

# Mastère Hybride

## Design de Mode Masculine





**tech** université  
technologique

## Mastère Hybride

### Design de Mode Masculine

- » Modalité: Hybride (En ligne + Pratiques)
- » Durée: 12 mois
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Heures de cours: 1.620 h.

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-mode-masculine](http://www.techtitute.com/fr/design/mastere-hybride/mastere-hybride-design-mode-masculine)

# Accueil

01

Présentation

---

*page 4*

02

Pourquoi suivre ce  
Mastère Hybride?

---

*page 8*

03

Objectifs

---

*page 12*

04

Compétences

---

*page 18*

05

Plan d'étude

---

*page 22*

06

Pratiques Cliniques

---

*page 36*

07

Où suivre les  
Pratiques Cliniques?

---

*page 42*

08

Méthodologie

---

*page 46*

09

Diplôme

---

*page 54*

# 01

# Présentation

Avec l'importance croissante de l'image personnelle dans la société, le rôle du styliste de Mode Masculine a acquis une pertinence notoire, puisqu'il est responsable de la création de vêtements et d'accessoires attrayants pour les hommes. Ces professionnels sont donc de plus en plus demandés par les entreprises textiles pour créer des produits qui remportent un succès notoire sur le marché. C'est pourquoi TECH a créé ce diplôme, qui permettra aux étudiants de connaître les dernières tendances dans ce domaine et de manipuler les outils numériques qui permettent de créer des modèles, afin de favoriser leur incursion dans ce domaine. En outre, ils le feront en combinant l'apprentissage théorique en ligne avec un stage de trois semaines dans une entreprise leader du secteur.



“

*Maîtriser, grâce à cette formation, les méthodologies de pointe pour réaliser des créations de mode masculine de haut niveau attrayantes pour le client"*

Le Design de Mode Masculine est un domaine qui se concentre sur la création de vêtements et d'accessoires répondant aux besoins esthétiques et fonctionnels des hommes. Pour mener à bien cette tâche, il est essentiel d'avoir une connaissance approfondie des styles, des tendances actuelles et des préférences des clients, de maîtriser l'utilisation de tissus naturels et durables ou l'utilisation de coupes près du corps. En ce sens, l'obtention de ces compétences est un gage de garantie pour les entreprises les plus en vue dans le domaine de la mode.

C'est pour cette raison que TECH a conçu ce programme, qui fournira aux étudiants les connaissances et les compétences les plus pertinentes et les plus récentes en matière de Diseño de Mode Masculine, afin de stimuler leur croissance dans ce secteur. Au cours de 12 mois de cours intensifs, vous identifierez les techniques permettant d'extraire le maximum de performance des dessins de mode ou vous acquerrez les stratégies pour utiliser les technologies textiles de pointe. De la même manière, vous apprendrez à connaître les méthodes d'avant-garde du modélisme masculin ou les meilleures méthodologies pour la création de mode.

Ce programme est enseigné entièrement en ligne, en utilisant la méthodologie pédagogique Relearning pour promouvoir un apprentissage autonome et flexible, donnant aux étudiants la possibilité de gérer leur temps comme ils le souhaitent afin d'obtenir un enseignement efficace. En outre, les étudiants bénéficieront d'une variété de ressources et d'outils en ligne pour faciliter leur apprentissage.

Une fois la phase théorique achevée, l'étudiant bénéficiera d'un stage pratique de 3 semaines dans une entreprise leader du monde de la mode. Au sein d'une excellente équipe de travail, il pourra acquérir une série de compétences qui garantiront son succès dans ce secteur exigeant et changeant.

Ce **Mastère Hybride en Design de Mode Masculine** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement de plus de 100 cas pratiques présentés par les meilleurs experts en Mode Masculine
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations concrètes sur les disciplines indispensables à la pratique professionnelle
- ♦ Techniques avancées pour extraire le maximum de performance des dessins dans le domaine du Design de Mode Masculine
- ♦ Maîtrise des technologies textiles les plus avancées
- ♦ Adoption des techniques les plus avancées dans le domaine de la création de modèles pour hommes aujourd'hui
- ♦ Le tout sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ♦ En outre, vous pourrez effectuer une formation pratique dans l'un des meilleurs centre du monde



*Profitez d'un programme d'études complet qui vous permettra de vous spécialiser dans le stylisme masculin de manière solvable"*

“

*Devenez un expert en Design de Mode Masculine en profitant d'un apprentissage théorique 100% en ligne, compatible avec votre vie personnelle et professionnelle"*

Dans cette proposition de Mastère à caractère professionnel et modalité hybride, le programme vise à la mise à niveau des professionnels du design qui nécessitent un haut niveau de qualification. Les contenus sont basés sur les dernières preuves du secteur, et orientés de manière didactique pour intégrer le savoir théorique dans la pratique créative, et les éléments théoriques et pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la prise de décision dans la création, gestion, participation et gestion des projets.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, ils permettront au professionnel du design un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un apprentissage immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles. La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*N'hésitez plus et inscrivez-vous à ce programme pour donner un coup de pouce à votre carrière de styliste de Mode Masculine.*

*Obtenez les connaissances les plus récentes dans le paysage pédagogique de la création de mode masculine grâce à ce Mastère Hybride.*



# 02

## Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Dans la grande majorité des domaines d'activité, il ne suffit pas d'avoir des connaissances théoriques pour progresser et réussir professionnellement. Dans le monde de la mode, il est essentiel de connaître les dernières tendances et les outils disponibles pour entreprendre des créations, ainsi que de savoir comment les appliquer efficacement dans l'environnement professionnel réel. Afin de répondre à ce besoin et d'améliorer les compétences des étudiants, TECH a créé ce Mastère Hybride, qui combine un enseignement théorique de haute qualité avec la possibilité d'acquérir une expérience pratique dans une entreprise leader du secteur pendant 120 heures.







“

*Cette institution académique offre une opportunité unique de combiner votre formation théorique avec un stage pratique de 3 semaines pour enrichir votre apprentissage”*

### 1. Actualisation des technologies les plus récentes

Le monde de la Mode Masculine est l'un des plus changeants de l'activité professionnelle, exigeant la connaissance des dernières tendances ou des outils de conception de pointe pour réussir professionnellement. C'est pourquoi TECH a conçu ce programme complet, avec l'idée que l'étudiant peut acquérir ces avancées d'une manière théorique et pratique.

### 2. Profiter de l'expertise des meilleurs spécialistes

Les étudiants de ce Mastère Hybride auront accès à un corps enseignant hautement qualifié, qui offrira un enseignement théorique de qualité grâce à d'excellentes ressources pédagogiques. En outre, pendant la phase pratique, les étudiants collaboreront avec une équipe clinique de premier plan dans le domaine du Design de Mode Masculine, ce qui leur permettra d'acquérir des compétences précieuses dans ce domaine.

### 3. Accéder à des centres professionnels de premier ordre

TECH procède à une sélection rigoureuse des entreprises où se dérouleront les stages de ce programme de Mastère Hybride afin de s'assurer que les étudiants ont accès à des environnements de premier ordre. Cela leur permettra de rejoindre des équipes de travail exceptionnelles, où ils auront l'occasion d'apprendre auprès d'experts hautement qualifiés dans le domaine du Design de Mode Masculine.





#### 4. Combiner le meilleur de la théorie avec la pratique la plus avancée

TECH a mis en œuvre une nouvelle méthode d'enseignement qui cherche à s'adapter aux besoins des professionnels, en évitant un temps d'étude excessif qui peut interférer avec leur vie personnelle et professionnelle. Cette approche vise à combiner une solide formation théorique avec la réalisation de pratiques dans des environnements de mode de haute qualité, augmentant ainsi vos compétences dans ce domaine.

#### 5. Élargir les frontières de la connaissance

TECH offre aux étudiants la possibilité d'effectuer leur stage dans des entreprises de mode de premier plan, ce qui leur permettra d'apprendre auprès d'experts possédant une vaste expérience dans le domaine du Design de Mode Masculine.

“

*Vous serez en immersion totale dans le centre de votre choix”*

# 03

## Objectifs

Le Mastère Hybride en Design de Mode Masculine a été conçu avec l'idée fondamentale de fournir aux étudiants les connaissances et les compétences les plus pertinentes dans ce domaine d'activité. Grâce à lui, les étudiants maîtriseront les principales techniques de modélisme et de couture, les stratégies d'optimisation des dessins dans le domaine de la mode ou les outils technologiques qui favorisent la réalisation des modèles. Tout cela sera préservé par la réalisation de ces objectifs généraux et spécifiques.



