

Privater Masterstudiengang Modedesign für Herrenmode





Privater Masterstudiengang Modedesign für Herrenmode

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-modedesign-herrenmode

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 32

06

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

Im 21. Jahrhundert, in dem der Imagekult zu einem wesentlichen Wert in der Gesellschaft geworden ist, zieht das Engagement für Mode und exklusive Designs immer mehr Männer an, die innovative, aber an ihren Geschmack und ihre Bedürfnisse angepasste Artikel verlangen. Designer müssen daher ihr Publikum und die Merkmale des Designs für diesen Sektor genau kennen. In diesem Programm von TECH werden Fachleute die wichtigsten aktuellen Informationen finden, um sich in einem hart umkämpften Sektor zu spezialisieren.





Wenn Sie Ihre Entwürfe auf den großen Laufstegen von Paris oder New York sehen möchten, sollten Sie nicht länger zögern. In diesem Programm werden Sie die Schlüssel zur Kreation der innovativsten Herrenbekleidung finden"

Das Design der Herrenmode hat sich im Laufe der Jahre weiterentwickelt. Immer mehr Menschen entscheiden sich für ein gewagtes, neuartiges und innovatives Design für ihr tägliches Leben und aus diesem Grund müssen sich die Fachleute des Sektors an alle Geschmäcker anpassen. Aber es ist auch wichtig, spezifische Kenntnisse zu haben, um die Entwicklung der Herrenbekleidung, ihre häufigsten Verwendungszwecke und die zukünftigen Trends zu verstehen. Stoffe, Muster, Designs, Farben: eine endlose Anzahl von Elementen, die an die begehrtesten Merkmale angepasst werden müssen, um die Gunst des Publikums zu gewinnen.

Das Programm von TECH unterstreicht all diese Elemente mit einem Programm auf hohem Niveau, das sich an Fachleute richtet, die Spitzenleistungen anstreben, und von einem Team sehr erfahrener Professoren entwickelt wurde. Die theoretischen Inhalte reichen von den Grundlagen des Designs bis hin zu Darstellungssystemen in der Mode, der Herstellung von Herrenmustern und der Nachhaltigkeit in der Branche, um nur einige zu nennen. All diese Aspekte sind von großem Interesse für diejenigen, die neu in der Branche sind, aber auch für diejenigen, die bereits über umfangreiche Erfahrungen verfügen, aber ihre Fähigkeiten verbessern und ihr Wissen aktualisieren möchten.

Um die Nachfrage nach höheren Qualifizierungen für Modedesigner zu befriedigen, bietet TECH dieses hochspezialisierte Programm an, das an die neuesten Entwicklungen in diesem Sektor angepasst ist. Ein 100%iges Online-Programm, das es den Studenten ermöglicht, ihre Studienzzeit selbst einzuteilen, da sie nicht durch feste Stundenpläne oder die Notwendigkeit, sich an einen anderen physischen Ort zu begeben, gebunden sind. Sie können zu jeder Tageszeit auf alle Inhalte zugreifen und so ihr Arbeits- und Privatleben mit ihrem akademischen Leben in Einklang bringen.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Modeexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden im Modedesign für Herrenmode
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Herrenmode wird immer innovativer und passt sich dem Geschmack der heutigen Gesellschaft an. Wenn Sie alle Merkmale kennenlernen möchten, sollten Sie nicht lange überlegen und sich bei TECH einschreiben"

“

Der Bereich der Herrenmode ist in den letzten Jahren stark gewachsen. Spezialisieren Sie sich auf diesen Bereich und kreieren Sie die Trends, die in allen Geschäften verkauft werden"

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus der Modebranche, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, ermöglichen es Fachleuten, in einer situieren und kontextbezogenen Weise zu lernen, d.h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das für reale Situationen programmiert ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Kurses auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ein Programm mit Schwerpunkt auf praktischem Unterricht, das Ihnen dabei hilft, die für die Herstellung von Schnittmustern und das Design von Herrenbekleidung erforderlichen Fähigkeiten zu entwickeln.

Wenn Sie die wichtigsten Prominenten einkleiden möchten, sollten Sie nicht länger überlegen. Mit diesem Programm werden Sie das notwendige Wissen erwerben, um attraktive und exklusive Designs zu entwerfen.



02 Ziele

Die Ziele dieses Programms sind darauf ausgerichtet, die Weiterbildung von Modedesignern zu erleichtern, insbesondere von solchen, die sich auf den Bereich der Herrenmode spezialisieren möchten. Auf diese Weise können die Studenten aus erster Hand die wichtigsten Techniken und Werkzeuge erlernen, die ihnen für den Entwurf, das Zeichnen, die Anfertigung von Schnittmustern und das Schneiden von Kleidungsstücken zur Verfügung stehen, um innovative und nachhaltige Kreationen zu schaffen, die den aktuellen Trends entsprechen und in der Gunst des Publikums stehen.





“

Spezialisieren Sie sich auf das Design von Herrenmode und kreieren Sie innovative Kleidungsstücke, die das Must-Have der Saison sein werden"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erwerb eines detaillierten Wissens über die Geschichte der Mode, das für die Arbeit von Fachleuten, die sich heute in diesem Sektor weiterentwickeln möchten, von Bedeutung ist
- ◆ Entwicklung der genauen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, großartige Herrenmode-Designer zu werden, entweder durch ihre eigene Firma oder durch die Arbeit für führende Unternehmen und Marken in diesem Sektor
- ◆ In der Lage sein, Projekte für Herrenmode zu entwerfen, die bei der Öffentlichkeit Anklang finden



Wenn Sie schon immer davon geträumt haben, wie Tom Ford oder Giorgio Armani zu sein, dann warten Sie nicht länger, jetzt ist die Zeit gekommen. Schreiben Sie sich für dieses Programm ein und entwickeln Sie die Fähigkeiten, um erfolgreich zu sein"





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen und Einführung in das Design

- ◆ Kenntnis der Grundlagen des Designs, sowie die Referenzen, Stile und Bewegungen, die es von seinen Anfängen bis heute geprägt haben
- ◆ Die verschiedenen Designbereiche, Anwendungsgebiete und Berufszweige miteinander verbinden und in Beziehung setzen
- ◆ Auswahl der geeigneten Projektmethodik für jeden einzelnen Fall
- ◆ Die Prozesse der Ideenfindung, Kreativität und des Experimentierens kennen und wissen, wie man sie auf Projekte anwendet
- ◆ Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts integrieren und sie mit den Zielen und Werten des Projekts in Verbindung bringen

