

# Mestrado Próprio

## Design de Moda Masculina





## Mestrado Próprio

### Design de Moda Masculina

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-design-moda-masculina](http://www.techtute.com/pt/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-design-moda-masculina)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 32*

06

Certificação

---

*pág. 40*

# 01

# Apresentação

No século XXI, onde o culto à imagem se tornou um valor essencial da sociedade, o compromisso com a moda e os designs exclusivos está a atrair cada vez mais homens que exigem artigos inovadores, mas adaptados aos seus gostos e necessidades.

Por este motivo, os designers devem ter um conhecimento profundo do seu público e das características do design para este setor. Neste programa da TECH, os profissionais encontrarão a informação mais relevante do momento para se especializarem num setor altamente competitivo.



“

*Se quiser ver os seus designs nas principais passarelas de Paris ou Nova Iorque, não hesite mais. Neste programa encontrará as chaves para criar o vestuário masculino mais inovador”*

O design de vestuário masculino tem vindo a inovar ao longo dos anos. Cada vez são mais as pessoas que optam por designs ousados, novos e inovadores para a sua vida diária e, por esta razão, os profissionais do setor devem adaptar-se a todos os gostos. Mas é também essencial ter conhecimentos específicos para compreender a evolução do vestuário masculino, os seus usos mais comuns e as tendências futuras. Tecidos, padrões, desenhos, cores: um número infinito de elementos que devem ser adaptados às características mais procuradas, a fim de ganhar o favor do público.

Este programa da TECH enfatiza todos estes elementos com um programa de alto nível, dirigido a profissionais que procuram a excelência e criado por uma equipa de professores altamente experientes. Os conteúdos teóricos englobam desde os fundamentos do design, aos sistemas de representação aplicados à moda, à modelação masculina ou à sustentabilidade no setor, entre outros. Todos estes aspetos são de grande interesse para aqueles que entram neste setor pela primeira vez, mas também para aqueles que têm uma vasta experiência, mas desejam aumentar a sua capacitação e atualizar os seus conhecimentos.

Assim, para responder à procura de uma maior qualificação dos designers de moda, a TECH oferece este programa altamente especializado adaptado aos últimos desenvolvimentos no setor. Um programa 100% *online* que permitirá aos alunos distribuir eles próprios o seu tempo de estudo, uma vez que não serão condicionados por horários fixos ou pela necessidade de se deslocarem para outro local físico, podendo aceder a todos os conteúdos em qualquer altura do dia, equilibrando o seu trabalho e a sua vida pessoal com a académica.

Este **Mestrado Próprio em Design de Moda Masculina** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em moda
- ◆ O conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático com que está concebido, fornece informações científicas e práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser levado a cabo a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras de *design* de moda masculina
- ◆ As lições teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à *internet*



*A moda masculina está a tornar-se cada vez mais inovadora, adaptando-se aos gostos da sociedade atual. Se quer conhecer todas as suas características, não pense mais e junte-se à TECH"*

“

*O setor da moda masculina tem crescido consideravelmente nos últimos anos. Especialize-se neste campo e crie as tendências que serão vendidas em todas as lojas”*

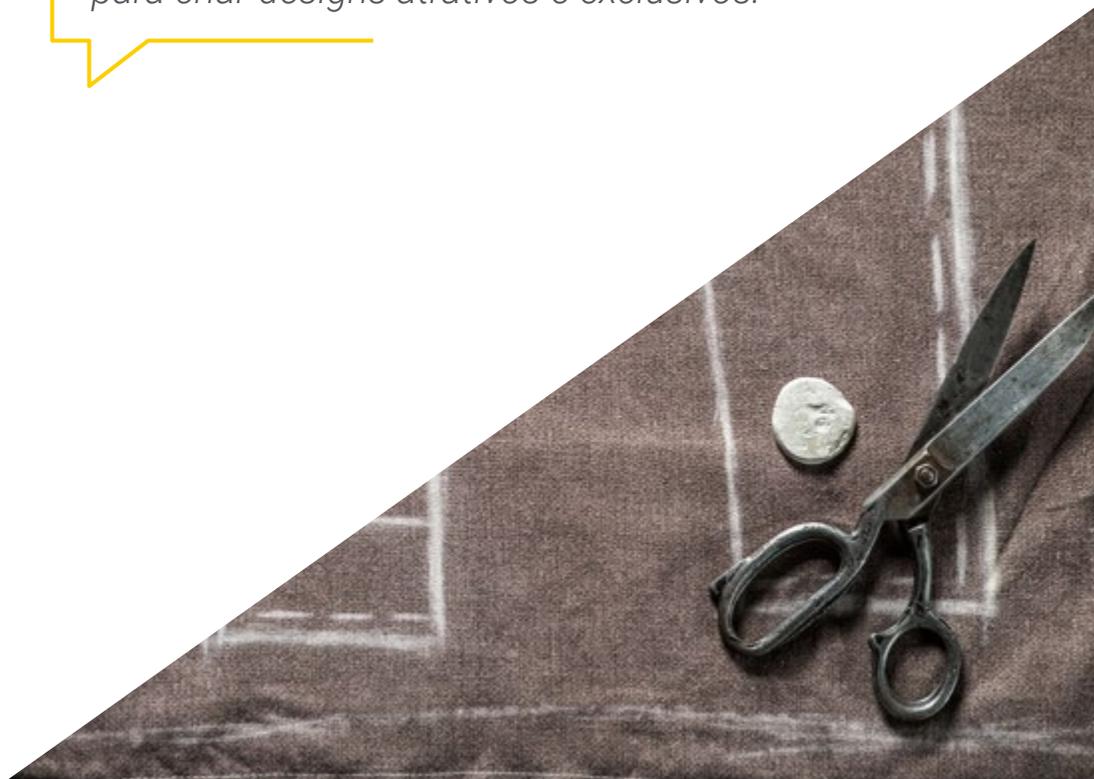
O corpo docente do programa inclui profissionais do setor da moda que trazem para este programa a experiência do seu trabalho, bem como especialistas reconhecidos de empresas de referência e universidades de prestígio.