“

*Spécialisez-vous dans le Design de Mode Masculine en seulement 12 mois d'apprentissage théorique et 120 heures d'enseignement pratique"*



### Objectif général

---

- ♦ L'objectif principal du Mastère Hybride est de fournir aux étudiants les compétences et les connaissances les plus avancées dans le monde du Design de Mode Masculine. Pour atteindre cet objectif, le programme intègre un enseignement théorique de haute qualité et un stage de trois semaines dans une entreprise du secteur. Au cours de cette dernière phase, les étudiants auront l'occasion d'appliquer les connaissances acquises dans un environnement réel, ce qui leur permettra d'acquérir des compétences précieuses pour leur carrière professionnelle



*Obtenez une vision globale du secteur du Design de Mode Masculine et développez-vous en tant que professionnel dans ce domaine changeant et exigeant"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Fondamentaux et introduction au design

- ◆ Connaître les bases du design, ainsi que les références, styles et mouvements qui l'ont façonné depuis ses débuts jusqu'à nos jours
- ◆ Relier et corrélér les différents domaines de design, champs d'application et branches professionnelles
- ◆ Choisir les méthodologies de projet appropriées pour chaque cas
- ◆ Connaître les processus d'idéation, de créativité et d'expérimentation et savoir les appliquer aux projets
- ◆ Intégrer le langage et la sémantique dans les processus d'idéation d'un projet en les, reliant à leurs objectifs et valeurs d'usage

### Module 2. Modélisme et confection de vêtements

- ◆ Connaître le développement et la représentation d'un motif
- ◆ Apprendre à créer tout type de motif de manière autonome
- ◆ Connaître les bases de la couture
- ◆ Distinguer les types d'outils et de machines utilisés dans la fabrication de vêtements
- ◆ Identifier les matériaux textiles et leurs principales utilisations
- ◆ Développer des méthodes de recherche pratiques pour la création de vêtements

### Module 3. Photographie

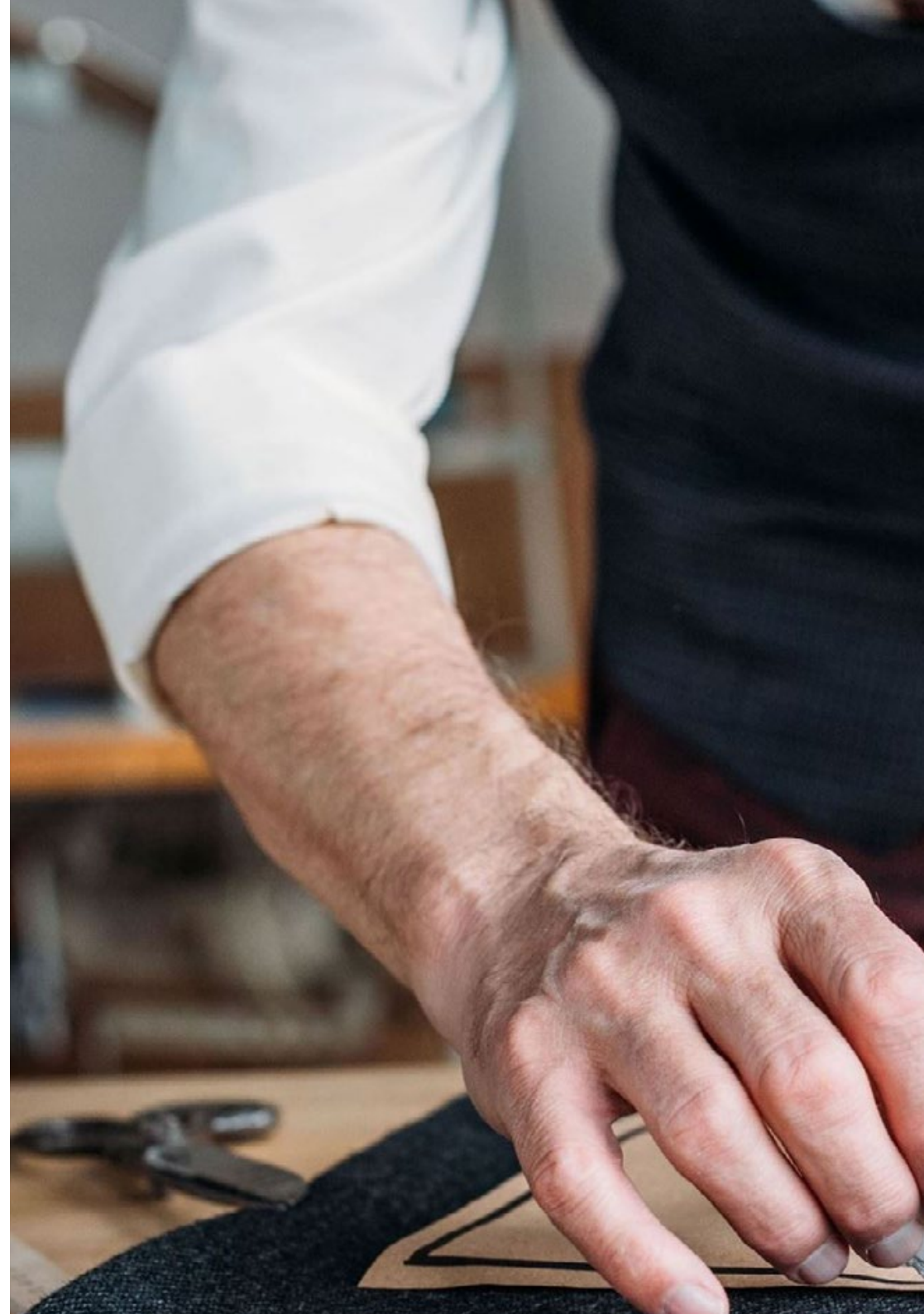
- ◆ Compréhension de base des appareils photographiques
- ◆ Connaître les logiciels de développement et d'édition de photographies
- ◆ Manipuler et comprendre le vocabulaire et les concepts de base du visuel et de l'audiovisuel
- ◆ Analyser de manière critique des images de différents types
- ◆ Gérer les ressources et les sources liées au sujet traité

#### Module 4. Dessin de mode

- ♦ Comprendre l'anatomie humaine et ses principales caractéristiques afin de pouvoir la représenter dans des costumes de mode
- ♦ Connaître le canon du corps humain afin de permettre la stylisation de la silhouette de mode
- ♦ Analyser et distinguer de manière exhaustive les zones les plus importantes du corps humain dans la création d'une silhouette de mode
- ♦ Différencier les techniques de représentation graphique-plastique dans l'illustration de mode
- ♦ Rechercher le style personnel dans la figurine de mode comme signe distinctif de l'identité du créateur de mode

#### Module 5. Histoire du vêtement

- ♦ Identifier les ressources linguistiques et expressives en relation avec les contenus
- ♦ Choisir des ressources de recherche et d'innovation pour résoudre les questions soulevées dans le cadre des fonctions, des besoins et des matériaux du vêtement
- ♦ Rassembler les stratégies méthodologiques et esthétiques qui aident à fonder et à développer les processus créatifs
- ♦ Distinguer les processus psychologiques dans l'évolution des pièces de l'histoire du vêtement
- ♦ Associer le langage formel et symbolique à la fonctionnalité dans le domaine de l'habillement
- ♦ Démontrer l'interrelation entre les éléments du vêtement et les domaines humanistes
- ♦ Justifier les contradictions entre le vêtement de luxe et les valeurs éthiques
- ♦ Réfléchir à l'impact de l'innovation et de la qualité dans la production de vêtements sur la qualité de vie et l'environnement





**Module 6. Technologie textile**

- ♦ Identifier les différents types de fibres textiles
- ♦ Sélectionner un matériau textile pour un design spécifique en fonction de ses propriétés
- ♦ Connaître les techniques de teinture
- ♦ Maîtriser les ligaments pour savoir les appliquer dans le travail quotidien
- ♦ Connaître les propriétés des différents matériaux et les techniques pour leur manipulation et leur élaboration
- ♦ Connaître les principales techniques d'impression sur textile

**Module 7. Patronage pour hommes**

- ♦ Connaître l'histoire de la Mode Masculine
- ♦ Disposer d'un critère propre, basé sur la connaissance, pour le développement de la mode masculine
- ♦ Comprendre la morphologie masculine et ses particularités
- ♦ Connaître les modèles les plus couramment utilisés dans la mode masculine
- ♦ Apprendre à réaliser un costume sur mesure

**Module 8. Systèmes de représentation appliqués à la mode**

- ♦ Différencier les contextes professionnels d'application du dessin technique de mode et comprendre l'utilité des caractéristiques de ce type de représentation
- ♦ Savoir faire des dessins à plat de vêtements
- ♦ Comprendre comment réaliser des dessins à plat de vêtements qui communiquent les caractéristiques de chaque modèle au modéliste et au confectionneur
- ♦ Savoir représenter différents accessoires de mode
- ♦ Savoir faire une fiche technique très descriptive

**Module 9. Design de mode**

- ♦ Comprendre les différentes méthodologies de travail appliquées au design de mode
- ♦ Développer des procédures créatives qui aident au travail de conception de la mode
- ♦ Initier l'étudiant aux procédures techniques nécessaires à la réalisation d'un projet de mode
- ♦ Connaître les différents moyens de diffusion et de communication du produit de mode
- ♦ Comprendre le processus de réalisation des projets de mode dans toutes leurs phases
- ♦ Acquérir des ressources pour la présentation visuelle et la communication du projet de mode

**Module 10. La durabilité dans la mode**

- ♦ Comprendre que les modes de vie actuels de l'homme font de nous des consommateurs non durables
- ♦ Acquérir et intégrer des critères environnementaux et de durabilité dans la phase de conception et de développement du projet
- ♦ Apprendre les mesures préventives et appropriées pour réduire l'impact environnemental
- ♦ Utiliser la durabilité comme une exigence dans la méthodologie de conception
- ♦ Fournir aux étudiants des sources d'inspiration naturelles et respectueuses de l'environnement

# 04

# Compétences

A l'issue des évaluations de ce Mastère Hybride, l'étudiant aura acquis les compétences fondamentales pour évoluer dans le domaine du Design de Mode Masculine.