Modul 2. Schnittmusterherstellung und Schneiderei

- ◆ Wissen über die Entwicklung und Darstellung eines Musters
- ◆ Erlernen der selbstständigen Erstellung von Mustern aller Art
- ◆ Kenntnis der Grundlagen des Nähens
- ◆ Unterscheidung der Arten von Werkzeugen und Maschinen, die bei der Herstellung von Kleidungsstücken verwendet werden
- ◆ Textilien und ihre Hauptverwendung identifizieren
- ◆ Entwicklung praktischer Forschungsmethoden für die kreative Gestaltung von Kleidungsstücken

Modul 3. Fotografie

- ◆ Grundlegendes Verständnis von Fotokameras
- ◆ Kenntnis der Software zum Entwickeln und Bearbeiten von Fotos
- ◆ Den Wortschatz und die grundlegenden Konzepte der visuellen und audiovisuellen Sprache beherrschen und verstehen
- ◆ Kritische Analyse von Bildern unterschiedlicher Art
- ◆ Verwaltung von Ressourcen und Quellen im Zusammenhang mit dem Thema

Modul 4. Modeillustration

- ◆ Die menschliche Anatomie und die wichtigsten Merkmale der menschlichen Anatomie zu verstehen, um sie in der Modefigur darstellen zu können
- ◆ Kenntnis des Kanons des menschlichen Körpers, um das Styling der Modefigur zu ermöglichen
- ◆ Analyse und ausführliche Unterscheidung der wichtigsten Bereiche des menschlichen Körpers bei der Umsetzung einer Modefigur
- ◆ Unterscheidung der Techniken der graphisch-plastischen Darstellung in der Modeillustration
- ◆ Den persönlichen Stil in der Modefigur als unverwechselbares Markenzeichen des Modedesigners suchen

Modul 5. Geschichte der Bekleidung

- ◆ Identifizierung von sprachlichen und expressiven Ressourcen in Bezug auf den Inhalt
- ◆ Auswahl von Forschungs- und Innovationsressourcen zur Lösung von Problemen, die sich aus den Funktionen, Bedürfnissen und Materialien von Kleidung ergeben
- ◆ Methodische und ästhetische Strategien zusammenbringen, die helfen, kreative Prozesse zu begründen und zu entwickeln
- ◆ Unterscheidung der psychologischen Prozesse bei der Entwicklung von Kleidungsstücken in der Geschichte der Kleidung
- ◆ Formale und symbolische Sprache mit Funktionalität im Bereich der Bekleidung zu verbinden
- ◆ Aufzeigen des Zusammenhangs zwischen den Elementen der Kleidung und den humanistischen Bereichen
- ◆ Begründung der Widersprüche zwischen modischem Luxus und ethischen Werten
- ◆ Überdenken der Auswirkungen von Innovation und Qualität in der Bekleidungsproduktion auf die Lebensqualität und die Umwelt

Modul 6. Textiltechnik

- ◆ Identifizierung verschiedener Arten von Textilfasern
- ◆ Auswahl eines Textilmaterials für ein bestimmtes Design nach seinen Eigenschaften
- ◆ Kenntnis der Färbetechniken
- ◆ Beherrschung der Ligamente, um zu wissen, wie man sie bei der täglichen Arbeit einsetzt
- ◆ Die Eigenschaften der verschiedenen Materialien und die Techniken für ihre Bearbeitung und Verarbeitung kennen
- ◆ Die wichtigsten Textildrucktechniken kennen

Modul 7. Muster für Männer

- ◆ Kenntnis der Geschichte der Herrenmode
- ◆ Eigene, auf Wissen basierende Kriterien für die Entwicklung der Herrenmode zu haben
- ◆ Verständnis der männlichen Morphologie und ihrer Eigenheiten
- ◆ Kenntnis der gängigsten Schnittmuster, die in der Herrenmode verwendet werden
- ◆ Lernen, einen Maßanzug anzufertigen

Modul 8. Repräsentationssysteme in der Mode

- ◆ Die beruflichen Anwendungskontexte des modetechnischen Zeichnens unterscheiden und die Nützlichkeit der Merkmale dieser Darstellungsart verstehen
- ◆ Wissen, wie man flache Zeichnungen von Kleidungsstücken anfertigt
- ◆ Verständnis dafür, wie man flache Zeichnungen von Kleidungsstücken anfertigt, die dem Schnittmusterer und dem Konfektionär die Eigenschaften der einzelnen Modelle vermitteln
- ◆ Wissen, wie man verschiedene Modeaccessoires darstellt
- ◆ Wissen, wie man ein sehr aussagekräftiges technisches Datenblatt erstellt



Modul 9. Modedesign

- ◆ Verständnis der verschiedenen Arbeitsmethoden im Modedesign
- ◆ Kreative Verfahren entwickeln, die bei der Arbeit des Modedesigns helfen
- ◆ Einführung in die technischen Verfahren, die für die Realisierung eines Modeprojekts erforderlich sind
- ◆ Kenntnis der verschiedenen Mittel zur Verbreitung und Kommunikation eines Modeprodukts
- ◆ Den Prozess der Realisierung von Modeprojekten in all seinen Phasen verstehen
- ◆ Beschaffung von Ressourcen für die visuelle Präsentation und Kommunikation des Modeprojekts

Modul 10. Nachhaltigkeit in der Mode

- ◆ Verstehen, dass der derzeitige Lebensstil der Menschen uns zu nicht nachhaltigen Konsumenten macht
- ◆ Umwelt- und Nachhaltigkeitskriterien bereits in der Konzeptions- und Entwicklungsphase berücksichtigen
- ◆ Präventive und geeignete Maßnahmen zur Reduzierung der Umweltbelastung kennen lernen
- ◆ Nachhaltigkeit als Anforderung in der Designmethodik verwenden
- ◆ Studenten mit natürlichen und umweltfreundlichen Inspirationsquellen versorgen

03

Kompetenzen

Nach Bestehen der Bewertungen des Programms Modedesign für Herrenmode werden die Fachleute die notwendigen Kompetenzen erworben haben, um in der Modeindustrie innovativ zu sein und ansprechende Produkte für den männlichen Sektor zu entwerfen. Auf diese Weise werden sie über die Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügen, um in einer Branche erfolgreich zu sein, in der zunehmend hochqualifizierte Fachkräfte gefragt sind, die sich schnell und einfach an Marktveränderungen und neue Trends anpassen können.