Graças ao seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional terá acesso a uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente de simulação que proporcionará um estudo imersivo programado para se preparar em situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações da prática profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*Um programa com enfoque no ensino prático para o ajudar a desenvolver as competências necessárias para a padronização e conceção de moda masculina.*

*Se quiser vestir as celebridades de topo, não pense duas vezes. Com este programa irá adquirir os conhecimentos necessários para criar designs atrativos e exclusivos.*



# 02

## Objetivos

Os objetivos deste programa destinam-se a facilitar a aprendizagem dos *designers* de moda, mais especificamente para aqueles que desejam especializar-se no setor masculino. Assim, os alunos poderão aprender, em primeira mão, as principais técnicas e ferramentas que estão à sua disposição para o *design*, o desenho, a padronização e a confecção de peças de vestuário, alcançando criações inovadoras e sustentáveis que vão ao encontro das tendências atuais e alcançam o favor do público.





“

*Especialize-se no design de moda masculina e crie peças de vestuário inovadoras obrigatórios durante a estação”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Obter um conhecimento detalhado da história da moda que será relevante para o trabalho dos profissionais que desejem desenvolver-se neste setor na atualidade
- ◆ Desenvolver as competências precisas que permitirão aos estudantes tornarem-se grandes *designers* de roupa masculina, quer através da sua própria empresa, quer a trabalhar para empresas e marcas líderes no setor
- ◆ Ser capaz de conceber projetos de moda masculina que adquiram a admiração do público

“

*Se sempre sonhou em ser como Tom Ford ou Giorgio Armani, não espere mais, este é o momento. Inscreva-se neste programa e desenvolva as competências para alcançar o sucesso”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Noções básicas e introdução ao *design*

- ◆ Conhecer as bases do *design*, bem como as referências, os estilos e os movimentos que as moldaram desde o seu início até aos dias de hoje
- ◆ Conectar e correlacionar as diferentes áreas do *design*, os campos de aplicação e os ramos profissionais
- ◆ Escolher as metodologias de projeto adequadas a cada caso
- ◆ Conhecer os processos de ideação, criatividade e experimentação e saber aplicá-los a projetos
- ◆ Integrar a linguagem e a semântica nos processos de idealização de um projeto, relacionando-os com os seus objetivos e valores de utilização

### Módulo 2. Padronização e confeção

- ◆ Conhecer o desenvolvimento e a representação de um padrão
- ◆ Aprender a criar autonomamente qualquer tipo de padrão
- ◆ Conhecer as noções básicas de costura
- ◆ Distinguir os tipos de ferramentas e maquinaria no fabrico de peças de vestuário
- ◆ Identificar os materiais têxteis e a sua principal utilidade
- ◆ Desenvolver métodos de investigação prática para a criação criativa de peças de vestuário

### Módulo 3. Fotografia

- ◆ Compreender as noções básicas das câmaras fotográficas
- ◆ Conhecer os *softwares* de revelação e edição fotográfica
- ◆ Gerir e compreender o vocabulário e os conceitos básicos da linguagem visual e audiovisual
- ◆ Analisar criticamente imagens de diferentes tipos
- ◆ Gerir recursos e fontes relacionadas com a matéria

#### **Módulo 4. Design de moda**

- ◆ Compreender a anatomia humana e as principais características da mesma, a fim de poder representá-la no figurino de moda
- ◆ Conhecer o cânone do corpo humano para permitir a estilização do figurino de moda
- ◆ Analisar e distinguir exaustivamente as zonas mais importantes do corpo humano na realização do figurino de moda
- ◆ Diferenciar as técnicas de representação gráfico-plásticas na ilustração de moda
- ◆ Procurar o estilo pessoal no figurino de moda como marca distintiva de identidade do designer de moda

#### **Módulo 5. História da indumentária**

- ◆ Identificar a língua e os recursos expressivos em relação ao conteúdo
- ◆ Escolher recursos de investigação e inovação para resolver questões levantadas no âmbito das funções, necessidades e materiais da indumentária
- ◆ Reunir estratégias metodológicas e estéticas que ajudem a estabelecer e desenvolver processos criativos
- ◆ Distinguir os processos psicológicos na evolução das peças de vestuário na história da indumentária
- ◆ Associar a linguagem formal e simbólica à funcionalidade no campo do vestuário
- ◆ Demonstrar a inter-relação entre os elementos do vestuário e os campos humanistas
- ◆ Justificar as contradições entre o vestuário de luxo e os valores éticos
- ◆ Refletir sobre o impacto da inovação e da qualidade na produção de vestuário sobre a qualidade de vida e o meio ambiente

#### **Módulo 6. Tecnologia têxtil**

- ◆ Identificação de diferentes tipos de fibras têxteis
- ◆ Selecionar um material têxtil para um design específico de acordo com as suas propriedades
- ◆ Conhecer as técnicas de tingimento
- ◆ Dominar os ligamentos de modo a saber aplicá-los no trabalho
- ◆ Conhecer as propriedades dos diferentes materiais e as técnicas para a sua manipulação e elaboração
- ◆ Conhecer as principais técnicas de estampagem têxtil

#### **Módulo 7. Padronização masculina**

- ◆ Conhecer a história da moda masculina
- ◆ Ter critérios próprios, baseados no conhecimento, para o desenvolvimento da moda masculina
- ◆ Compreender a morfologia masculina e as suas peculiaridades
- ◆ Conhecer os padrões mais utilizados na moda masculina
- ◆ Aprender a criar um fato completo

#### **Módulo 8. Sistemas de representação aplicados à moda**

- ◆ Diferenciar os contextos profissionais de aplicação do desenho técnico de moda e compreender a utilidade das características deste tipo de representação
- ◆ Saber como criar desenhos planos de peças de vestuário
- ◆ Compreender como se realizam desenhos planos de peças de vestuário que partilhem com o modelista e o confeccionador as características de cada modelo
- ◆ Saber como representar diferentes acessórios de moda
- ◆ Saber como fazer uma ficha técnica altamente descritiva



### **Módulo 9. Design de moda**

- ◆ Compreender as diferentes metodologias de trabalho aplicadas ao *design* de moda
- ◆ Desenvolver procedimentos criativos que ajudem no trabalho de *design* de moda
- ◆ Introduzir o aluno aos procedimentos técnicos necessários para a realização de um projeto de moda
- ◆ Conhecer os diferentes meios de difusão e comunicação do produto de moda
- ◆ Compreender o processo de realização de projetos de moda em todas as suas fases
- ◆ Adquirir recursos para a apresentação visual e comunicação do projeto de moda

