие фотографы моды
- 19.9. Влияние моды
 - 19.9.1. Текстильная промышленность
 - 19.9.2. Взаимоотношения искусства и моды
 - 19.9.3. Мода и общество
- 19.10. Теория и критика моды
 - 19.10.1. Современные дизайнеры и их влияние
 - 19.10.2. Современные тенденции
 - 19.10.3. Тривиализация моды

Модуль 20. Передовой дизайн в индустрии моды

- 20.1. Рынки моды
 - 20.1.1. Женская мода
 - 20.1.2. Рынки моды
 - 20.1.3. Специализированные рынки





- 20.2. Сезоны
 - 20.2.1. Сезоны
 - 20.2.2. Цикл моды
 - 20.2.3. Модные тенденции
 - 20.2.4. Анализ тенденций
 - 20.2.5. Разработка проекта
- 20.3. Креативное исследование
 - 20.3.1. Вдохновение
 - 20.3.2. Полевой блокнот
 - 20.3.3. Материалы
 - 20.3.4. *Moodboard* (стена настроения)
- 20.4. Разработка и техники
 - 20.4.1. Стратегии развития
 - 20.4.2. Элементы дизайна
 - 20.4.3. Техники конструкции
 - 20.4.4. Техники развития
 - 20.4.5. Аргументация коллекции
- 20.5. Дизайн в индустрии моды
 - 20.5.1. Что представляет собой дизайн одежды?
 - 20.5.2. Одежда
 - 20.5.3. Индустрия моды
 - 20.5.4. Модная коллекция
 - 20.5.5. Кройка, шитье и отделка
- 20.6. Модные аксессуары
 - 20.6.1. Определение аксессуара
 - 20.6.2. Аксессуары, наиболее часто используемые в коллекциях
 - 20.6.3. Индустрия и аксессуар
- 20.7. Как представить проект?
 - 20.7.1. Презентация в индустрии моды
 - 20.7.2. Презентация коллекции
 - 20.7.3. Модный стиль

- 20.8. Где и когда представлять проект?
 - 20.8.1. Модный календарь
 - 20.8.2. Модная пресса
 - 20.8.3. Редакционные статьи о моде
 - 20.8.4. Ярмарки и мероприятия
- 20.9. Коммуникационные стратегии проекта
 - 20.9.1. Вторые линии
 - 20.9.2. Расширение коллекции
 - 20.9.3. Практичность
- 20.10. Дизайн и компания
 - 20.10.1. Предпринимательство в индустрии моды
 - 20.10.2. *Брендинг*
 - 20.10.3. Маркетинг как продвижение
 - 20.10.4. Авторское право

Модуль 21. История одежды

- 21.1. Предыстория
 - 21.1.1. Введение
 - 21.1.2. Доисторические цивилизации
 - 21.1.3. Торговля в доисторические времена
 - 21.1.4. Доисторический костюм
 - 21.1.5. Меха и меховые мастерские
 - 21.1.6. Ткани и техники
 - 21.1.7. Хронологические соответствия и сходства в доисторическом костюме
- 21.2. Древность: Египет и Месопотамия
 - 21.2.1. Египет
 - 21.2.2. Ассирийский народ
 - 21.2.3. Персидский народ
- 21.3. Древность: классическая Греция
 - 21.3.1. Критский костюм
 - 21.3.2. Ткани, используемые в Древней Греции
 - 21.3.3. Древнегреческие предметы одежды
 - 21.3.4. Древнегреческая нижняя одежда
 - 21.3.5. Древнегреческая обувь
 - 21.3.6. Древнегреческие шляпы и головные уборы
 - 21.3.7. Древнегреческие цвета и орнаменты
 - 21.3.8. Древнегреческие аксессуары
- 21.4. Древность: Римская империя
 - 21.4.1. Полотна Древнего Рима
 - 21.4.2. Древнеримские предметы одежды
 - 21.4.3. Древнеримская нижняя одежда
 - 21.4.4. Древнеримская обувь
 - 21.4.5. Древнеримские шляпы и головные уборы
 - 21.4.6. Взаимосвязь социального статуса и одежды в Древнем Риме
 - 21.4.7. Византийский стиль
- 21.5. Раннее Средневековье и позднее Средневековье
 - 21.5.1. Общие исторические особенности средневекового периода
 - 21.5.2. Костюм в период раннего средневековья
 - 21.5.3. Костюм в период Каролингов
 - 21.5.4. Костюм в романский период
 - 21.5.5. Готический костюм
- 21.6. Современная эпоха: Ренессанс, барокко и рококо
 - 21.6.1. XV и XVI века: Ренессанс
 - 21.6.2. XVII век: барокко
 - 21.6.3. XVIII век: рококо
- 21.7. Современность: неоклассицизм и романтизм
 - 21.7.1. Индустрия одежды
 - 21.7.2. *Шарль Фредерик Ворт*
 - 21.7.3. *Жак Дусе*
 - 21.7.4. Женская одежда
 - 21.7.5. Жозефина Бонапарт: стиль ампир
- 21.8. Современная эпоха: викторианская эпоха и Belle Époque
 - 21.8.1. Королева *Виктория*
 - 21.8.2. Мужская одежда
 - 21.8.3. *Денди*
 - 21.8.4. *Поль Пуаре*
 - 21.8.5. *Мадлен Вионне*