Ces compétences lui permettront de se démarquer dans ce domaine et de réussir sa carrière dans ce secteur.





“

*Acquérir les compétences nécessaires pour réussir dans le monde du Design de Mode Masculine grâce à cette formation”*



## Compétences générales

---

- Créez des dessins attrayants qui deviendront un must de la saison
- Appliquer les critères historiques de l'industrie de la mode aux créations actuelles, afin qu'elles deviennent des vêtements essentiels dans toute garde-robe
- Développer les compétences nécessaires pour réussir dans le domaine du Design de Mode Masculine



*Soyez en mesure de créer des collections de vêtements attrayantes qui resteront dans la mémoire du public masculin grâce à ce Mastère Hybride très complet"*





## Compétences spécifiques

---

- ♦ Appliquer les bases du stylisme à la création de vêtements pour hommes
- ♦ Faires des dessins artistiques dans lesquels chaque détail de la conception est capturé
- ♦ Se débrouiller dans le domaine de la photographie, en appliquant les principales techniques pour réaliser des images très détaillées qui montrent les vêtements de manière fidèle
- ♦ Réaliser tout type de patron nécessaire à la création d'un vêtement pour homme
- ♦ Connaître en profondeur l'histoire du vêtement afin d'appliquer les ressources les plus utiles et les plus innovantes aux créations
- ♦ Fabrication de costumes pour hommes qui s'adaptent aux besoins et aux goûts de la société actuelle
- ♦ Réaliser des dessins techniques qui montrent clairement les caractéristiques des vêtements et des accessoires
- ♦ Avoir une connaissance approfondie de toutes les phases de la création de mode afin que le produit final soit une réussite
- ♦ Réflexion critique sur la culture de la mode actuelle
- ♦ Appliquer les techniques et les matériaux les plus durables pour créer un design masculin adapté aux exigences de la société actuelle
- ♦ Utiliser les principales techniques et technologies textiles pour créer des vêtements de qualité

# 05

## Plan d'étude

Le plan d'études de ce programme a été conçu pour fournir aux étudiants des compétences et des connaissances exceptionnelles dans le domaine du Design de Mode Masculine. Le matériel d'enseignement pour le diplôme est disponible dans une variété de formats, tels que des vidéos, des conférences et des résumés interactifs. La méthodologie d'enseignement est entièrement en ligne, ce qui permet aux étudiants de personnaliser leur apprentissage en fonction de leurs préférences personnelles et académiques, et de gérer leur emploi du temps de manière flexible.





“

*Le mode entièrement en ligne du programme vous permettra d'apprendre sans quitter votre domicile”*

## Module 1. Fondamentaux et introduction au design

- 1.1. Histoire du design
  - 1.1.1. La révolution Industrielle
  - 1.1.2. Les étapes du design
  - 1.1.3. Architecture
  - 1.1.4. L'école de Chicago
- 1.2. Styles et mouvements de design
  - 1.2.1. Design décoratif
  - 1.2.2. Mouvement moderniste
  - 1.2.3. Art déco
  - 1.2.4. Design industriel
  - 1.2.5. Bauhaus
  - 1.2.6. La deuxième guerre mondiale
  - 1.2.7. Trans-avant-garde
  - 1.2.8. Design contemporain
- 1.3. Designers et tendances
  - 1.3.1. Architectes d'intérieur
  - 1.3.2. Graphistes
  - 1.3.3. Concepteurs industriels ou de produits
  - 1.3.4. Les créateurs de mode
- 1.4. Méthodologie du 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. Le langage dans le design
  - 1.5.1. Les objets et le sujet
  - 1.5.2. Sémiotique des objets
  - 1.5.3. La disposition objectale et sa connotation
  - 1.5.4. La Globalisation des signes
  - 1.5.5. Proposition
- 1.6. Le design et sa dimension esthétique et formelle
  - 1.6.1. Éléments visuels
    - 1.6.1.1. La forme
    - 1.6.1.2. La mesure
    - 1.6.1.3. Couleur
    - 1.6.1.4. Texture
  - 1.6.2. Éléments relationnels
    - 1.6.2.1. Direction
    - 1.6.2.2. Position
    - 1.6.2.3. Espace
    - 1.6.2.4. Gravité
  - 1.6.3. Éléments pratiques
    - 1.6.3.1. Représentation
    - 1.6.3.2. Signification
    - 1.6.3.3. Fonction
  - 1.6.4. Cadre de référence
- 1.7. Concevoir des méthodes d'analyse
  - 1.7.1. Design pragmatique
  - 1.7.2. Design analogique
  - 1.7.3. Un design iconique
  - 1.7.4. Design canonique
  - 1.7.5. Principaux auteurs et leur méthodologie



- 1.8. Design et sémantique
    - 1.8.1. La sémantique
    - 1.8.2. Signification
    - 1.8.3. Sens dénotatif et sens connotatif
    - 1.8.4. Le lexique
    - 1.8.5. Champ lexical et famille lexicale
    - 1.8.6. Relations sémantiques
    - 1.8.7. Changement sémantique
    - 1.8.8. Causes du changement sémantique
  - 1.9. Design et pragmatique
    - 1.9.1. Conséquences pratiques, abduction et sémiotique
    - 1.9.2. Médiation, corps et émotions
    - 1.9.3. Apprentissage, expérience et clôture
    - 1.9.4. Identité, relations sociales et objets
  - 1.10. Contexte actuel du design
    - 1.10.1. Problèmes de design actuels
    - 1.10.2. Problèmes de design actuels
    - 1.10.3. Contributions sur la méthodologie
- Module 2. Modélisme et confection de vêtements**
- 2.1. Introduction à la création de patrons
    - 2.1.1. Concepts de base du modélisme
    - 2.1.2. Outils et matériaux pour le modélisme
    - 2.1.3. Obtention de mesures anatomiques
    - 2.1.4. Tableaux de mesures
    - 2.1.5. Typologie des modèles
    - 2.1.6. Industrialisation des modèles
    - 2.1.7. Informations devant être contenues dans un modèle
  - 2.2. Modèle féminin
    - 2.2.1. Patron de jupe de base
    - 2.2.2. Modèle de corps de base
    - 2.2.3. Motif de base du pantalon
    - 2.2.4. Modèle de base de la robe
    - 2.2.5. Cols
    - 2.2.6. Manches
    - 2.2.7. Détails
  - 2.3. Modèle masculin
    - 2.3.1. Modèle de corps de base
    - 2.3.2. Motif de base du pantalon
    - 2.3.3. Motif de la base du manteau
    - 2.3.4. Cols
    - 2.3.5. Manches
    - 2.3.6. Détails
  - 2.4. Motif pour les enfants
    - 2.4.1. Modèle de corps de base
    - 2.4.2. Motif de base du pantalon
    - 2.4.3. Motif de base du justaucorps
    - 2.4.4. Schéma général de la base
    - 2.4.5. Manches
    - 2.4.6. Cols
    - 2.4.7. Détails
  - 2.5. Transformation, développement et mise à l'échelle des modèles
    - 2.5.1. Transformations de motifs
    - 2.5.2. Développement de modèles
    - 2.5.3. Patrons à l'échelle et à taille réelle
  - 2.6. Introduction à la coupe et à la couture
    - 2.6.1. Introduction à la couture
    - 2.6.2. Outils et matériaux de couture
    - 2.6.3. Découpage
    - 2.6.4. Coudre à la main
    - 2.6.5. Couture à la machine plate
    - 2.6.6. Types de machines à coudre