### **Módulo 10. Sustentabilidade na moda**

- ◆ Compreender que o estilo de vida atual dos seres humanos nos transforma em consumidores insustentáveis
- ◆ Adquirir e incorporar critérios ambientais e de sustentabilidade na fase de concepção e de desenvolvimento do *design*
- ◆ Aprender sobre medidas preventivas e adequadas para reduzir o impacto ambiental
- ◆ Utilizar a sustentabilidade como um requisito na metodologia do *design*
- ◆ Proporcionar aos alunos fontes de inspiração naturais e amigas do meio ambiente

# 03

## Competências

Após a aprovação nas avaliações do programa de Design de Moda Masculina, os profissionais terão adquirido as competências necessárias para inovar na indústria da moda, criando produtos que apelam ao setor masculino. Desta forma, terão competências e habilidades suficientes para alcançarem o sucesso numa indústria que exige cada vez mais profissionais com maior capacitação e que sejam capazes de se adaptar de forma rápida e fácil às mudanças do mercado e às novas tendências.



“

*Torne-se um designer de sucesso e mostre as suas criações nas principais passarelas internacionais”*



## Competências gerais

---

- ♦ Criar *designs* atrativos que se tornam *obrigatórios* durante a estação
- ♦ Aplicar os critérios históricos da indústria de moda aos *designs* atuais, para que se tornem peças de vestuário indispensáveis em qualquer guarda-roupa
- ♦ Desenvolver as competências necessárias para ser bem-sucedido no *design* de moda masculina



*Após completar este Mestrado Próprio da TECH, desenvolverá as competências necessárias para alcançar o sucesso num setor em expansão"*





## Competências específicas

---

- ◆ Aplicar as noções básicas do *design* de moda à criação de peças de vestuário masculinas
- ◆ Criar designs artísticos nos quais cada detalhe do desenho seja capturado
- ◆ Orientar-se com sucesso no campo da fotografia, aplicando as principais técnicas para criar imagens com grande detalhe que mostram as peças de vestuário fielmente
- ◆ Fazer qualquer tipo de padrão necessário para a criação de uma peça de roupa masculina
- ◆ Conhecer minuciosamente a história do vestuário, de modo a aplicar os recursos mais úteis e inovadores aos designs
- ◆ Criar fatos masculinos que se adaptem às necessidades e gostos da sociedade atual
- ◆ Criar designs técnicos que mostrem claramente as características das peças de vestuário e dos acessórios
- ◆ Conhecer detalhadamente todas as fases do *design* de moda para conseguir com que o produto final seja um sucesso
- ◆ Ter um pensamento crítico sobre a cultura de moda atual
- ◆ Aplicar as técnicas e os materiais mais sustentáveis para criar designs adaptados às exigências da sociedade atual
- ◆ Utilizar as principais técnicas e tecnologias têxteis para criar peças de vestuário de qualidade

# 04

## Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste programa reúne todos os aspectos fundamentais para que os designers desenvolvam as competências precisas que lhes permitirão projetar e criar peças de vestuário masculino que conquistem o favor do público. O programa de estudos engloba desde a padronização e alfaiataria até à história do vestuário, incluindo questões relevantes como a fotografia, o design e a tecnologia têxtil, bem como novas questões como a sustentabilidade aplicada ao setor.



“

*Conheça as novas tendências em moda sustentável e aplique-as com sucesso nos seus designs para homens”*

## Módulo 1. Noções básicas e introdução ao *design*

- 1.1. História do *design*
  - 1.1.1. A Revolução Industrial
  - 1.1.2. As fases da concepção
  - 1.1.3. Arquitetura
  - 1.1.4. A Escola de Chicago
- 1.2. Estilos e movimentos do *design*
  - 1.2.1. *Design* decorativo
  - 1.2.2. Movimento modernista
  - 1.2.3. *Art Deco*
  - 1.2.4. *Design* industrial
  - 1.2.5. A Bauhaus
  - 1.2.6. 2ª Guerra Mundial
  - 1.2.7. Transvanguarda
  - 1.2.8. *Design* contemporâneo
- 1.3. *Designers* e tendências
  - 1.3.1. *Designers* de interiores
  - 1.3.2. *Designers* gráficos
  - 1.3.3. *Designers* industriais ou de produto
  - 1.3.4. *Designers* de moda
- 1.4. Metodologia projetal de *design*
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. A linguagem no *design*
  - 1.5.1. Os objetos e o sujeito
  - 1.5.2. Semiótica dos objetos
  - 1.5.3. A disposição do objeto e a sua conotação
  - 1.5.4. A globalização dos sinais
  - 1.5.5. Proposta
- 1.6. O *design* e a sua dimensão estética-formal
  - 1.6.1. Elementos visuais
    - 1.6.1.1. A forma
    - 1.6.1.2. A medida
    - 1.6.1.3. A cor
    - 1.6.1.4. A textura
  - 1.6.2. Elementos relacionais
    - 1.6.2.1. Direção
    - 1.6.2.2. Posição
    - 1.6.2.3. Espaço
    - 1.6.2.4. Gravidade
  - 1.6.3. Elementos práticos
    - 1.6.3.1. Representação
    - 1.6.3.2. Significado
    - 1.6.3.3. Função
  - 1.6.4. Quadro de referência
- 1.7. Métodos analíticos do *design*
  - 1.7.1. *Design* pragmático
  - 1.7.2. *Design* analógico
  - 1.7.3. *Design* icónico
  - 1.7.4. *Design* canónico
  - 1.7.5. Principais autores e a sua metodologia

- 1.8. *Design* e semântica
  - 1.8.1. Semântica
  - 1.8.2. Significado
  - 1.8.3. Significado denotativo e significado conotativo
  - 1.8.4. O léxico
  - 1.8.5. Campo lexical e família lexical
  - 1.8.6. Relações semânticas
  - 1.8.7. Mudança semântica
  - 1.8.8. Causas da mudança semântica
- 1.9. *Design* e pragmática
  - 1.9.1. Consequências práticas, abdução e semiótica
  - 1.9.2. Mediação, corpo e emoções
  - 1.9.3. Aprendizagem, experiência e encerramento
  - 1.9.4. Identidade, relações sociais e objetos
- 1.10. Contexto atual do *design*
  - 1.10.1. Problemas atuais do *design*
  - 1.10.2. Questões atuais do *design*
  - 1.10.3. Contribuições sobre a metodologia