- 21.9. Современная эпоха: от одежды к моде
 - 21.9.1. Новый контекст и социальные изменения
 - 21.9.2. Дизайнеры одежды
 - 21.9.3. *Коко Шанель*
 - 21.9.4. *Ньюлук*
- 21.10. Современный век: век дизайнеров и моды
 - 21.10.1. Современная одежда
 - 21.10.2. Возвышение американских дизайнеров
 - 21.10.3. Лондонская сцена

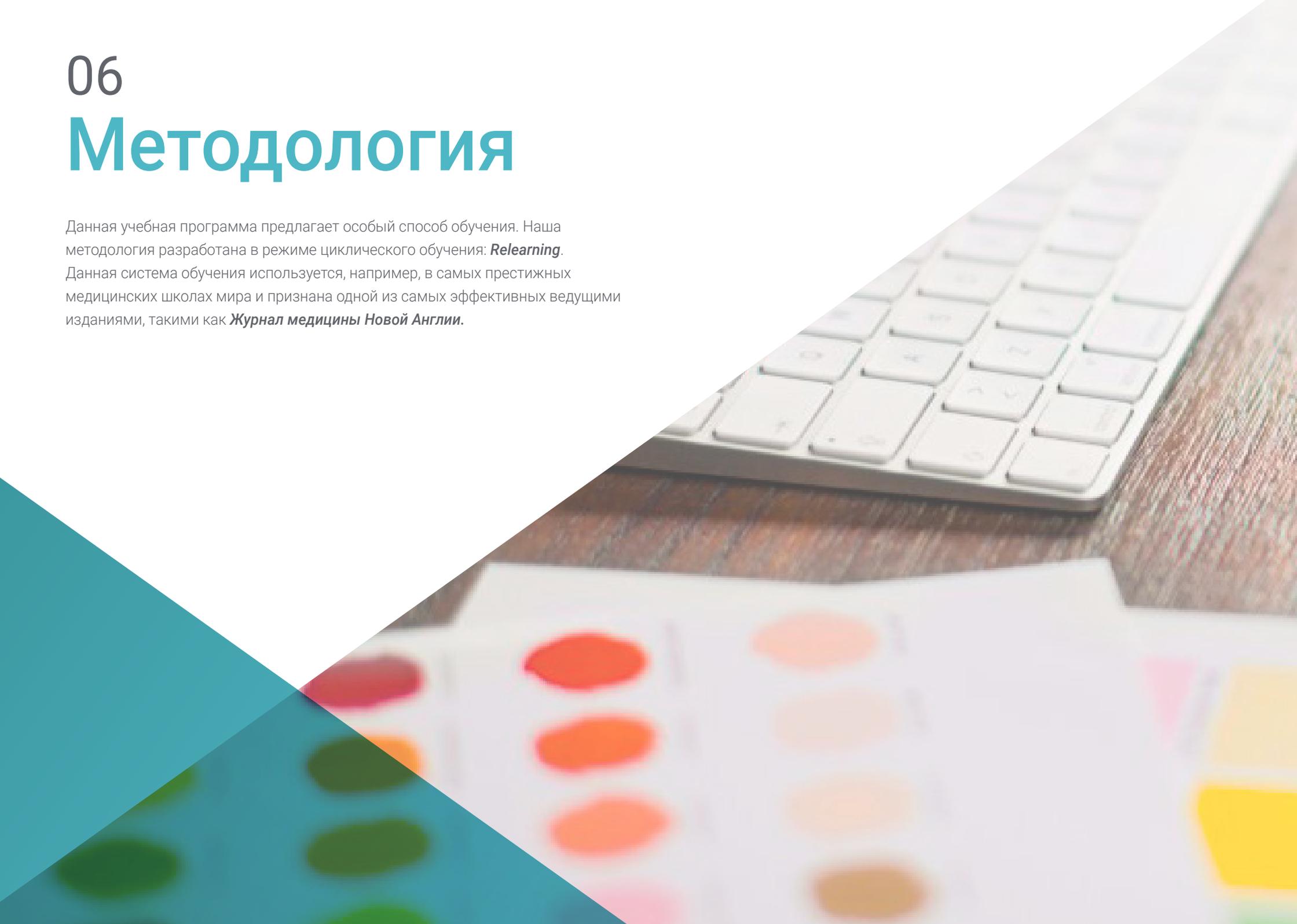
Модуль 22. Создание мужских выкроек

- 22.1. Эволюция мужской моды
 - 22.1.1. Социальный и исторический контекст мужской моды
 - 22.1.2. Отказ от орнаментальности и отвоение права на моду
 - 22.1.3. История пошива одежды
- 22.2. Мужская одежда
 - 22.2.1. Типы одежды и их разновидности
 - 22.2.2. Мужские аксессуары
 - 22.2.3. Анализ и коммуникация бренда
 - 22.2.4. Текущие тенденции
- 22.3. Изучение мужской морфологии
 - 22.3.1. Эволюция мужского тела
 - 22.3.2. Изучение мужского тела
 - 22.3.3. Типология мужского тела
- 22.4. Модель рубашки
 - 22.4.1. Мерки
 - 22.4.2. Контур
 - 22.4.3. Вариации
- 22.5. Шаблон брюк
 - 22.5.1. Мерки
 - 22.5.2. Контур
 - 22.5.3. Вариации
- 22.6. Выкройка пиджака
 - 22.6.1. Мерки
 - 22.6.2. Контур
 - 22.6.3. Вариации
- 22.7. Дизайн лацканов пиджака
 - 22.7.1. Мерки
 - 22.7.2. Контур
 - 22.7.3. Вариации
- 22.8. Шаблон жилета
 - 22.8.1. Мерки
 - 22.8.2. Контур
 - 22.8.3. Вариации
- 22.9. Мужское пальто
 - 22.9.1. Мерки
 - 22.9.2. Контур
 - 22.9.3. Вариации
- 22.10. Традиционный пошив
 - 22.10.1. Материалы
 - 22.10.2. Подкладка
 - 22.10.3. Сборка
 - 22.10.4. Пошив

06

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**. Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как *Журнал медицины Новой Англии*.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