- 2.7. Identification des textiles
  - 2.7.1. Tissus plats
  - 2.7.2. Tissus complexes
  - 2.7.3. Tissus techniques
  - 2.7.4. Tissus à mailles
  - 2.7.5. Matériaux
- 2.8. Types de couture et de transformation des vêtements
  - 2.8.1. Joint plat
  - 2.8.2. Entrejambe
  - 2.8.3. Couture courbée
  - 2.8.4. Couture française
  - 2.8.5. Couture textile
  - 2.8.6. Couture Overlock
  - 2.8.7. Coutures côtelées
- 2.9. Fermetures, finitions et finitions textiles
  - 2.9.1. Teinture des tissus
  - 2.9.2. Boutons
  - 2.9.3. Crémaillères
  - 2.9.4. Appliqués
  - 2.9.5. Doublure de la pièce
  - 2.9.6. Finition
  - 2.9.7. Repassage
- 2.10. Moulage
  - 2.10.1. Préparation du mannequin
  - 2.10.2. Enquête sur le mannequin
  - 2.10.3. Du mannequin au modèle
  - 2.10.4. Modélisation d'un vêtement
- 3.1. Histoire de la photographie
  - 3.1.1. Antécédent de la photographie
  - 3.1.2. Photographie en couleur
  - 3.1.3. Film photographique
  - 3.1.4. Appareil photo numérique
- 3.2. Formation de l'image
  - 3.2.1. La caméra
  - 3.2.2. Paramètres de base en photographie
  - 3.2.3. Photométrie
  - 3.2.4. Objectifs et longueur focale
- 3.3. Langage photographique
  - 3.3.1. Types de prises de vue
  - 3.3.2. Éléments formels, compositionnels et interprétatifs de l'image photographique
  - 3.3.3. Encadrement
  - 3.3.4. Représentation du temps et du mouvement dans la photographie
  - 3.3.5. Le rapport de la photographie à la réalité et à la vérité
- 3.4. La caméra
  - 3.4.1. Appareils photo analogiques et numériques
  - 3.4.2. Caméras simples
  - 3.4.3. Les appareils photo reflex
  - 3.4.4. Techniques photographiques de base
  - 3.4.5. Exposition et posemètres
  - 3.4.6. La caméra reflex numérique. Le capteur
  - 3.4.7. La manipulation de l'appareil photo numérique par rapport à l'appareil photo analogique
  - 3.4.8. Aspects spécifiques d'intérêt
  - 3.4.9. Méthodes de travail avec l'appareil photo numérique
- 3.5. L'image numérique
  - 3.5.1. Formats de fichiers
  - 3.5.2. Balance des blancs
  - 3.5.3. Température de couleur
  - 3.5.4. Histogramme. L'exposition en photographie numérique
  - 3.5.5. Gamme dynamique
- 3.6. Le comportement de la lumière
  - 3.6.1. Le photon
  - 3.6.2. Réflexion et absorption
  - 3.6.3. Quantité et qualité de la lumière
    - 3.6.3.1. Lumière dure et lumière douce
    - 3.6.3.2. Lumière directe et diffuse

### Module 3. Photographie

- 3.7. Expressivité et esthétique de l'éclairage
  - 3.7.1. Ombres, modificateurs et profondeur
  - 3.7.2. Angles d'éclairage
  - 3.7.3. Systèmes d'éclairage
  - 3.7.4. Mesure de la lumière
    - 3.7.4.1. Le photomètre
    - 3.7.4.2. Lumière incidente
    - 3.7.4.3. Lumière réfléchie
    - 3.7.4.4. Mesure sur plusieurs points
    - 3.7.4.5. Contraste
    - 3.7.4.6. Gris moyen
  - 3.7.5. Éclairage de la lumière du jour
    - 3.7.5.1. Diffuseurs
    - 3.7.5.2. Réflecteurs
  - 3.7.6. Éclairage artificiel
    - 3.7.6.1. Le studio photographique
    - 3.7.6.2. Sources d'éclairage
    - 3.7.6.3. Lumière froide
    - 3.7.6.4. Flashes de studio et flashes compacts
    - 3.7.6.5. Accessoires
- 3.8. Logiciel d'édition
  - 3.8.1. Adobe Lightroom
  - 3.8.2. Adobe Photoshop
  - 3.8.3. Plugins
- 3.9. Montage et développement de photos
  - 3.9.1. Développement en Camera RAW
  - 3.9.2. Bruit et mise au point
  - 3.9.3. Ajustements de l'exposition, du contraste et de la saturation. Niveaux et courbes
- 3.10. Références et applications
  - 3.10.1. Les photographes les plus importants de l'histoire
  - 3.10.2. La photographie dans la décoration intérieure
  - 3.10.3. La photographie dans la conception de produits
  - 3.10.4. La photographie dans la création de mode
  - 3.10.5. La photographie dans la conception graphique

## Module 4. Dessin de mode

- 4.1. Histoire de l'illustration
  - 4.1.1. Histoire de l'illustration
  - 4.1.2. Typologie
  - 4.1.3. L'affiche
  - 4.1.4. Illustrateurs
- 4.2. Matériaux et médias dans l'illustration
  - 4.2.1. Matériaux
  - 4.2.2. Supports
  - 4.2.3. Nouvelles technologies
- 4.3. Anatomie artistique
  - 4.3.1. Introduction à l'anatomie artistique
  - 4.3.2. La tête et le cou
  - 4.3.3. Le tronc
  - 4.3.4. Le membre supérieur
  - 4.3.5. Le membre inférieur
  - 4.3.6. Le mouvement
- 4.4. Proportion du corps humain
  - 4.4.1. Anthropométrie
  - 4.4.2. Proportion
  - 4.4.3. Canons
  - 4.4.4. Morphologie
  - 4.4.5. Proportion
- 4.5. Composition de base
  - 4.5.1. Avant
  - 4.5.2. Dos
  - 4.5.3. Profil
  - 4.5.4. Raccourcissement des délais
  - 4.5.5. Mouvement

- 4.6. Le visage humain
  - 4.6.1. La tête
  - 4.6.2. Les yeux
  - 4.6.3. Le nez
  - 4.6.4. La bouche
  - 4.6.5. Les sourcils
  - 4.6.6. Les oreilles
  - 4.6.7. Les cheveux
- 4.7. La figure humaine
  - 4.7.1. L'équilibre du corps
  - 4.7.2. Le bras
  - 4.7.3. La main
  - 4.7.4. Le pied
  - 4.7.5. La jambe
  - 4.7.6. Le buste
  - 4.7.7. La figure humaine
- 4.8. Techniques d'illustration dans la mode
  - 4.8.1. Technique traditionnelle
  - 4.8.2. Technique numérique
  - 4.8.3. Techniques mixtes
  - 4.8.4. Technique de collage
- 4.9. Illustration des matériaux
  - 4.9.1. Tweed
  - 4.9.2. Cuir verni
  - 4.9.3. Laine
  - 4.9.4. Paillettes
  - 4.9.5. Transparence
  - 4.9.6. Soie
  - 4.9.7. Denim
  - 4.9.8. Cuir
  - 4.9.9. Poils d'animaux
  - 4.9.10. Autres matériaux

- 4.10. Rechercher un style personnel
  - 4.10.1. La figurine de mode
  - 4.10.2. Styling
  - 4.10.3. Poses de mode
  - 4.10.4. Coiffures
  - 4.10.5. La conception

## Module 5. Histoire du vêtement

- 5.1. Préhistoire
  - 5.1.1. Introduction
  - 5.1.2. Les civilisations préhistoriques
  - 5.1.3. Le commerce à l'époque préhistorique
  - 5.1.4. Le costume préhistorique
  - 5.1.5. Les fourrures et les pelleteries
  - 5.1.6. Textiles et techniques
  - 5.1.7. Concordance chronologique et similitudes dans le costume préhistorique
- 5.2. Age Antique: Égypte et la Mésopotamie
  - 5.2.1. Égypte
  - 5.2.2. Le peuple assyrien
  - 5.2.3. Le peuple perse
- 5.3. Âge antique: la Grèce classique
  - 5.3.1. Le costume crétois
  - 5.3.2. Tissus utilisés en Grèce Antique
  - 5.3.3. Vêtements de la Grèce Antique
  - 5.3.4. Sous-vêtements de la Grèce Antique
  - 5.3.5. Chaussures de la Grèce Antique
  - 5.3.6. Chapeaux et coiffures de la Grèce Antique
  - 5.3.7. Couleurs et ornements Grecs Anciens
  - 5.3.8. Accessoires Grecs Anciens