## Módulo 2. Padronização e confecção

- 2.1. Introdução à padronização
  - 2.1.1. Conceitos básicos de padronização
  - 2.1.2. Ferramentas e materiais na padronização
  - 2.1.3. Obtenção de medidas anatômicas
  - 2.1.4. Tabelas de medição
  - 2.1.5. Tipologias de padronização
  - 2.1.6. Industrialização de modelos
  - 2.1.7. Informação que um padrão deve conter
- 2.2. Padrão feminino
  - 2.2.1. Padrão básico da saia
  - 2.2.2. Padrão básico do corpo
  - 2.2.3. Padrão básico das calças
  - 2.2.4. Padrão básico dos vestidos
  - 2.2.5. Colarinhos
  - 2.2.6. Mangas
  - 2.2.7. Detalhes
- 2.3. Padrão masculino
  - 2.3.1. Padrão básico do corpo
  - 2.3.2. Padrão básico das calças
  - 2.3.3. Padrão básico do casaco
  - 2.3.4. Colarinhos
  - 2.3.5. Mangas
  - 2.3.6. Detalhes
- 2.4. Padrão infantil
  - 2.4.1. Padrão básico do corpo
  - 2.4.2. Padrão básico das calças
  - 2.4.3. Padrão básico de *babygrow*
  - 2.4.4. Padrão básico de macacão
  - 2.4.5. Mangas
  - 2.4.6. Colarinhos
  - 2.4.7. Detalhes
- 2.5. Transformação, desenvolvimento e escala de padrão
  - 2.5.1. Transformações de padrões
  - 2.5.2. Desenvolvimento de padrões
  - 2.5.3. Padrões à escala e em tamanho real
- 2.6. Introdução ao corte e à confecção
  - 2.6.1. Introdução à costura
  - 2.6.2. Ferramentas e materiais de costura
  - 2.6.3. Corte
  - 2.6.4. Costura à mão
  - 2.6.5. Costura com máquina plana
  - 2.6.6. Tipos de máquinas de costura

- 2.7. Identificação dos têxteis
    - 2.7.1. Tecidos planos
    - 2.7.2. Tecidos complexos
    - 2.7.3. Tecidos técnicos
    - 2.7.4. Tecidos de malha
    - 2.7.5. Materiais
  - 2.8. Tipos de costura e transformação de peças de vestuário
    - 2.8.1. Costura plana
    - 2.8.2. Costura de bainha
    - 2.8.3. Costura curva
    - 2.8.4. Costura francesa
    - 2.8.5. Costura em ganga
    - 2.8.6. Costura dupla
    - 2.8.7. Costura forrada
  - 2.9. Fixações, acabamentos e enobrecimentos têxteis
    - 2.9.1. Tinturaria de tecido
    - 2.9.2. Botões
    - 2.9.3. Fechos
    - 2.9.4. Aplicações
    - 2.9.5. Forro da peça
    - 2.9.6. Acabamentos
    - 2.9.7. Passagem de roupa
  - 2.10. Moulage
    - 2.10.1. Preparação do manequim
    - 2.10.2. Investigação sobre o manequim
    - 2.10.3. Desde o manequim até ao padrão
    - 2.10.4. Modelação de uma peça de roupa
- Módulo 3. Fotografia**
- 3.1. História da fotografia
    - 3.1.1. História da fotografia
    - 3.1.2. Fotografia a cores
    - 3.1.3. Filme fotográfico
    - 3.1.4. A câmara digital
  - 3.2. Formação da imagem
    - 3.2.1. A câmara fotográfica
    - 3.2.2. Parâmetros básicos em fotografia
    - 3.2.3. Fotometria
    - 3.2.4. Lentes e distância focal
  - 3.3. Linguagem fotográfica
    - 3.3.1. Tipos de planos
    - 3.3.2. Elementos formais, composicionais e interpretativos da imagem fotográfica
    - 3.3.3. Enquadramento
    - 3.3.4. Representação do tempo e do movimento na fotografia
    - 3.3.5. A relação da fotografia com a realidade e a verdade
  - 3.4. A câmara fotográfica
    - 3.4.1. Câmaras analógicas e digitais
    - 3.4.2. Câmaras simples
    - 3.4.3. Câmaras Reflex
    - 3.4.4. Técnicas fotográficas básicas
    - 3.4.5. Exposição e medidores de exposição
    - 3.4.6. A Câmara Reflex Digital. O sensor
    - 3.4.7. O manuseamento da câmara digital versus a câmara analógica
    - 3.4.8. Aspectos específicos de interesse
    - 3.4.9. Formas de trabalhar com a câmara digital
  - 3.5. A imagem digital
    - 3.5.1. Formatos de ficheiro
    - 3.5.2. Balanço de brancos
    - 3.5.3. Temperatura de cor
    - 3.5.4. Histograma. Exposição em fotografia digital
    - 3.5.5. Gama dinâmica
  - 3.6. O comportamento da luz
    - 3.6.1. O fotão
    - 3.6.2. Reflexão e absorção
    - 3.6.3. Quantidade e qualidade da luz
      - 3.6.3.1. Luz dura e luz suave
      - 3.6.3.2. Luz direta e difusa



- 3.7. Expressividade e estética da iluminação
  - 3.7.1. Sombras, modificadores e profundidade
  - 3.7.2. Ângulos de iluminação
  - 3.7.3. Esquemas de iluminação
  - 3.7.4. Medição da luz
    - 3.7.4.1. O fotômetro
    - 3.7.4.2. Luz incidente
    - 3.7.4.3. Luz refletida
    - 3.7.4.4. Medição sobre vários pontos
    - 3.7.4.5. O contraste
    - 3.7.4.6. Cinzento médio
  - 3.7.5. Iluminação com luz natural
    - 3.7.5.1. Difusores
    - 3.7.5.2. Refletores
  - 3.7.6. Iluminação com luz artificial
    - 3.7.6.1. O estúdio fotográfico
    - 3.7.6.2. Fontes de iluminação
    - 3.7.6.3. Luz fria
    - 3.7.6.4. Flashes de estúdio e flashes compactos
    - 3.7.6.5. Acessórios
- 3.8. *Software* de edição
  - 3.8.1. Adobe Lightroom
  - 3.8.2. Adobe Photoshop
  - 3.8.3. *Plugins*
- 3.9. Edição e revelação de fotos
  - 3.9.1. Desenvolvimento da Câmera RAW
  - 3.9.2. Ruído e foco
  - 3.9.3. Ajustes de exposição, contraste e saturação. Níveis e curvas
- 3.10. Referências e aplicações
  - 3.10.1. Os fotógrafos mais importantes da história
  - 3.10.2. Fotografia no *design* de interiores
  - 3.10.3. Fotografia no *design* de produtos
  - 3.10.4. Fotografia no *design* de moda
  - 3.10.5. Fotografia no *design* gráfico