“

*Werden Sie ein erfolgreicher Designer
und zeigen Sie Ihre Kreationen auf den
wichtigsten internationalen Laufstegen"*



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Attraktive Designs entwerfen, die ein *Must* für die Saison werden
- ◆ Die historischen Kriterien der Modeindustrie auf aktuelle Entwürfe anwenden, so dass sie zu unverzichtbaren Kleidungsstücken in jedem Kleiderschrank werden
- ◆ Entwicklung der notwendigen Fähigkeiten, um im Bereich Herrenmode-Design erfolgreich zu sein



Nach Abschluss dieses privaten Masterstudiengangs von TECH werden Sie die notwendigen Fähigkeiten besitzen, um in einem boomenden Sektor erfolgreich zu sein"





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Anwendung der Grundlagen des Modedesigns auf die Gestaltung von Herrenbekleidung
- ◆ Anfertigen von künstlerischen Zeichnungen, in denen jedes Detail des Entwurfs festgehalten wird
- ◆ Mit Erfolg auf dem Gebiet der Fotografie arbeiten, indem die wichtigsten Techniken angewendet werden, um Bilder mit großem Detailreichtum zu machen, die die Kleidungsstücke originalgetreu zeigen
- ◆ Anfertigung aller Arten von Schnittmustern, die für die Herstellung von Herrenbekleidung erforderlich sind
- ◆ Gründliche Kenntnis der Geschichte der Kleidung, um die nützlichsten und innovativsten Ressourcen für die Entwürfe zu nutzen
- ◆ Herstellung von Herrenanzügen, die sich an die Bedürfnisse und den Geschmack der heutigen Gesellschaft anpassen
- ◆ Technische Zeichnungen anfertigen, die die Eigenschaften von Kleidungsstücken und Accessoires deutlich machen
- ◆ Fundierte Kenntnisse aller Phasen des Modedesigns, um das Endprodukt zu einem Erfolg zu machen
- ◆ Kritisches Denken über die aktuelle Modekultur
- ◆ Die nachhaltigsten Techniken und Materialien werden eingesetzt, um Herrendesigns zu entwerfen, die den Anforderungen der heutigen Gesellschaft entsprechen
- ◆ Die wichtigsten Textiltechniken und -technologien anwenden, um hochwertige Kleidungsstücke herzustellen

04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms vereint alle grundlegenden Aspekte, damit Designer die genauen Fähigkeiten entwickeln können, die es ihnen ermöglichen, Herrenbekleidung zu entwerfen und zu kreieren, die beim Publikum Anklang findet. Der Lehrplan deckt alles ab, von der Anfertigung von Schnittmustern und dem Schneiden bis hin zur Geschichte der Kleidung, einschließlich relevanter Themen wie Fotografie, Design und Textiltechnologie, sowie neue Themen wie Nachhaltigkeit in der Branche.



“

Lernen Sie die neuen Trends in der nachhaltigen Mode kennen und wenden Sie sie erfolgreich in Ihren Designs für Männer an"

Modul 1. Grundlagen und Einführung in das Design

- 1.1. Geschichte des Designs
 - 1.1.1. Die industrielle Revolution
 - 1.1.2. Die Phasen des Designs
 - 1.1.3. Architektur
 - 1.1.4. Die Chicagoer Schule
- 1.2. Designstile und Strömungen
 - 1.2.1. Dekoratives Design
 - 1.2.2. Modernistische Strömung
 - 1.2.3. *Art Deco*
 - 1.2.4. Industrielles Design
 - 1.2.5. Das Bauhaus
 - 1.2.6. Industrielles Design
 - 1.2.7. Transvanguardien
 - 1.2.8. Zeitgenössisches Design
- 1.3. Designer und Trends
 - 1.3.1. Innenarchitekten
 - 1.3.2. Grafikdesigner
 - 1.3.3. Industrie- oder Produktdesigner
 - 1.3.4. Modedesigner
- 1.4. Projektmethodik im 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. Sprache im Design
 - 1.5.1. Objekte und das Subjekt
 - 1.5.2. Semiotik der Objekte
 - 1.5.3. Die objektive Disposition und ihre Konnotation
 - 1.5.4. Die Globalisierung der Zeichen
 - 1.5.5. Vorschlag
- 1.6. Design und seine ästhetisch-formale Dimension
 - 1.6.1. Visuelle Elemente
 - 1.6.1.1. Die Form
 - 1.6.1.2. Messung
 - 1.6.1.3. Farbe
 - 1.6.1.4. Die Textur
 - 1.6.2. Relationale Elemente
 - 1.6.2.1. Leitung
 - 1.6.2.2. Position
 - 1.6.2.3. Räumlich
 - 1.6.2.4. Schweregrad
 - 1.6.3. Praktische Elemente
 - 1.6.3.1. Vertretung
 - 1.6.3.2. Bedeutung
 - 1.6.3.3. Funktion
 - 1.6.4. Referenzrahmen
- 1.7. Analytische Methoden des Designs
 - 1.7.1. Pragmatisches Design
 - 1.7.2. Analoges Design
 - 1.7.3. Ikonisches Design
 - 1.7.4. Kanonisches Design
 - 1.7.5. Die wichtigsten Autoren und ihre Methodik