- 5.4. Âge antique: l'Empire romain
  - 5.4.1. Les tissus de la Rome Antique
  - 5.4.2. Les vêtements de la Rome Antique
  - 5.4.3. Sous-vêtements de la Grèce Antique
  - 5.4.4. Chaussures Romaines Antiques
  - 5.4.5. Chapeaux et coiffures Romains Antiques
  - 5.4.6. Relation entre le statut social et l'habillement dans la Rome Antique
  - 5.4.7. Le style byzantin
- 5.5. Haut Moyen Âge et Moyen Âge Tardif
  - 5.5.1. Caractéristiques historiques générales de la période médiévale
  - 5.5.2. Le costume au début de la période médiévale
  - 5.5.3. Le costume à l'époque carolingienne
  - 5.5.4. Le costume à l'époque romane
  - 5.5.5. Le costume gothique
- 5.6. L'Age Moderne: Renaissance, Baroque et Rococo
  - 5.6.1. XVe et XVIe Siècles: Renaissance
  - 5.6.2. XVIIe siècle: Baroque
  - 5.6.3. XVIIIe siècle: Rococo
- 5.7. Âge Contemporain: Néoclassicisme et Romantisme
  - 5.7.1. L'industrie du vêtement
  - 5.7.2. Charles Frédéric Worht
  - 5.7.3. Jacquet Doucet
  - 5.7.4. Vêtements pour femmes
  - 5.7.5. Joséphine Bonaparte: le style empire
- 5.8. Âge Contemporain: L'ère victorienne et la Belle Époque
  - 5.8.1. La Reine Victoria
  - 5.8.2. Les vêtements pour hommes
  - 5.8.3. *Dandy*
  - 5.8.4. Paul Poiret
  - 5.8.5. Madeleine Vionnet

- 5.9. Age Contemporain du vêtement à la mode
  - 5.9.1. Nouveau contexte et changement social
  - 5.9.2. Les créateurs de mode
  - 5.9.3. Coco Chanel
  - 5.9.4. Le *New look*
- 5.10. Époque contemporaine: le siècle des créateurs et de la mode
  - 5.10.1. La robe moderne
  - 5.10.2. L'essor des créateurs américains
  - 5.10.3. La scène londonienne

## Module 6. Technologie textile

- 6.1. Introduction aux textiles
  - 6.1.1. Histoire des textiles
  - 6.1.2. Les textiles au fil du temps
  - 6.1.3. Machines textiles traditionnelles
  - 6.1.4. L'importance des textiles dans la mode
  - 6.1.5. Symbologie utilisée dans les matériaux textiles
  - 6.1.6. Spécifications techniques des tissus
- 6.2. Matériaux textiles
  - 6.2.1. Classification des fibres textiles
    - 6.2.1.1. Fibres naturelles
    - 6.2.1.2. Fibres synthétiques
    - 6.2.1.3. Fibres synthétiques
  - 6.2.2. Propriétés des fibres
  - 6.2.3. Reconnaissance des fibres textiles
- 6.3. Les fils
  - 6.3.1. Liaisons de base
  - 6.3.2. Caractéristiques générales des fils
  - 6.3.3. Classification des fils
  - 6.3.4. Étapes de filage
  - 6.3.5. Machines utilisées
  - 6.3.6. Systèmes de numérotation des fils

- 6.4. Textiles ajourés
  - 6.4.1. Tissus ajourés
  - 6.4.2. La trame de la trame
  - 6.4.3. Ligaments dans les tissus ajourés
  - 6.4.4. Classification des ligaments
  - 6.4.5. Types de ligaments
  - 6.4.6. Types de tissus
  - 6.4.7. Le métier à tisser ajouré
  - 6.4.8. Métiers à tisser spéciaux
- 6.5. Tissus à mailles
  - 6.5.1. Histoire du tricot
  - 6.5.2. Classification
  - 6.5.3. Typologie
  - 6.5.4. Comparaison entre une armure unie et un tissu tricoté
  - 6.5.5. Caractéristiques et comportement en fonction de sa construction
  - 6.5.6. Technologie et machines pour sa production
- 6.6. Finitions textiles
  - 6.6.1. Finition physique
  - 6.6.2. Finition chimique
  - 6.6.3. Résistance du tissu
  - 6.6.4. Le *pilling*
  - 6.6.5. Changement dimensionnel des tissus
- 6.7. Teinture
  - 6.7.1. Prétraitements
  - 6.7.2. Teinture
  - 6.7.3. Machines
  - 6.7.4. Entrées
  - 6.7.5. Blanchiment optique
  - 6.7.6. Couleur
- 6.8. Estampage
  - 6.8.1. Impression directe
    - 6.8.1.1. Impression en bloc
    - 6.8.1.2. Emboutissage de rouleaux
    - 6.8.1.3. Impression par thermo-transfert
    - 6.8.1.4. Sérigraphie
    - 6.8.1.5. Impression en chaîne
    - 6.8.1.6. Impression de la corrosion
  - 6.8.2. Impression de réserve
    - 6.8.2.1. Batik
    - 6.8.2.2. Tie-dyeing
  - 6.8.3. Autres types d'impression
    - 6.8.3.1. Impression différentielle
    - 6.8.3.2. Électrostatique polychromatique
- 6.9. Tissus techniques et intelligents
  - 6.9.1. Définition et analyse
  - 6.9.2. Applications des textiles
  - 6.9.3. Nouveaux matériaux et technologies
- 6.10. Cuir, fourrure et autres
  - 6.10.1. Fourrure et cuir
  - 6.10.2. Classification du cuir
  - 6.10.3. Processus de tannage
  - 6.10.4. Traitement post-tannage
  - 6.10.5. Procédé technologique de tannage
  - 6.10.6. Méthodes de conservation
  - 6.10.7. Cuir synthétique
  - 6.10.8. Discussion: cuir naturel ou synthétique

**Module 7. Patronage pour hommes**

- 7.1. Évolution de la mode masculine
  - 7.1.1. Contexte social et historique de la mode masculine
  - 7.1.2. Le renoncement à l'ornementation et la reconquête du droit à la mode
  - 7.1.3. Histoire de la confection
- 7.2. Vêtements pour hommes
  - 7.2.1. Types de vêtements et variations
  - 7.2.2. Accessoires pour hommes
  - 7.2.3. Analyse et communication de la marque
  - 7.2.4. Tendances actuelles
- 7.3. Étude des morphologies masculines
  - 7.3.1. Évolution du corps masculin
  - 7.3.2. Étude du corps masculin
  - 7.3.3. Typologie du corps masculin
- 7.4. Motif de la chemise
  - 7.4.1. Mesures
  - 7.4.2. Disposition
  - 7.4.3. Variations
- 7.5. Modèle de pantalon
  - 7.5.1. Mesures
  - 7.5.2. Disposition
  - 7.5.3. Variations
- 7.6. Cheminement de la veste
  - 7.6.1. Mesures
  - 7.6.2. Disposition
  - 7.6.3. Variations
- 7.7. Motifs de revers de veste
  - 7.7.1. Mesures
  - 7.7.2. Disposition
  - 7.7.3. Variations
- 7.8. Modèle de gilet
  - 7.8.1. Mesures
  - 7.8.2. Disposition
  - 7.8.3. Variations

- 7.9. Le manteau masculin
  - 7.9.1. Mesures
  - 7.9.2. Disposition
  - 7.9.3. Variations
- 7.10. Couture traditionnelle
  - 7.10.1. Matériaux
  - 7.10.2. Doublure
  - 7.10.3. Montage
  - 7.10.4. Couture

**Module 8. Systèmes de représentation appliqués à la mode**

- 8.1. Introduction au dessin technique dans le domaine de la mode
  - 8.1.1. Comment et quand les dessins techniques sont-ils utilisés
  - 8.1.2. Comment créer un dessin technique pour la mode
  - 8.1.3. Dessiner à partir d'un vêtement physique
  - 8.1.4. Les normes du technicien de la mode
- 8.2. Préparation des documents
  - 8.2.1. Préparation du document pour le dessin technique
  - 8.2.2. Mannequin anatomique de base
  - 8.2.3. Couleur, texture et motifs
- 8.3. Vêtements inférieurs
  - 8.3.1. Jupes
  - 8.3.2. Pantalons
  - 8.3.3. Collants
- 8.4. Vêtements de dessus
  - 8.4.1. Chemises
  - 8.4.2. T-shirts
  - 8.4.3. Gilets de sauvetage
  - 8.4.4. Vestes
  - 8.4.5. Manteaux
- 8.5. Sous-vêtements
  - 8.5.1. Soutien-gorge
  - 8.5.2. Sous-vêtements
  - 8.5.3. Caleçons