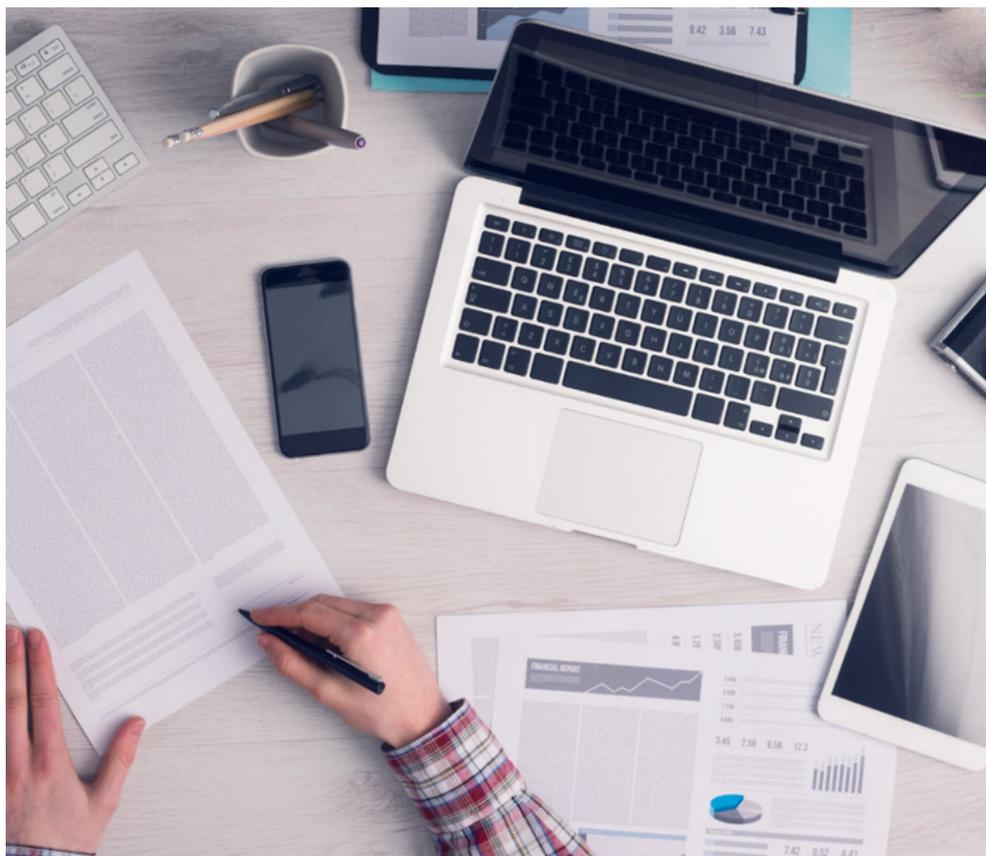
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С TECH вы сможете
познакомиться со способом
обучения, который опровергает
основы традиционных методов
образования в университетах
по всему миру”*



*Вы получите доступ к системе
обучения, основанной на повторении,
с естественным и прогрессивным
обучением по всему учебному плану.*



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере*”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