- 1.8. Design und Semantik
 - 1.8.1. Semantik
 - 1.8.2. Bedeutung
 - 1.8.3. Denotative Bedeutung und konnotative Bedeutung
 - 1.8.4. Das Lexikon
 - 1.8.5. Lexikalisches Feld und lexikalische Familie
 - 1.8.6. Semantische Beziehungen
 - 1.8.7. Semantische Veränderung
 - 1.8.8. Ursachen für semantische Veränderungen
- 1.9. Design und Pragmatik
 - 1.9.1. Praktische Konsequenzen, Abduktion und Semiotik
 - 1.9.2. Mediation, Körper und Gefühle
 - 1.9.3. Lernen, Erfahrung und Abschluss
 - 1.9.4. Identität, soziale Beziehungen und Objekte
- 1.10. Aktueller Designkontext
 - 1.10.1. Aktuelle Designfragen
 - 1.10.2. Aktuelle Designfragen
 - 1.10.3. Beiträge zur Methodik

Modul 2. Schnittmusterherstellung und Schneiderei

- 2.1. Einführung in die Mustererstellung
 - 2.1.1. Grundlagen der Mustererstellung
 - 2.1.2. Werkzeuge und Materialien für die Mustererstellung
 - 2.1.3. Anatomische Messungen durchführen
 - 2.1.4. Tabellen mit Messungen
 - 2.1.5. Muster-Typologien
 - 2.1.6. Muster der Industrialisierung
 - 2.1.7. Informationen, die in einem Muster enthalten sein müssen

- 2.2. Weibliches Muster
 - 2.2.1. Basis-Rockmuster
 - 2.2.2. Grundmuster Körper
 - 2.2.3. Grundmuster der Hose
 - 2.2.4. Kleid Grundmuster
 - 2.2.5. Kragen
 - 2.2.6. Ärmel
 - 2.2.7. Details
- 2.3. Männliches Muster
 - 2.3.1. Grundkörper-Muster
 - 2.3.2. Einfaches Hosenmuster
 - 2.3.3. Mantelgrundmuster
 - 2.3.4. Kragen
 - 2.3.5. Ärmel
 - 2.3.6. Details
- 2.4. Muster für Kinder
 - 2.4.1. Grundmuster Körper
 - 2.4.2. Grundmuster der Hose
 - 2.4.3. Trikot Grundmuster
 - 2.4.4. Jumpsuit-Grundmuster
 - 2.4.5. Ärmel
 - 2.4.6. Kragen
 - 2.4.7. Details
- 2.5. Umwandlung, Entwicklung und Skalierung von Mustern
 - 2.5.1. Muster-Transformationen
 - 2.5.2. Entwicklung von Mustern
 - 2.5.3. Maßstabsgetreue und lebensgroße Muster
- 2.6. Einführung in Schneiden und Nähen
 - 2.6.1. Einführung in das Nähen
 - 2.6.2. Werkzeuge und Materialien beim Nähen
 - 2.6.3. Schneiden
 - 2.6.4. Nähen von Hand
 - 2.6.5. Flache Nähmaschine
 - 2.6.6. Arten von Nähmaschinen

- 2.7. Identifizierung von Textilien
 - 2.7.1. Flache Stoffe
 - 2.7.2. Komplexe gewebte Stoffe
 - 2.7.3. Technische Gewebe
 - 2.7.4. Gestrickte Stoffe
 - 2.7.5. Materialien
- 2.8. Arten des Nähens und der Verarbeitung von Kleidungsstücken
 - 2.8.1. Flache Naht
 - 2.8.2. Innere Naht
 - 2.8.3. Gebogene Naht
 - 2.8.4. Französische Naht
 - 2.8.5. Texanische Naht
 - 2.8.6. Overlock-Naht
 - 2.8.7. Umrandete Nähte
- 2.9. Verschlüsse, Veredelung und Textilveredelung
 - 2.9.1. Färben von Stoffen
 - 2.9.2. Knöpfe
 - 2.9.3. Reißverschlüsse
 - 2.9.4. Applikationen
 - 2.9.5. Auskleidung des Stücks
 - 2.9.6. Finishing
 - 2.9.7. Bügeln
- 2.10. Moulage
 - 2.10.1. Vorbereitung der Schneiderpuppe
 - 2.10.2. Untersuchung der Schneiderpuppe
 - 2.10.3. Von der Schneiderpuppe zum Schnittmuster
 - 2.10.4. Modellieren eines Kleidungsstücks

Modul 3. Fotografie

- 3.1. Geschichte der Fotografie
 - 3.1.1. Hintergrund zur Fotografie
 - 3.1.2. Farbfotografie
 - 3.1.3. Photographischer Film
 - 3.1.4. Digitalkamera
- 3.2. Bildgestaltung
 - 3.2.1. Die Fotokamera
 - 3.2.2. Grundlegende Parameter in der Fotografie
 - 3.2.3. Fotometrie
 - 3.2.4. Objektive und Brennweite
- 3.3. Fotografische Sprache
 - 3.3.1. Arten von Plänen
 - 3.3.2. Formale, kompositorische und interpretative Elemente des fotografischen Bildes
 - 3.3.3. Rahmung
 - 3.3.4. Darstellung von Zeit und Bewegung in der Fotografie
 - 3.3.5. Die Beziehung der Fotografie zu Realität und Wahrheit
- 3.4. Die Fotokamera
 - 3.4.1. Analoge und digitale Kameras
 - 3.4.2. Einfache Kameras
 - 3.4.3. Spiegelreflexkameras
 - 3.4.4. Grundlegende fotografische Techniken
 - 3.4.5. Belichtung und Belichtungsmesser
 - 3.4.6. Die digitale Spiegelreflexkamera. Der Sensor
 - 3.4.7. Die Handhabung der Digitalkamera im Vergleich zur analogen Kamera
 - 3.4.8. Besondere Aspekte von Interesse
 - 3.4.9. Möglichkeiten der Arbeit mit der Digitalkamera