- 8.6. Détails du modèle
  - 8.6.1. Encolures
  - 8.6.2. Cols
  - 8.6.3. Manches
  - 8.6.4. Menottes
  - 8.6.5. Poches
- 8.7. Détails de la conception
  - 8.7.1. Détails de la construction
  - 8.7.2. Détails décoratifs du design
  - 8.7.3. Plis
  - 8.7.4. Coutures
  - 8.7.5. Points de suture
  - 8.7.6. Nervures
- 8.8. Attaches et fermetures
  - 8.8.1. Crémaillères
  - 8.8.2. Boutons
  - 8.8.3. Agrafes
  - 8.8.4. Rubans
  - 8.8.5. Noeuds
  - 8.8.6. Oeillets
  - 8.8.7. Velcro
  - 8.8.8. Oeillets
  - 8.8.9. Boucles
  - 8.8.10. Goujons
  - 8.8.11. Rivets
  - 8.8.12. Bagues
  - 8.8.13. Boucles
- 8.9. Accessoires
  - 8.9.1. Sacs à main
  - 8.9.2. Lunettes
  - 8.9.3. Chaussures
  - 8.9.4. Bijoux

- 8.10. Le dossier technique
  - 8.10.1. Exportation du dessin technique
  - 8.10.2. Informations sur le dessin technique
  - 8.10.3. Modèles et types de fiches de données
  - 8.10.3. Remplir le document d'information

## Module 9. Design de mode

- 9.1. Méthodologie du stylisme de mode
  - 9.1.1. Le concept d'un projet de mode
  - 9.1.2. Méthodologie du design appliquée à la mode
  - 9.1.3. Méthodes de recherche dans le domaine du design de mode
  - 9.1.4. Le briefing ou le cahier des charges
  - 9.1.5. Documentation
  - 9.1.6. Analyse de la mode actuelle
  - 9.1.7. Formalisation des idées
- 9.2. Procédures créatives appliquées au design de mode
  - 9.2.1. Le carnet de terrain
  - 9.2.2. Le moodboard
  - 9.2.3. Recherche graphique
  - 9.2.4. Techniques créatives
- 9.3. Référents
  - 9.3.1. La mode commerciale
  - 9.3.2. Mode créative
  - 9.3.3. La mode de la scène
  - 9.3.4. Mode d'entreprise
- 9.4. Concept de la collection
  - 9.4.1. Fonctionnalité du vêtement
  - 9.4.2. Le vêtement comme message
  - 9.4.3. Concepts ergonomiques
- 9.5. Codes stylistiques
  - 9.5.1. Codes stylistiques permanents
  - 9.5.2. Codes stylistiques stationnaires
  - 9.5.3. Recherche du cachet personnel



- 9.6. Développement de la collection
  - 9.6.1. Cadre théorique
  - 9.6.2. Contexte
  - 9.6.3. Recherche
  - 9.6.4. Référents
  - 9.6.5. Conclusion
  - 9.6.6. Représentation de la collection
- 9.7. Étude technique
  - 9.7.1. Carte des textiles
  - 9.7.2. Charte de couleurs
  - 9.7.3. La glaçure
  - 9.7.4. Le dossier technique
  - 9.7.5. Le prototype
  - 9.7.6. Scandallo
- 9.8. Projets interdisciplinaires
  - 9.8.1. Dessin
  - 9.8.2. Modélisme
  - 9.8.3. Couture
- 9.9. Production d'une collection
  - 9.9.1. De l'esquisse au dessin technique
  - 9.9.2. Ateliers d'artisanat
  - 9.9.3. Nouvelles technologies
- 9.10. Stratégies de communication et de présentation
  - 9.10.1. Photographie de mode : *lookbook*, éditorial y campagne
  - 9.10.2. Le portefeuille
  - 9.10.3. Le podium
  - 9.10.4. Autres moyens d'exposer la collection

## Module 10. La durabilité dans la mode

- 10.1. Repenser le design de la mode
  - 10.1.1. La chaîne d'approvisionnement
  - 10.1.2. Principaux aspects
  - 10.1.3. Développement de la mode durable
  - 10.1.4. L'avenir de la mode
- 10.2. Le cycle de vie d'un vêtement
  - 10.2.1. Réflexion sur le cycle de vie
  - 10.2.2. Activités et impact
  - 10.2.3. Outils et modèles d'évaluation
  - 10.2.4. Stratégies de conception durable
- 10.3. Réglementations en matière de qualité et de sécurité dans le secteur textile
  - 10.3.1. Qualité
  - 10.3.2. Étiquetage
  - 10.3.3. Sécurité des vêtements
  - 10.3.4. Inspections des consommateurs
- 10.4. Obsolescence planifiée
  - 10.4.1. Obsolescence programmée et déchets d'équipements électriques et électroniques
  - 10.4.2. Extraction des ressources
  - 10.4.3. Production de déchets
  - 10.4.4. Recyclage et réutilisation des déchets électroniques
  - 10.4.5. Consommation responsable
- 10.5. Design durable
  - 10.5.1. Conception du vêtement
  - 10.5.2. Concevoir avec empathie
  - 10.5.3. Sélection des tissus, des matériaux et des techniques
  - 10.5.4. Utilisation de mono-matériaux
- 10.6. Production durable
  - 10.6.1. Modélisme et modélisation
  - 10.6.2. Techniques de zéro déchet
  - 10.6.3. Construction
  - 10.6.4. Conception pour la durabilité

- 10.7. Distribution durable
  - 10.7.1. Fournisseurs et producteurs
  - 10.7.2. Engagement avec les communautés locales
  - 10.7.3. Ventes
  - 10.7.4. Conception selon les besoins
  - 10.7.5. Le design de la mode inclusive
- 10.8. Utilisation durable du vêtement
  - 10.8.1. Modèles d'utilisation
  - 10.8.2. Comment réduire le lavage
  - 10.8.3. Réparations et entretien
  - 10.8.4. Conception pour les corrections
  - 10.8.5. Conception modulaire des vêtements
- 10.9. Recyclage
  - 10.9.1. Réutilisation et refabrication
  - 10.9.2. Revalorisation
  - 10.9.3. Recyclage des matériaux
  - 10.9.4. Production en circuit fermé
- 10.10. Créateurs de mode durable
  - 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





“

*Grâce à des formats didactiques tels que la vidéo ou les résumés interactifs, vous obtiendrez une expérience d'apprentissage agréable et pleinement efficace”*

06

# Pratique Cliniques

Après avoir terminé la partie théorique du programme, les étudiants auront l'occasion d'effectuer un stage dans une excellente entreprise du secteur de la mode. Pendant cette période, ils seront guidés par un tuteur qui leur fournira des conseils et répondra à toutes leurs questions, afin que leur apprentissage soit aussi efficace que possible.





“

*Effectuez votre stage dans une  
entreprise leader dans le domaine  
de la Mode Masculine”*

Dans la dernière phase du Mastère Hybride, les étudiants auront l'occasion de faire un stage dans une entreprise leader du secteur de la mode pendant 3 semaines consécutives, du lundi au vendredi, avec des journées de travail de 8 heures. Pendant cette période, ils travailleront dans un environnement exigeant et pourront appliquer les connaissances acquises pendant le programme dans un environnement réel.

L'objectif de ce stage pratique est d'améliorer et de développer des compétences pertinentes dans le domaine du Design de Mode Masculine. Les étudiants effectueront leurs tâches dans un environnement rigoureux et professionnel, ce qui leur permettra d'améliorer leur capacité à travailler dans des environnements exigeants et compétitifs.

Cette expérience représente une opportunité exceptionnelle d'apprendre et d'acquérir des connaissances qui amélioreront de manière significative la pratique du design des étudiants dans un environnement professionnel de haut niveau.

La partie pratique sera réalisée avec la participation active de l'étudiant qui effectuera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et des autres stagiaires qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique de la kinésithérapie (apprendre à être et apprendre à communiquer).