## Módulo 4. Design de moda

- 4.1. História da ilustração
  - 4.1.1. História da ilustração
  - 4.1.2. Tipologias
  - 4.1.3. O cartaz
  - 4.1.4. Ilustradores
- 4.2. Materiais e suportes na ilustração
  - 4.2.1. Materiais
  - 4.2.2. Suportes
  - 4.2.3. Novas tecnologias
- 4.3. Anatomia artística
  - 4.3.1. Introdução à anatomia artística
  - 4.3.2. A cabeça e o pescoço
  - 4.3.3. O tronco
  - 4.3.4. Extremidade superior
  - 4.3.5. Extremidade inferior
  - 4.3.6. O movimento
- 4.4. Proporção do corpo humano
  - 4.4.1. Antropometria
  - 4.4.2. Proporção
  - 4.4.3. Cânones
  - 4.4.4. Morfologia
  - 4.4.5. Proporção
- 4.5. Composição básica
  - 4.5.1. Dianteira
  - 4.5.2. Traseira
  - 4.5.3. Perfil
  - 4.5.4. Escorço
  - 4.5.5. Movimento
- 4.6. O rosto humano
  - 4.6.1. A cabeça
  - 4.6.2. Os olhos
  - 4.6.3. O nariz
  - 4.6.4. A boca
  - 4.6.5. As sobrancelhas
  - 4.6.6. Os ouvidos
  - 4.6.7. O cabelo
- 4.7. A figura humana
  - 4.7.1. O equilíbrio do corpo
  - 4.7.2. O braço
  - 4.7.3. A mão
  - 4.7.4. O pé
  - 4.7.5. A perna
  - 4.7.6. O busto
  - 4.7.7. A figura humana
- 4.8. Técnicas de ilustração da moda
  - 4.8.1. Técnica tradicional
  - 4.8.2. Técnica digital
  - 4.8.3. Técnica mista
  - 4.8.4. Técnica de colagem
- 4.9. Ilustração de materiais
  - 4.9.1. *Tweed*
  - 4.9.2. Couro patenteado
  - 4.9.3. Lã
  - 4.9.4. Lantejoulas
  - 4.9.5. Transparência
  - 4.9.6. Seda
  - 4.9.7. Ganga
  - 4.9.8. Couro
  - 4.9.9. Pelos de animal
  - 4.9.10. Outros materiais

- 4.10. Procura de estilo pessoal
  - 4.10.1. O figurino da moda
  - 4.10.2. Estilização
  - 4.10.3. Poses da moda
  - 4.10.4. Penteados
  - 4.10.5. O *design*

## Módulo 5. História da indumentária

- 5.1. Pré-história
  - 5.1.1. Introdução
  - 5.1.2. Civilizações pré-históricas
  - 5.1.3. Comércio em tempos pré-históricos
  - 5.1.4. Traje pré-histórico
  - 5.1.5. Couro e peles com pelo
  - 5.1.6. Tecidos e técnicas
  - 5.1.7. Concórdia cronológica e semelhanças no disfarce pré-histórico
- 5.2. Idade Antiga: Egito e Mesopotâmia
  - 5.2.1. Egito
  - 5.2.2. O Povo assírio
  - 5.2.3. O Povo persa
- 5.3. Idade Antiga: a Grécia Clássica
  - 5.3.1. Traje cretense
  - 5.3.2. Tecidos utilizados na Grécia Antiga
  - 5.3.3. Roupas da Grécia Antiga
  - 5.3.4. Roupas interiores da Grécia Antiga
  - 5.3.5. Calçados
  - 5.3.6. Chapéus e chapéus da Grécia Antiga
  - 5.3.7. Cores e ornamentos da Grécia Antiga
  - 5.3.8. Acessórios da Grécia Antiga
- 5.4. Idade Antiga: o Império Romano
  - 5.4.1. Tecidos da Roma Antiga
  - 5.4.2. Vestuário da Roma Antiga
  - 5.4.3. Roupas interiores da Roma Antiga
  - 5.4.4. Calçados da Roma Antiga
  - 5.4.5. Chapéus e chapéus da Roma Antiga
  - 5.4.6. Relação de estatuto social e vestuário na Roma Antiga
  - 5.4.7. Estilo bizantino
- 5.5. Alta Idade Média e Baixa Idade Média
  - 5.5.1. Características históricas gerais da época medieval
  - 5.5.2. O traje no início da época medieval
  - 5.5.3. O traje no período carolíngio
  - 5.5.4. O traje no período românico
  - 5.5.5. O traje no período gótico
- 5.6. A Idade Moderna: Renascença, Barroco, Rococó
  - 5.6.1. Séculos XV e XVI: Renascimento
  - 5.6.2. Século XVII: Barroco
  - 5.6.3. Século XVIII: Rococó
- 5.7. A Era Contemporânea: Neoclassicismo e Romantismo
  - 5.7.1. A indústria do vestuário
  - 5.7.2. Charles Frédéric Worth
  - 5.7.3. Jacques Doucet
  - 5.7.4. Indumentária feminina
  - 5.7.5. Josefina Bonaparte: o Estilo Império
- 5.8. A Era Contemporânea: Época Vitoriana e a *Belle Époque*
  - 5.8.1. A Rainha Vitória
  - 5.8.2. Indumentária masculina
  - 5.8.3. *Dandy*
  - 5.8.4. Paul Poiret
  - 5.8.5. Madeleine Vionnet