- 3.5. Das digitale Bild
 - 3.5.1. Dateiformate
 - 3.5.2. Weißabgleich
 - 3.5.3. Farbtemperatur
 - 3.5.4. Histogramm. Belichtung in der digitalen Fotografie
 - 3.5.5. Dynamischer Bereich
- 3.6. Das Verhalten von Licht
 - 3.6.1. Das Photon
 - 3.6.2. Reflexion und Absorption
 - 3.6.3. Quantität und Qualität des Lichts
 - 3.6.3.1. Hartes Licht und weiches Licht
 - 3.6.3.2. Direktes und diffuses Licht
- 3.7. Ausdruckskraft und Ästhetik der Beleuchtung
 - 3.7.1. Schatten, Modifikatoren und Tiefe
 - 3.7.2. Beleuchtungswinkel
 - 3.7.3. Beleuchtungspläne
 - 3.7.4. Messung von Licht
 - 3.7.4.1. Das Photometer
 - 3.7.4.2. Auftreffendes Licht
 - 3.7.4.3. Reflektiertes Licht
 - 3.7.4.4. Messung über mehrere Punkte
 - 3.7.4.5. Der Kontrast
 - 3.7.4.6. Mittelgrau
 - 3.7.5. Beleuchtung natürliches Licht
 - 3.7.5.1. Diffusoren
 - 3.7.5.2. Reflektoren
 - 3.7.6. Beleuchtung mit künstlichem Licht
 - 3.7.6.1. Das Fotostudio
 - 3.7.6.2. Beleuchtungsquellen
 - 3.7.6.3. Kaltes Licht
 - 3.7.6.4. Studioblitz und Kompaktblitze
 - 3.7.6.5. Zubehör

- 3.8. Bearbeitungssoftware
 - 3.8.1. Adobe Lightroom
 - 3.8.2. Adobe Photoshop
 - 3.8.3. Plugins
- 3.9. Fotobearbeitung und Entwicklung
 - 3.9.1. RAW-Entwicklung für Kameras
 - 3.9.2. Rauschen und Fokus
 - 3.9.3. Anpassung von Belichtung, Kontrast und Sättigung. Levels und Kurven
- 3.10. Referenzen und Anwendungen
 - 3.10.1. Die wichtigsten Fotografen der Geschichte
 - 3.10.2. Fotografie in der Innenarchitektur
 - 3.10.3. Fotografie im Produktdesign
 - 3.10.4. Fotografie im Modedesign
 - 3.10.5. Fotografie im Grafikdesign

Modul 4. Modeillustration

- 4.1. Geschichte der Illustration
 - 4.1.1. Geschichte der Illustration
 - 4.1.2. Typologien
 - 4.1.3. Das Poster
 - 4.1.4. Illustratoren
- 4.2. Materialien und Medien in der Illustration
 - 4.2.1. Materialien
 - 4.2.2. Support
 - 4.2.3. Neue Technologien
- 4.3. Künstlerische Anatomie
 - 4.3.1. Einführung in die Künstlerische Anatomie
 - 4.3.2. Kopf und Hals
 - 4.3.3. Der Rumpf
 - 4.3.4. Obere Extremität
 - 4.3.5. Untere Extremität
 - 4.3.6. Die Bewegung

- 4.4. Anteil des menschlichen Körpers
 - 4.4.1. Anthropometrie
 - 4.4.2. Anteil
 - 4.4.3. Kanons
 - 4.4.4. Morphologie
 - 4.4.5. Anteil
- 4.5. Grundlegende Zusammensetzung
 - 4.5.1. Vorderseite
 - 4.5.2. Rücken
 - 4.5.3. Profil
 - 4.5.4. Verkürzung
 - 4.5.5. Bewegung
- 4.6. Das menschliche Gesicht
 - 4.6.1. Der Kopf
 - 4.6.2. Die Augen
 - 4.6.3. Die Nase
 - 4.6.4. Der Mund
 - 4.6.5. Die Augenbrauen
 - 4.6.6. Die Ohren
 - 4.6.7. Das Haar
- 4.7. Menschliche Figur
 - 4.7.1. Gleichgewicht des Körpers
 - 4.7.2. Der Arm
 - 4.7.3. Die Hand
 - 4.7.4. Der Fuß
 - 4.7.5. Das Bein
 - 4.7.6. Die Brust
 - 4.7.7. Menschliche Figur
- 4.8. Illustrationstechniken in der Mode
 - 4.8.1. Traditionelle Technik
 - 4.8.2. Digitale Technik
 - 4.8.3. Gemischte Medien
 - 4.8.4. Collage-Technik

- 4.9. Illustration der Materialien
 - 4.9.1. Tweed
 - 4.9.2. Glanzleder
 - 4.9.3. Wolle
 - 4.9.4. Pailletten
 - 4.9.5. Transparenz
 - 4.9.6. Seide
 - 4.9.7. Denim
 - 4.9.8. Leder
 - 4.9.9. Tierhaar
 - 4.9.10. Andere Materialien
- 4.10. Suche nach persönlichem Stil
 - 4.10.1. Die Mode-Figurine
 - 4.10.2. Styling
 - 4.10.3. Mode-Posen
 - 4.10.4. Frisuren
 - 4.10.5. Design

Modul 5. Geschichte der Bekleidung

- 5.1. Vorgeschichte
 - 5.1.1. Einführung
 - 5.1.2. Prähistorische Zivilisationen
 - 5.1.3. Handel in prähistorischen Zeiten
 - 5.1.4. Prähistorisches Kostüm
 - 5.1.5. Pelze und Pelzläden
 - 5.1.6. Textilien und Techniken
 - 5.1.7. Chronologische Übereinstimmung und Ähnlichkeiten in der prähistorischen Tracht
- 5.2. Antike Zeitalter: Ägypten und Mesopotamien
 - 5.2.1. Ägypten
 - 5.2.2. Das assyrische Volk
 - 5.2.3. Das persische Volk