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation, et leur mise en œuvre dépendra de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:





Module	Activité pratique
Recherche et analyse de tendances	Rechercher les tendances de la mode masculine pour la saison à venir
	Analyser les tendances historiques de la mode masculine et leur influence sur le design actuel
	Identifier et analyser les nouvelles tendances de la mode masculine dans différentes régions du monde
Design et création de pièces masculines	Créer des modèles de base de vêtements pour hommes, tels que des chemises, des pantalons et des vestes
	Concevoir une collection de vêtements pour hommes pour une saison spécifique, en tenant compte des tendances et de la fonctionnalité des vêtements
	Réaliser des vêtements masculins personnalisés de haute qualité en utilisant des techniques de tailleur
Sélections des tissus et matériaux	Sélectionner des tissus et des matières adaptés à chaque type de vêtement et à chaque fonction
	Réaliser des compositions avec différentes textures et impressions pour obtenir des effets visuels intéressants sur les vêtements masculins
Design graphique et visualisation de mode	Créer des illustrations et des croquis pour représenter des modèles de mode masculine
	Utiliser un logiciel de conception graphique pour créer des présentations visuelles de modèles de mode masculine.
	Créer un livre de mode pour présenter la collection de mode masculine conçue, en utilisant différentes techniques de photographie et d'édition d'images



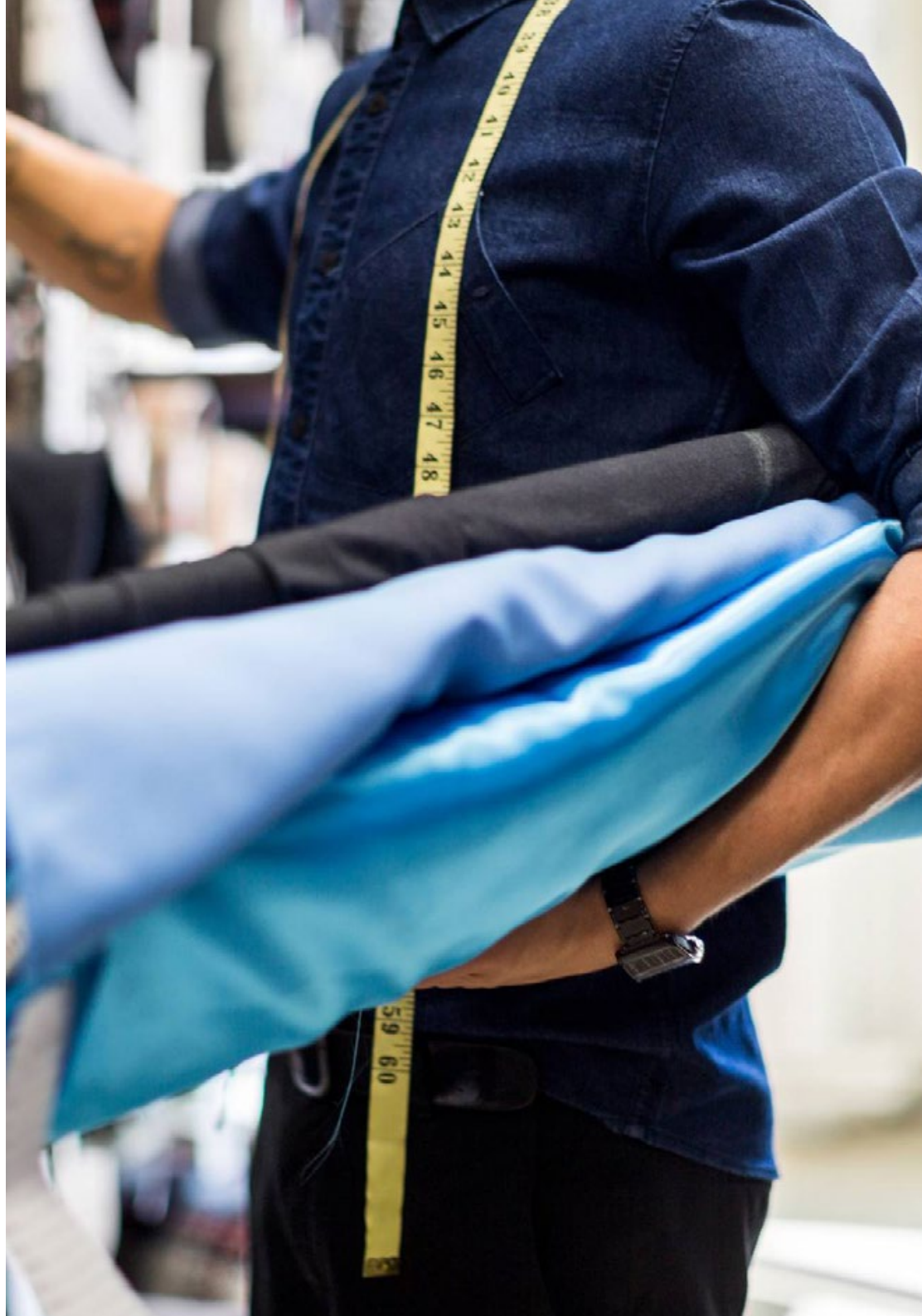
*Rejoignez une excellente équipe et acquérez les meilleures compétences pratiques en matière de Design de Mode Masculine"*

## Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance Responsabilité Civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.





## Conditions générales de la formation pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes:

**1. TUTEUR:** Pendant le Mastère Hybride, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

**2. DURÉE:** Le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

**3. ABSENCE:** En cas de non présentation à la date de début du Mastère Hybride, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique du contrat. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

**4. CERTIFICATION:** Les étudiants qui achèvent avec succès le Mastère Hybride recevront un certificat accréditant le séjour pratique dans le centre en question.

**5. RELATION DE TRAVAIL:** Le Mastère Hybride ne constituera en aucun cas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

**6. PRÉREQUIS:** Certains centres peuvent être amenés à exiger des références académiques pour suivre le Mastère Hybride. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

**7. NON INCLUS:** Le mastère Hybride n'inclus aucun autre élément non mentionné dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

# 07

## Où suivre les Pratiques Cliniques?

Les étudiants inscrits au Mastère Hybride ont la possibilité d'effectuer des stages dans des entreprises de premier plan du secteur de la mode pendant une période de trois semaines, en effectuant de nombreuses tâches liées au Design de Mode Masculine. Ils obtiendront ainsi des compétences précieuses pour leur carrière professionnelle.





“

*Complétez votre apprentissage théorique  
par un stage dans une grande entreprise  
de Mode”*



Les étudiants peuvent suivre la partie pratique de ce Mastère Hybride dans les centres suivants :



Conception

### Pugil Store

Pays  
Espagne

Ville  
Madrid

Adresse : Villanueva,19, 28001 Madrid

Pugil Store spécialisé dans le Digital High Tailoring

Formations pratiques connexes :  
- Design de Mode Masculine



Conception

### Sastrería Manuel Fernández

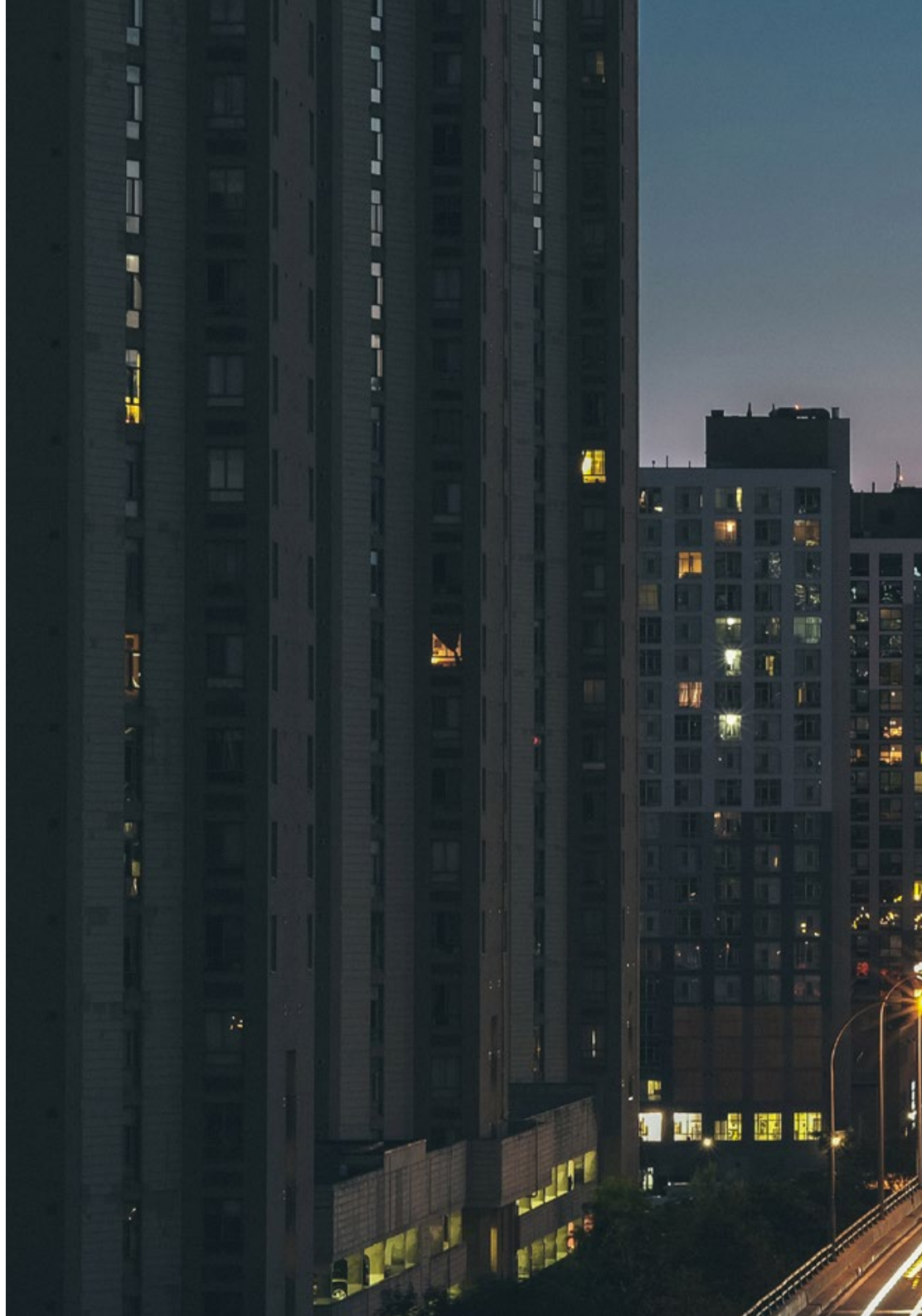
Pays  
Espagne

Ville  
Madrid

Adresse : Calle de la Magdalena,  
25, 28012 Madrid

Tailleurs à Madrid

Formations pratiques connexes :  
- Design de Mode Masculine



“

*Inscrivez-vous dès maintenant et progressez dans votre domaine de travail grâce à un programme complet qui vous permettra de mettre en pratique tout ce que vous avez appris”*