- 5.9. A Era Contemporânea: da indumentária à moda
  - 5.9.1. Novo contexto e mudança social
  - 5.9.2. *Designers* de moda
  - 5.9.3. Coco Chanel
  - 5.9.4. O *Novo Look*
- 5.10. A era contemporânea: o século dos estilistas e da moda
  - 5.10.1. O vestuário moderno
  - 5.10.2. A ascensão dos *designers* americanos
  - 5.10.3. A cena londrina

## Módulo 6. Tecnologia têxtil

- 6.1. Introdução aos têxteis
  - 6.1.1. História dos têxteis
  - 6.1.2. Os têxteis ao longo do tempo
  - 6.1.3. A maquinaria têxtil tradicional
  - 6.1.4. A importância dos têxteis na moda
  - 6.1.5. Simbologia utilizada em materiais têxteis
  - 6.1.6. Ficha técnica dos tecidos
- 6.2. Materiais têxteis
  - 6.2.1. Classificação das fibras têxteis
    - 6.2.1.1. Fibras naturais
    - 6.2.1.2. Fibras artificiais
    - 6.2.1.3. Fibras sintéticas
  - 6.2.2. Propriedades das fibras
  - 6.2.3. Reconhecimento das fibras têxteis
- 6.3. Os Fios
  - 6.3.1. Tecelagem básica
  - 6.3.2. Características gerais dos fios
  - 6.3.3. Classificação dos fios
  - 6.3.4. Fases da fiação
  - 6.3.5. Máquinas utilizadas
  - 6.3.6. Sistemas de numeração de fios
- 6.4. Têxteis planos
  - 6.4.1. Tecidos planos
  - 6.4.2. Escalonado da tecelagem
  - 6.4.3. Tecelagem em tecidos planos
  - 6.4.4. Classificação das tecelagens
  - 6.4.5. Tipos de tecelagem
  - 6.4.6. Tipos de tecidos planos
  - 6.4.7. O tear plano
  - 6.4.8. Teares especiais
- 6.5. Tecidos de malha
  - 6.5.1. História dos tecidos de malha
  - 6.5.2. Classificação
  - 6.5.3. Tipologia
  - 6.5.4. Comparação entre tecidos planos e tecidos de malha
  - 6.5.5. Características e comportamento segundo a sua construção
  - 6.5.6. Tecnologia e maquinaria para a sua obtenção
- 6.6. Acabamentos têxteis
  - 6.6.1. Acabamentos físicos
  - 6.6.2. Acabamentos químicos
  - 6.6.3. Resistência dos tecidos
  - 6.6.4. O *borboto*
  - 6.6.5. Mudança dimensional dos tecidos
- 6.7. Tingimento
  - 6.7.1. Pré-tratamentos
  - 6.7.2. Tingimento
  - 6.7.3. Maquinaria
  - 6.7.4. Insumos
  - 6.7.5. Branqueamento ótico
  - 6.7.6. A cor

- 6.8. Estampagem
  - 6.8.1. Estampagem direta
    - 6.8.1.1. Estampagem em blocos
    - 6.8.1.2. Estampagem com rolos
    - 6.8.1.3. Estampagem com termotransferência
    - 6.8.1.4. Estampagem com ecrã
    - 6.8.1.5. Estampagem com relevo
    - 6.8.1.6. Estampagem por corrosão
  - 6.8.2. Estampagem com reserva
    - 6.8.2.1. Batik
    - 6.8.2.2. Tingimento com corda
  - 6.8.3. Outros tipos de estampagem
    - 6.8.3.1. Estampagem diferencial
    - 6.8.3.2. Policromia eletrostática
- 6.9. Tecidos técnicos e inteligentes
  - 6.9.1. Definição e análise
  - 6.9.2. Aplicações dos têxteis
  - 6.9.3. Novos materiais e tecnologias
- 6.10. Peles, couros e outros
  - 6.10.1. Peles e couros
  - 6.10.2. Classificação do couro
  - 6.10.3. Processo com curtimento
  - 6.10.4. Tratamento pós-curtimento
  - 6.10.5. Processo tecnológico de curtume
  - 6.10.6. Métodos de preservação
  - 6.10.7. Couro sintético
  - 6.10.8. Debate: couro natural ou sintético

## Módulo 7. Padronização masculina

- 7.1. A evolução da moda masculina
  - 7.1.1. Contexto Social e histórico da moda masculina
  - 7.1.2. A renúncia ao ornamento e a reconquista do direito à moda
  - 7.1.3. História da alfaiataria

- 7.2. Vestimenta masculina
  - 7.2.1. Tipos de vestuário e variações
  - 7.2.2. Acessórios masculinos
  - 7.2.3. Análise de marcas e comunicação
  - 7.2.4. Tendências atuais
- 7.3. Estudo das morfologias masculinas
  - 7.3.1. Evolução do corpo masculino
  - 7.3.2. Estudo do corpo masculino
  - 7.3.3. Tipologia do corpo masculino
- 7.4. Padrão de camisa
  - 7.4.1. Medidas
  - 7.4.2. Traçado
  - 7.4.3. Variações
- 7.5. Padrão das calças
  - 7.5.1. Medidas
  - 7.5.2. Traçado
  - 7.5.3. Variações
- 7.6. Traçado do casaco
  - 7.6.1. Medidas
  - 7.6.2. Traçado
  - 7.6.3. Variações
- 7.7. Desenhos da lapela do casaco
  - 7.7.1. Medidas
  - 7.7.2. Traçado
  - 7.7.3. Variações
- 7.8. Padrão do colete
  - 7.8.1. Medidas
  - 7.8.2. Traçado
  - 7.8.3. Variações
- 7.9. O casaco de homem
  - 7.9.1. Medidas
  - 7.9.2. Traçado
  - 7.9.3. Variações

- 7.10. Confeção tradicional do fato completo
  - 7.10.1. Materiais
  - 7.10.2. Forrado
  - 7.10.3. Montagem
  - 7.10.4. Costura