- 5.3. Antike: Klassisches Griechenland
 - 5.3.1. Kretische Tracht
 - 5.3.2. Im antiken Griechenland verwendete Stoffe
 - 5.3.3. Antike griechische Gewänder
 - 5.3.4. Antike griechische Unterwäsche
 - 5.3.5. Antikes griechisches Schuhwerk
 - 5.3.6. Hüte und Kopfbedeckungen der alten Griechen
 - 5.3.7. Antike griechische Farben und Ornamente
 - 5.3.8. Antike griechische Accessoires
- 5.4. Antike: das Römische Reich
 - 5.4.1. Antike römische Textilien
 - 5.4.2. Antike römische Kleidungsstücke
 - 5.4.3. Antike römische Unterwäsche
 - 5.4.4. Antikes römisches Schuhwerk
 - 5.4.5. Antike römische Hüte und Kopfbedeckungen
 - 5.4.6. Das Verhältnis von sozialem Status und Kleidung im alten Rom
 - 5.4.7. Byzantinischer Stil
- 5.5. Hochmittelalter und Spätmittelalter
 - 5.5.1. Allgemeine historische Merkmale des Mittelalters
 - 5.5.2. Kostüme im frühen Mittelalter
 - 5.5.3. Kostüme in der Karolingerzeit
 - 5.5.4. Kostüme in der romanischen Epoche
 - 5.5.5. Gothic Kostüm
- 5.6. Das moderne Zeitalter: Renaissance, Barock und Rokoko
 - 5.6.1. 15. und 16. Jahrhundert: Renaissance
 - 5.6.2. 17. Jahrhundert: Barock
 - 5.6.3. 18. Jahrhundert: Rokoko
- 5.7. Zeitgenössisches Alter: Neoklassizismus und Romantik
 - 5.7.1. Die Kleidungsindustrie
 - 5.7.2. Charles Frédéric Worth
 - 5.7.3. Jacques Doucet
 - 5.7.4. Frauenbekleidung
 - 5.7.5. Josefine Bonaparte: der imperialistische Stil

- 5.8. Zeitgenössisches Alter: Viktorianische Epoche und *Belle Époque*
 - 5.8.1. Königin Victoria
 - 5.8.2. Herrenbekleidung
 - 5.8.3. *Dandy*
 - 5.8.4. Paul Poiret
 - 5.8.5. Madeleine Vionnet
- 5.9. Zeitgenössisches Zeitalter: vom Kostüm zur Mode
 - 5.9.1. Neuer Kontext und sozialer Wandel
 - 5.9.2. Modedesigner
 - 5.9.3. Coco Chanel
 - 5.9.4. Der *New Look*
- 5.10. Zeitgenössisches Zeitalter: das Jahrhundert der Designer und der Mode
 - 5.10.1. Moderne Kleidung
 - 5.10.2. Der Aufstieg der amerikanischen Designer
 - 5.10.3. Die Londoner Szene

Modul 6. Textiltechnik

- 6.1. Einführung in Textilien
 - 6.1.1. Geschichte der Textilien
 - 6.1.2. Textilien im Laufe der Zeit
 - 6.1.3. Traditionelle Textilmaschinen
 - 6.1.4. Die Bedeutung von Textilien in der Mode
 - 6.1.5. In Textilien verwendete Symbolik
 - 6.1.6. Technische Daten der Stoffe
- 6.2. Textile Materialien
 - 6.2.1. Klassifizierung von Textilfasern
 - 6.2.1.1. Natürliche Fasern
 - 6.2.1.2. Künstliche Fasern
 - 6.2.1.3. Synthetische Fasern
 - 6.2.2. Eigenschaften der Fasern
 - 6.2.3. Erkennung von Textilfasern

- 6.3. Fäden
 - 6.3.1. Grundlegende Bindungen
 - 6.3.2. Allgemeine Eigenschaften von Fäden
 - 6.3.3. Klassifizierung von Fäden
 - 6.3.4. Spinnereistufen
 - 6.3.5. Verwendete Maschinen
 - 6.3.6. Garnnummerierungssysteme
- 6.4. Durchbrochene Textilien
 - 6.4.1. Durchbrochene Stoffe
 - 6.4.2. Gestaffelte Bindung
 - 6.4.3. Ligamente in durchbrochenen Stoffen
 - 6.4.4. Klassifizierung der Bänder
 - 6.4.5. Arten von Bändern
 - 6.4.6. Arten von durchbrochenen Stoffen
 - 6.4.7. Der durchbrochene Webstuhl
 - 6.4.8. Besondere Webstühle
- 6.5. Gestrickte Stoffe
 - 6.5.1. Geschichte des Strickens
 - 6.5.2. Klassifizierung
 - 6.5.3. Typologie
 - 6.5.4. Vergleich zwischen einer Leinwandbindung und einem Gewirke
 - 6.5.5. Eigenschaften und Verhalten je nach Konstruktion
 - 6.5.6. Technologie und Maschinen für seine Herstellung
- 6.6. Textile Veredelungen
 - 6.6.1. Physikalisches Finishing
 - 6.6.2. Chemische Veredelung
 - 6.6.3. Stärke des Gewebes
 - 6.6.4. Das *Pilling*
 - 6.6.5. Dimensionsänderung von Stoffen

- 6.7. Färben
 - 6.7.1. Vor-Behandlungen
 - 6.7.2. Färben
 - 6.7.3. Maschinenpark
 - 6.7.4. Inputs
 - 6.7.5. Optische Bleiche
 - 6.7.6. Farbe
- 6.8. Aufdrucken
 - 6.8.1. Direktes Drucken
 - 6.8.1.1. Blockdruck
 - 6.8.1.2. Walzendruck
 - 6.8.1.3. Thermotransferdruck
 - 6.8.1.4. Siebdruck
 - 6.8.1.5. Kettendruck
 - 6.8.1.6. Korrosionsdruck
 - 6.8.2. Drucken mit Reservetechnik
 - 6.8.2.1. Batik
 - 6.8.2.2. Gebundene Färbung
 - 6.8.3. Andere Arten von Druck
 - 6.8.3.1. Differentialdruck
 - 6.8.3.2. Polychromatisch elektrostatisch
- 6.9. Technische und intelligente Stoffe
 - 6.9.1. Definition und Analyse
 - 6.9.2. Anwendungen von Textilien
 - 6.9.3. Neue Materialien und Technologien
- 6.10. Leder, Pelz und andere
 - 6.10.1. Pelz und Leder
 - 6.10.2. Klassifizierung von Leder
 - 6.10.3. Gerbverfahren
 - 6.10.4. Behandlung nach dem Gerben
 - 6.10.5. Technologisches Gerbverfahren
 - 6.10.6. Methoden der Konservierung
 - 6.10.7. Synthetisches Leder
 - 6.10.8. Debatte: Natur- oder Kunstleder