08

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*





*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



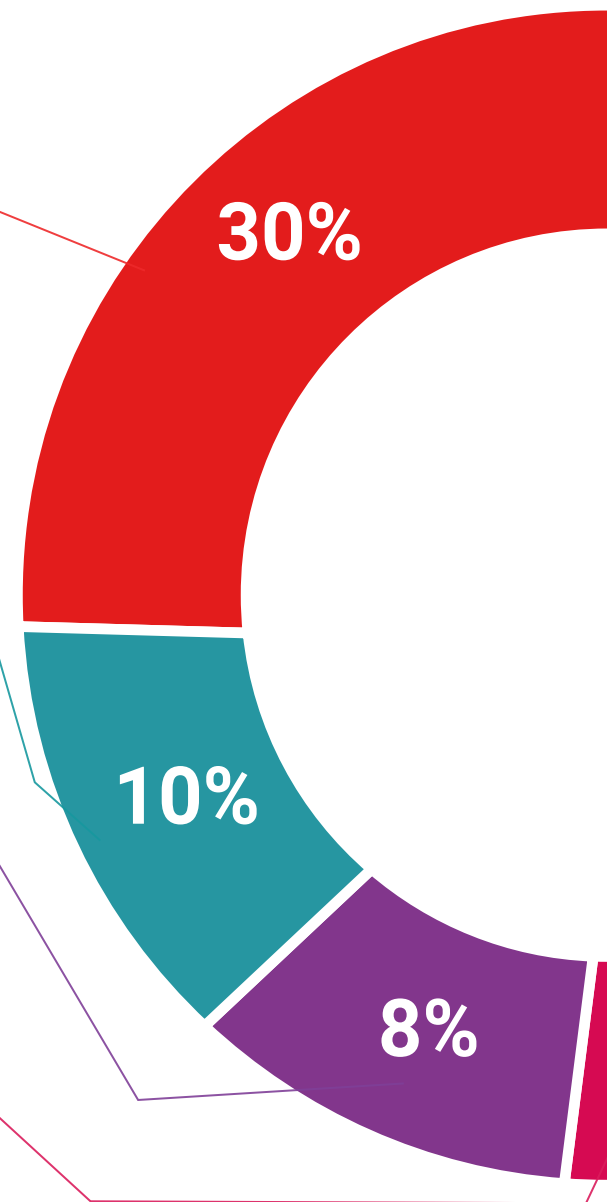
#### Pratiques en compétences et aptitudes

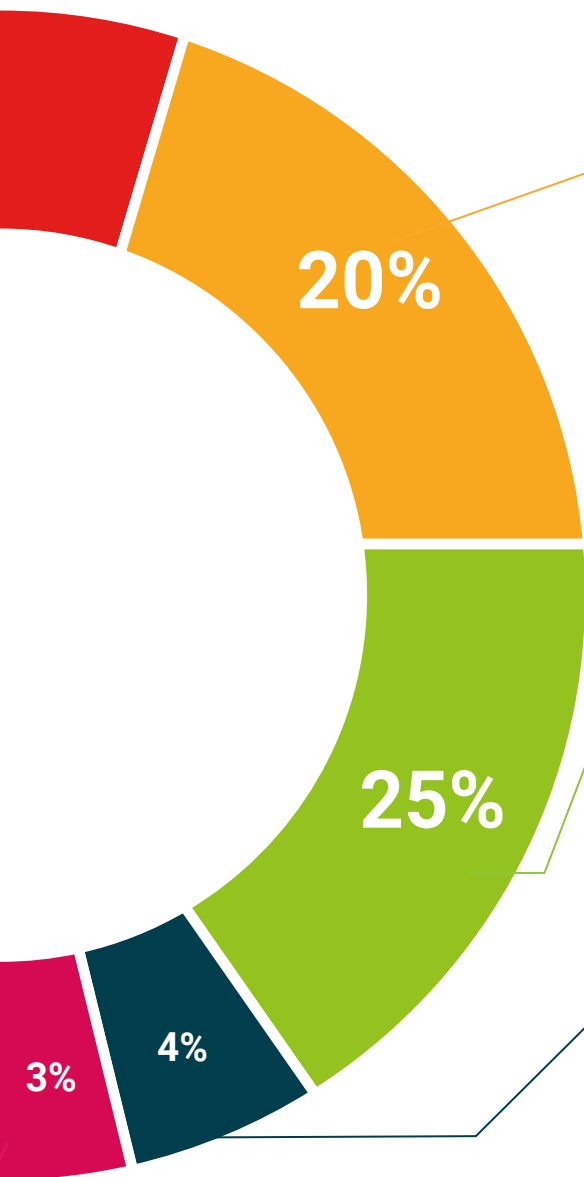
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





**Case studies**

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



**Résumés interactifs**

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



**Testing & Retesting**

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 09 Diplôme

Ce Mastère Hybride en Design de Mode Masculine vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”*

Ce **Mastère Hybride en Design de Mode Masculine** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal avec accusé de réception le diplôme de **Mastère Hybride**, qui accréditera la réussite des évaluations et l'acquisition des compétences du programme.

En complément du diplôme, vous pourrez obtenir un certificat de qualification, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devrez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

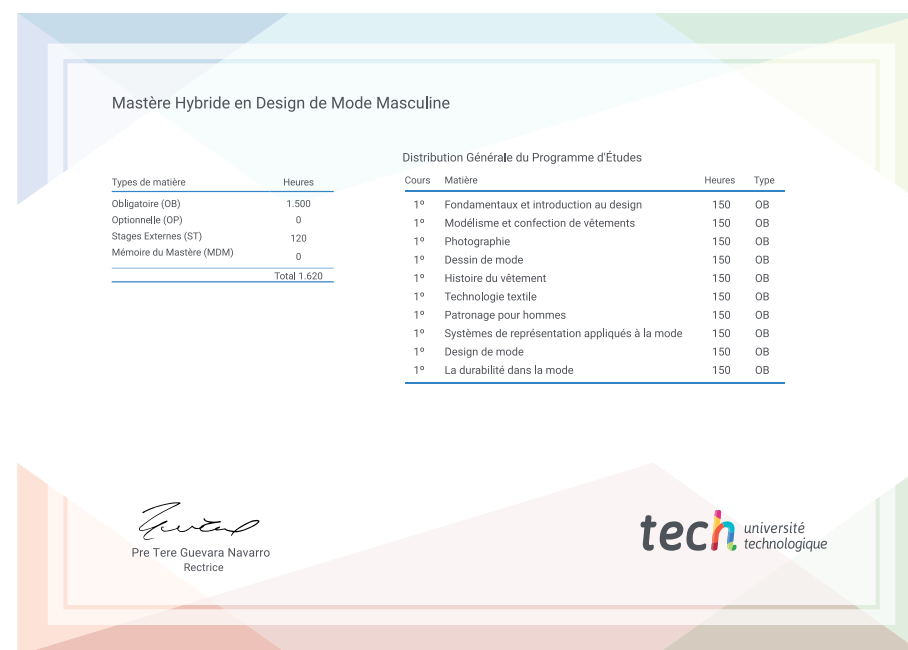
Titre: **Mastère Hybride en Design de Mode Masculine**

Modalité: **Hybride (En ligne + Pratiques)**

Durée: **12 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

N° d'heures officielles: **1.620 h.**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues



## Mastère Hybride Design de Mode Masculine

- » Modalité: Hybride (En ligne + Pratiques)
- » Durée: 12 mois
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Heures de cours: 1.620 h.

# Mastère Hybride

## Design de Mode Masculine