## Módulo 8. Sistemas de representação aplicados à moda

- 8.1. Introdução ao desenho técnico na moda
  - 8.1.1. Como e quando são utilizados os desenhos técnicos?
  - 8.1.2. Como criar um desenho técnico para a moda?
  - 8.1.3. Desenhar a partir de uma peça de roupa física
  - 8.1.4. Normas do técnico de moda
- 8.2. Preparação do documento
  - 8.2.1. Preparação do documento para o desenho técnico
  - 8.2.2. Manequim anatómico básico
  - 8.2.3. Cor, textura e padrões
- 8.3. Peças de roupa inferior
  - 8.3.1. Saias
  - 8.3.2. Calças
  - 8.3.3. Meias
- 8.4. Peças de roupas de cima
  - 8.4.1. Camisas
  - 8.4.2. T-shirts
  - 8.4.3. Coletes
  - 8.4.4. Casacos
  - 8.4.5. Quispos
- 8.5. Peças de roupa interior
  - 8.5.1. *Soutien*
  - 8.5.2. Cuecas
  - 8.5.3. *Boxers*
- 8.6. Detalhes do modelo
  - 8.6.1. Decotes
  - 8.6.2. Colarinhos
  - 8.6.3. Mangas
  - 8.6.4. Punhos
  - 8.6.5. Bolsos
- 8.7. Detalhes do *design*
  - 8.7.1. Detalhes de construção
  - 8.7.2. Detalhes do *design* decorativo
  - 8.7.3. Pregas
  - 8.7.4. Costuras
  - 8.7.5. Ponto-cruz
  - 8.7.6. Rebatido
- 8.8. Fixações e adereços
  - 8.8.1. Fechos
  - 8.8.2. Botões
  - 8.8.3. Colchetes
  - 8.8.4. Fitas
  - 8.8.5. Nós
  - 8.8.6. Buracos
  - 8.8.7. Velcro
  - 8.8.8. Ilhós
  - 8.8.9. Laços
  - 8.8.10. Tachas
  - 8.8.11. Remate
  - 8.8.12. Anéis
  - 8.8.13. Fivelas
- 8.9. Acessórios
  - 8.9.1. Malas
  - 8.9.2. Óculos
  - 8.9.3. Calçado
  - 8.9.4. Joalheria
- 8.10. A ficha técnica
  - 8.10.1. Exportação do desenho técnico
  - 8.10.2. Informações sobre a ficha técnica
  - 8.10.3. Modelos e tipos de ficha técnica
  - 8.10.4. Criação da ficha técnica

## Módulo 9. *Design* de moda

- 9.1. Metodologia do *design* de moda
  - 9.1.1. O conceito de um projeto de moda
  - 9.1.2. Metodologia projetal aplicada ao *design* de moda
  - 9.1.3. Métodos de investigação no *design* de moda
  - 9.1.4. O briefing ou a exigência do *design*
  - 9.1.5. Documentação
  - 9.1.6. Análise da moda atual
  - 9.1.7. Formalização de ideias
- 9.2. Procedimentos criativos aplicados ao *design* de moda
  - 9.2.1. O caderno de campo
  - 9.2.2. O moodboard
  - 9.2.3. Pesquisa gráfica
  - 9.2.4. Técnicas criativas
- 9.3. Referências
  - 9.3.1. Moda comercial
  - 9.3.2. Moda criativa
  - 9.3.3. Moda cénica
  - 9.3.4. Moda empresarial
- 9.4. Conceito de coleção
  - 9.4.1. Funcionalidade do vestuário
  - 9.4.2. A peça de roupa como mensagem
  - 9.4.3. Conceitos ergonómicos
- 9.5. Códigos estilísticos
  - 9.5.1. Códigos estilísticos permanentes
  - 9.5.2. Códigos estilísticos estacionários
  - 9.5.3. Procura de um carimbo pessoal
- 9.6. Desenvolvimento da coleção
  - 9.6.1. Quadro teórico
  - 9.6.2. Contexto
  - 9.6.3. Investigação
  - 9.6.4. Referências
  - 9.6.5. Conclusão
  - 9.6.6. Representação da coleção

- 9.7. Estudo técnico
  - 9.7.1. Tabela têxtil
  - 9.7.2. Tabela de cores
  - 9.7.3. O tafetá
  - 9.7.4. A ficha técnica
  - 9.7.5. O protótipo
  - 9.7.6. Escalar
- 9.8. Projetos interdisciplinares
  - 9.8.1. O desenho
  - 9.8.2. A padronização
  - 9.8.3. A costura
- 9.9. Produção de uma coleção
  - 9.9.1. Dos esboços ao desenho técnico
  - 9.9.2. Oficinas artesanais
  - 9.9.3. Novas tecnologias
- 9.10. Estratégias de comunicação e apresentação
  - 9.10.1. Fotografia na moda: *lookbook*, editorial e campanha
  - 9.10.2. O portefólio
  - 9.10.3. A passarela
  - 9.10.4. Outras formas de expor a coleção

## Módulo 10. Sustentabilidade na moda

- 10.1. Metodologia do *design* de moda
  - 10.1.1. A cadeia de abastecimento
  - 10.1.2. Questões-chave
  - 10.1.3. Desenvolvimento da moda sustentável
  - 10.1.4. O futuro da moda
- 10.2. O ciclo de vida de uma peça de roupa
  - 10.2.1. Pensar sobre o ciclo de vida
  - 10.2.2. Atividades e impacto
  - 10.2.3. Ferramentas e modelos de avaliação
  - 10.2.4. Estratégias de design sustentável

- 10.3. Regulamentos de qualidade e segurança no setor têxtil
  - 10.3.1. Qualidade
  - 10.3.2. Rotulagem
  - 10.3.3. Segurança do vestuário
  - 10.3.4. Inspeções de consumido
- 10.4. Obsolescência planeada
  - 10.4.1. Obsolescência programada e resíduos de aparelhos elétricos e eletrônicos
  - 10.4.2. Extração de recursos
  - 10.4.3. Produção de resíduos
  - 10.4.4. Reciclagem e reutilização de resíduos eletrônicos
  - 10.4.5. Consumo responsável
- 10.5. *Design* sustentável
  - 10.5.1. *Design* de peças de vestuário
  - 10.5.2. *Design* com empatia
  - 10.5.3. Seleção de tecidos, materiais e técnicas
  - 10.5.4. Uso de mono-materiais
- 10.6. Produção sustentável
  - 10.6.1. Padronização e modelação de padrões
  - 10.6.2. Técnicas de resíduos zero
  - 10.6.3. Construção
  - 10.6.4. *Design* para durar
- 10.7. Distribuição sustentável
  - 10.7.1. Fornecedores e produtores
  - 10.7.2. Compromisso com as comunidades locais
  - 10.7.3. Vendas
  - 10.7.4. *Design* de acordo com as necessidades
  - 10.7.5. *Design* de moda inclusivo
- 10.8. Uso sustentável da peça de roupa
  - 10.8.1. Padrões de utilização
  - 10.8.2. Como reduzir a lavagem?
  - 10.8.3. Reparação e manutenção
  - 10.8.4. *Design* para alterações
  - 10.8.5. *Design* de peças de roupa modular