Modul 7. Muster für Männer

- 7.1. Entwicklung der Herrenmode
 - 7.1.1. Sozialer und historischer Kontext der Herrenmode
 - 7.1.2. Der Verzicht auf Ornamente und die Rückeroberung des Rechts auf Mode
 - 7.1.3. Geschichte der Schneiderei
- 7.2. Herrenbekleidung
 - 7.2.1. Arten von Kleidung und Variationen
 - 7.2.2. Accessoires für Männer
 - 7.2.3. Markenanalyse und Kommunikation
 - 7.2.4. Aktuelle Trends
- 7.3. Studie der männlichen Morphologien
 - 7.3.1. Die Evolution des männlichen Körpers
 - 7.3.2. Studie über den männlichen Körper
 - 7.3.3. Typologie des männlichen Körpers
- 7.4. Hemdenmuster
 - 7.4.1. Maßnahmen
 - 7.4.2. Gestaltung
 - 7.4.3. Variationen
- 7.5. Hosenummuster
 - 7.5.1. Maßnahmen
 - 7.5.2. Gestaltung
 - 7.5.3. Variationen
- 7.6. Layout der Jacke
 - 7.6.1. Maßnahmen
 - 7.6.2. Gestaltung
 - 7.6.3. Variationen
- 7.7. Jackenrevers-Designs
 - 7.7.1. Maßnahmen
 - 7.7.2. Gestaltung
 - 7.7.3. Variationen

- 7.8. Westenmuster
 - 7.8.1. Maßnahmen
 - 7.8.2. Gestaltung
 - 7.8.3. Variationen
- 7.9. Der Herrenmantel
 - 7.9.1. Maßnahmen
 - 7.9.2. Gestaltung
 - 7.9.3. Variationen
- 7.10. Traditionelle Anzugsanfertigung
 - 7.10.1. Materialien
 - 7.10.2. Futter
 - 7.10.3. Montage
 - 7.10.4. Nähen

Modul 8. Repräsentationssysteme in der Mode

- 8.1. Einführung in das technische Zeichnen in der Mode
 - 8.1.1. Wie und wann technische Zeichnungen verwendet werden
 - 8.1.2. Wie man eine technische Zeichnung für Mode erstellt
 - 8.1.3. Zeichnen von einem physischen Kleidungsstück
 - 8.1.4. Standards des Modetechnikers
- 8.2. Vorbereitung der Dokumente
 - 8.2.1. Vorbereiten des Dokuments für die technische Zeichnung
 - 8.2.2. Anatomische Grundpuppe
 - 8.2.3. Farbe, Textur und Muster
- 8.3. Untere Kleidungsstücke
 - 8.3.1. Röcke
 - 8.3.2. Hose
 - 8.3.3. Strümpfe
- 8.4. Oberbekleidung
 - 8.4.1. Hemden
 - 8.4.2. T-Shirts
 - 8.4.3. Jacken
 - 8.4.4. Jacken
 - 8.4.5. Mäntel

- 8.5. Unterwäsche
 - 8.5.1. Halterung
 - 8.5.2. Höschen
 - 8.5.3. Briefs
- 8.6. Details zum Modell
 - 8.6.1. Ausschnitte
 - 8.6.2. Kragen
 - 8.6.3. Ärmel
 - 8.6.4. Manschetten
 - 8.6.5. Taschen
- 8.7. Details zum Design
 - 8.7.1. Details zur Konstruktion
 - 8.7.2. Dekorative Design-Details
 - 8.7.3. Falten
 - 8.7.4. Nähte
 - 8.7.5. Stitching
 - 8.7.6. Rippung
- 8.8. Befestigungen und Verschlüsse
 - 8.8.1. Reißverschlüsse
 - 8.8.2. Knöpfe
 - 8.8.3. Klammern
 - 8.8.4. Bänder
 - 8.8.5. Knoten
 - 8.8.6. Knopflöcher
 - 8.8.7. Klettverschluss
 - 8.8.8. Ösen
 - 8.8.9. Schleifen
 - 8.8.10. Studs
 - 8.8.11. Nieten
 - 8.8.12. Ringe
 - 8.8.13. Schnallen

- 8.9. Ergänzungen
 - 8.9.1. Taschen
 - 8.9.2. Brillen
 - 8.9.3. Schuhe
 - 8.9.4. Schmuck
- 8.10. Das technische Dossier
 - 8.10.1. Export der technischen Zeichnung
 - 8.10.2. Informationen aus der technischen Zeichnung
 - 8.10.3. Modelle und Arten von Datenblättern
 - 8.10.4. Ausfüllen des Informationsdokuments

Modul 9. Modedesign

- 9.1. Methodik des Modedesigns
 - 9.1.1. Das Konzept für ein Modeprojekt
 - 9.1.2. Designmethodik angewandt auf Mode
 - 9.1.3. Forschungsmethoden im Modedesign
 - 9.1.4. Das Briefing oder der Gestaltungsauftrag
 - 9.1.5. Dokumentation
 - 9.1.6. Analyse der aktuellen Mode
 - 9.1.7. Formalisierung von Ideen
- 9.2. Kreative Verfahren für Modedesign
 - 9.2.1. Das Feldnotizbuch
 - 9.2.2. Das Moodboard
 - 9.2.3. Grafische Forschung
 - 9.2.4. Kreative Techniken
- 9.3. Referenzen
 - 9.3.1. Kommerzielle Mode
 - 9.3.2. Kreative Mode
 - 9.3.3. Bühnenmode
 - 9.3.4. Corporate Fashion
- 9.4. Konzept der Sammlung
 - 9.4.1. Funktionalität des Kleidungsstücks
 - 9.4.2. Das Kleidungsstück als Botschaft
 - 9.4.3. Ergonomische Konzepte
- 9.5. Stilistische Codes
 - 9.5.1. Dauerhafte stilistische Codes
 - 9.5.2. Stationäre stilistische Codes
 - 9.5.3. Suche nach dem persönlichen Stempel
- 9.6. Entwicklung der Kollektion
 - 9.6.1. Theoretischer Rahmen
 - 9.6.2. Kontext
 - 9.6.3. Forschung
 - 9.6.4. Referenzen
 - 9.6.5. Schlussfolgerung
 - 9.6.6. Repräsentation der Sammlung
- 9.7. Technische Studie
 - 9.7.1. Textilkarte
 - 9.7.2. Farbkarte
 - 9.7.3. Baumwoll-Stoff für Prototypen
 - 9.7.4. Das technische Dossier
 - 9.7.5. Der Prototyp
 - 9.7.6. Stichprobe
- 9.8. Interdisziplinäre Projekte
 - 9.8.1. Zeichnung
 - 9.8.2. Mustererstellung
 - 9.8.3. Nähen
- 9.9. Produktion einer Kollektion
 - 9.9.1. Von der Skizze zur technischen Zeichnung
 - 9.9.2. Handwerkliche Workshops
 - 9.9.3. Neue Technologien
- 9.10. Kommunikations- und Präsentationsstrategien
 - 9.10.1. Modefotografie: *Lookbook*, Leitartikel und Kampagne
 - 9.10.2. Das Portfolio
 - 9.10.3. Der Laufsteg
 - 9.10.4. Andere Möglichkeiten, die Kollektion zu präsentieren