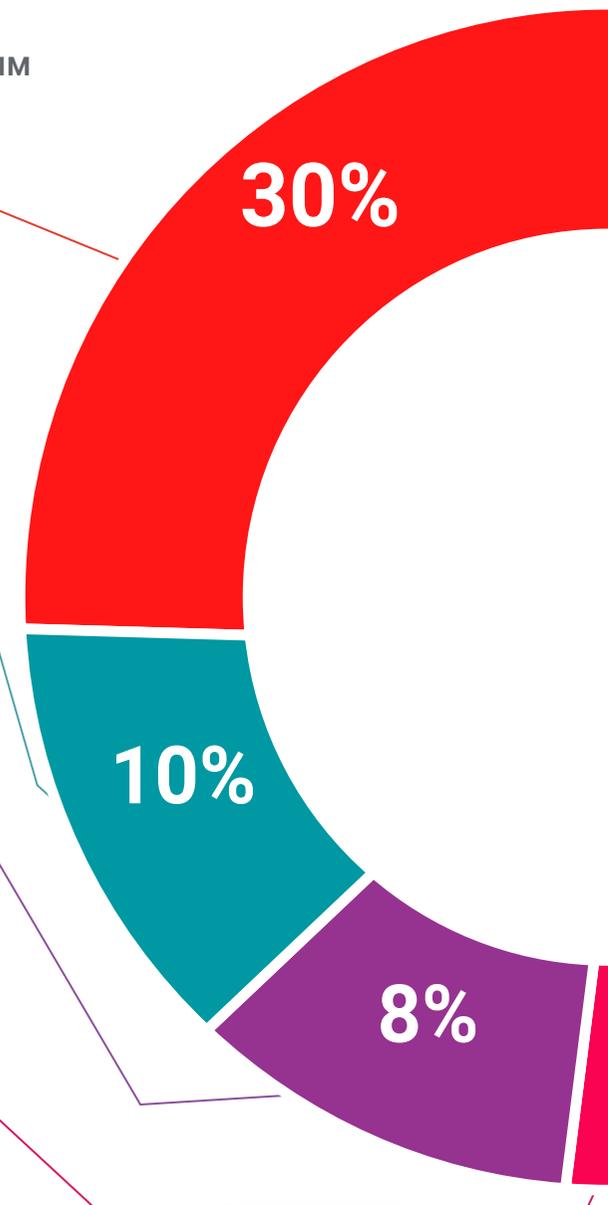
Практика навыков и компетенций

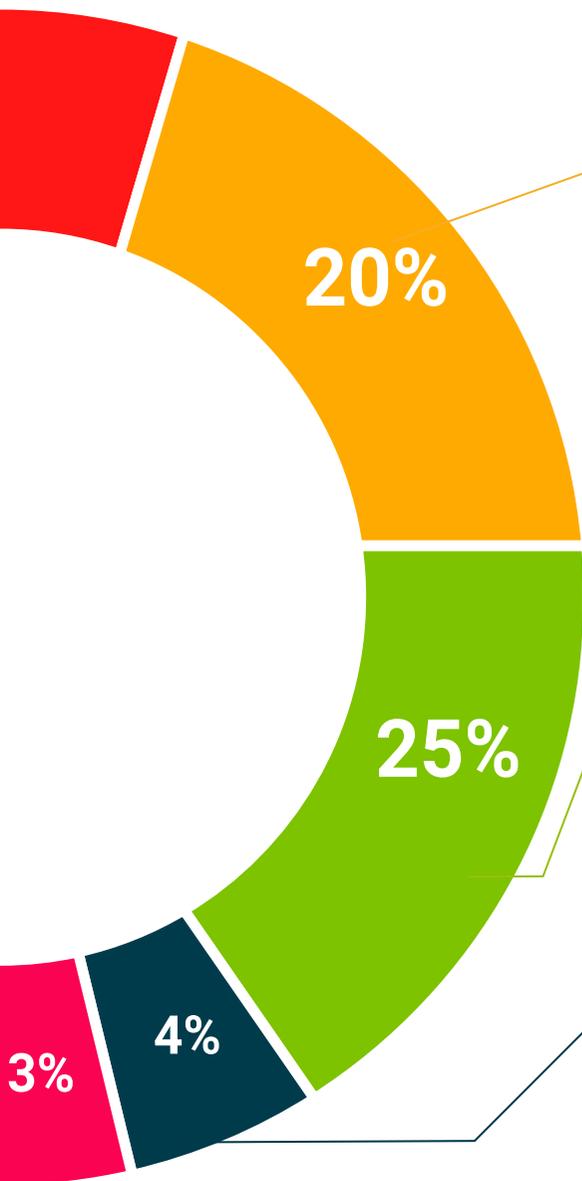
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

Квалификация

Профессиональная магистерская специализация в области интегрального дизайна в индустрии моды гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Профессиональной магистерской специализации, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



““

*Успешно пройдите эту программу
и получите диплом без хлопот,
связанных с поездками и
оформлением документов”*

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области интегрального дизайна в индустрии моды** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Профессиональной магистерской специализации**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Профессиональной магистерской специализации, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Профессиональная магистерская специализация в области интегрального дизайна в индустрии моды**

Количество учебных часов: **3000 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Профессиональная магистерская
специализация

Интегральный дизайн
в индустрии моды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Профессиональная магистерская специализация

Интегральный дизайн
в индустрии моды