- 10.9. Reciclagem
  - 10.9.1. Reutilização e remanufatura
  - 10.9.2. Reavaliação
  - 10.9.3. Reciclagem de materiais
  - 10.9.4. Produção em circuito fechado
- 10.10. Estilistas de moda sustentável
  - 10.10.1. Katharine Hamnett
  - 10.10.2. Stella McCartney
  - 10.10.3. Annika Matilda Wendelboe
  - 10.10.4. Susan Dimasi
  - 10.10.5. Isabell de Hillerin

“

*Faça um tour acadêmico pelas principais tendências da moda masculina e alcance o sucesso com os seus designs”*

# 05

# Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem.

A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a **New England Journal of Medicine**.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”*



*Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

**“** *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.*

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

## Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, alcançámos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.*

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

*O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.*

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



#### Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



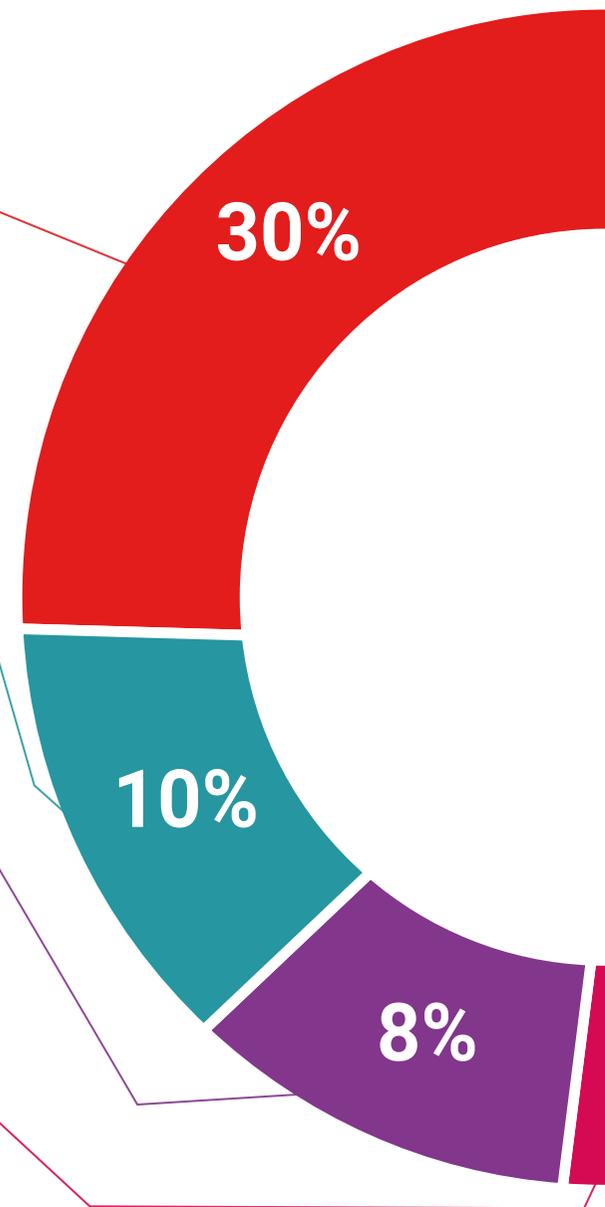
#### Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação





#### Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



#### Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



#### Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

# Certificação

O Mestrado Próprio em Design de Moda Masculina garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Mestrado Próprio em Design de Moda Masculina** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

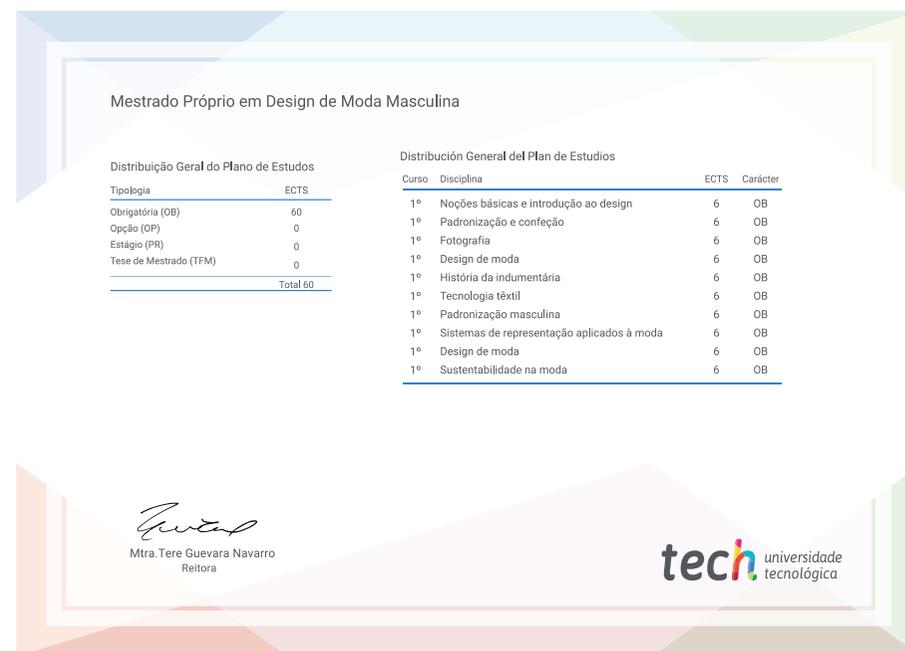
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado\* correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Mestrado Próprio em Design de Moda Masculina**

ECTS: **60**

Carga horária: **1.500 horas**



\*Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



## Mestrado Próprio Design de Moda Masculina

- » Modalidade: **online**
- » Duração: **12 meses**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **60 ECTS**
- » Tempo Dedicado: **16 horas/semana**
- » Horário: **ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **online**

# Mestrado Próprio

## Design de Moda Masculina