Modul 10. Nachhaltigkeit in der Mode

- 10.1. Modedesign neu denken
 - 10.1.1. Die Lieferkette
 - 10.1.2. Wichtige Themen
 - 10.1.3. Nachhaltige Modeentwicklung
 - 10.1.4. Die Zukunft der Mode
- 10.2. Der Lebenszyklus eines Kleidungsstücks
 - 10.2.1. Über den Lebenszyklus nachdenken
 - 10.2.2. Aktivitäten und Auswirkungen
 - 10.2.3. Bewertungsinstrumente und -modelle
 - 10.2.4. Nachhaltige Designstrategien
- 10.3. Qualitäts- und Sicherheitsstandards in der Textilbranche
 - 10.3.1. Qualität
 - 10.3.2. Kennzeichnung
 - 10.3.3. Sicherheit von Kleidungsstücken
 - 10.3.4. Verbraucherinspektionen
- 10.4. Geplante Obsoleszenz
 - 10.4.1. Geplante Obsoleszenz und Abfall von elektrischen und elektronischen Geräten
 - 10.4.2. Ressourcengewinnung
 - 10.4.3. Abfallerzeugung
 - 10.4.4. Recycling und Wiederverwendung von Elektroschrott
 - 10.4.5. Verantwortungsvoller Konsum
- 10.5. Nachhaltiges Design
 - 10.5.1. Design des Kleidungsstücks
 - 10.5.2. Design mit Einfühlungsvermögen
 - 10.5.3. Auswahl von Stoffen, Materialien und Techniken
 - 10.5.4. Verwendung von Monomaterialien
- 10.6. Nachhaltige Produktion
 - 10.6.1. Mustererstellung und Modellierung
 - 10.6.2. Null-Abfall-Techniken
 - 10.6.3. Konstruktion
 - 10.6.4. Design für Langlebigkeit





- 10.7. Nachhaltiger Vertrieb
 - 10.7.1. Lieferanten und Produzenten
 - 10.7.2. Engagement mit lokalen Gemeinschaften
 - 10.7.3. Verkauf
 - 10.7.4. Design nach Bedarf
 - 10.7.5. Inklusives Modedesign
- 10.8. Nachhaltige Verwendung des Kleidungsstücks
 - 10.8.1. Muster der Nutzung
 - 10.8.2. Wie Sie das Waschen reduzieren können
 - 10.8.3. Reparaturen und Instandhaltung
 - 10.8.4. Design für Korrekturen
 - 10.8.5. Modulares Kleidungsstückdesign
- 10.9. Recycling
 - 10.9.1. Wiederverwendung und Wiederaufbereitung
 - 10.9.2. Revalorisierung
 - 10.9.3. Recycling von Materialien
 - 10.9.4. Produktion im geschlossenen Kreislauf
- 10.10. Nachhaltige Modedesigner
 - 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



Machen Sie einen akademischen Rundgang durch die wichtigsten Trends in der Herrenmode und erzielen Sie mit Ihren Entwürfen Erfolg"

06

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



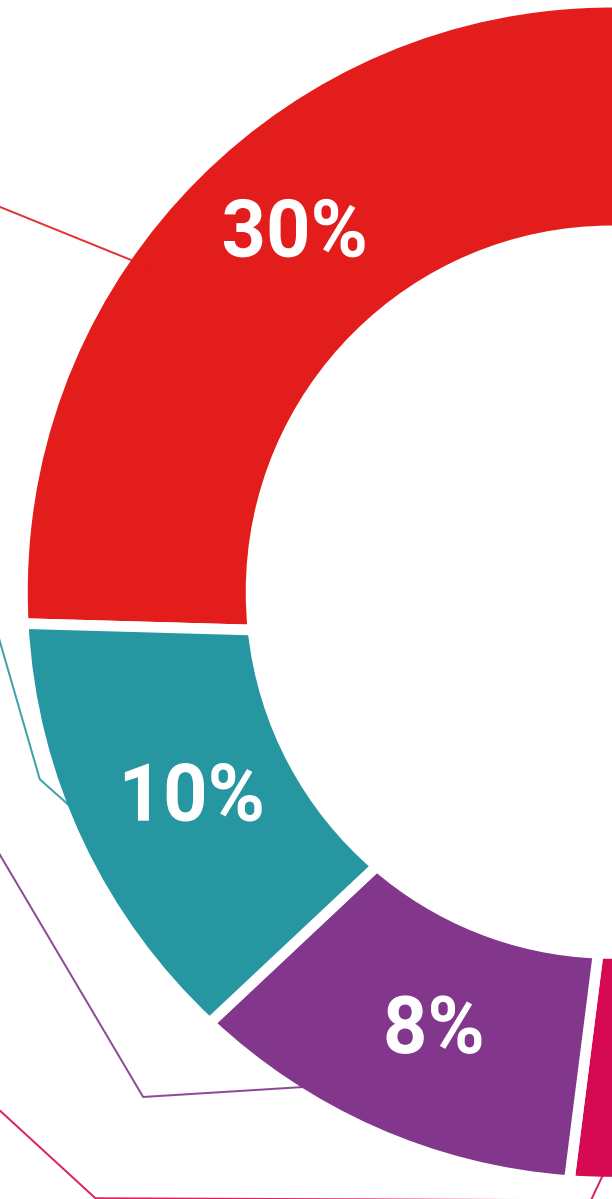
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie
Ihren Universitätsabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Privater Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Privater Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang Modedesign für Herrenmode

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Modedesign für Herrenmode

