

Курс профессиональной подготовки Виртуальный дизайн одежды





Курс профессиональной подготовки

Виртуальный дизайн одежды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-virtual-design-fashion

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 22

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Новые технологии привнесли значительные преимущества в дизайн одежды. Использование инструментов, позволяющих создавать 2D- и 3D-чертежи, сыграло важную роль в воплощении идей в реальность с абсолютной точностью. Это также открывает новые возможности, такие как разработка костюмов для персонажей видеоигр. Все это требует от дизайнеров более высокого уровня компетентности в использовании такого рода программ, благодаря чему они смогут улучшить технику рисования и получить доступ к новому рынку, который выходит за рамки традиционного создания коллекций одежды для магазинов и переходит в разряд видеоигр или анимационных фильмов.



“

Сделайте выбор в пользу инноваций и новых технологий и используйте их при создании своих коллекций одежды. Вы заметите значительные улучшения за короткий срок”

В последние годы дизайн одежды претерпел значительные изменения. От традиционных рисунков, выполняемых с помощью бумаги и карандаша, мы перешли к виртуальным проектам, которые демонстрируют все характеристики одежды и аксессуаров. Поэтому профессионалы в этом секторе должны обладать более высоким уровнем подготовки, позволяющим им использовать все новые инструменты, доступные для цифровизации своих коллекций.

Благодаря этому покупателям можно будет не только предлагать более персонализированные продукты, адаптированные к их потребностям, но и покупатели смогут также ознакомиться на веб-сайтах магазинов со всеми характеристиками одежды или создавать целые собственные образы для последующей покупки. Это также помогает лучше узнать потребителя перед покупкой, что является дополнительным бонусом для его лояльности.

С другой стороны, внедрение средств цифровизации в индустрию моды стало плюсом для диверсификации сектора, поскольку дизайны создаются не только для показа на подиумах и продажи в магазинах, но также могут быть созданы для анимированных персонажей для кино, телевидения или видеоигр. Таким образом, все больше дизайнеров делают ставку на создание костюмов для виртуальных аватаров.

Без сомнения, эта программа стала абсолютной новинкой на рынке и, кроме того, она предлагает студентам превосходную подготовку, необходимую для успешной работы в этой области, в режиме онлайн, что позволит им совмещать обучение с прочими повседневными обязанностями.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области виртуального дизайна одежды** содержит самую полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области моды
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области виртуального дизайна одежды
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Adidas, Inditex или Hugo Boss уже включили CLO Virtual Fashion в качестве основного инструмента для своих творений. Не отставайте в цифровизации своих коллекций одежды"

“

Новые технологии способствовали эволюции дизайна одежды, создавая произведения, более адаптированные к потребностям клиентов”

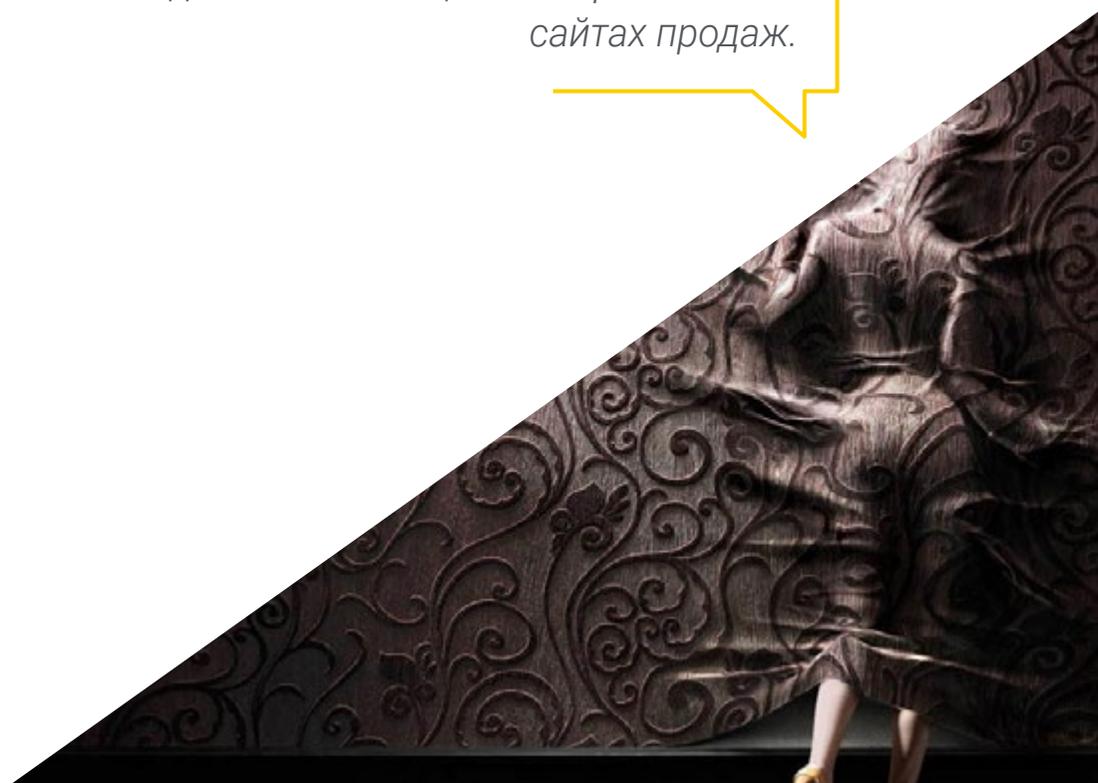
В преподавательский состав входят профессионалы в области моды, которые привносят в эту программу опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Цифровизация дизайна одежды стала революцией, позволив пользователям получать более полную информацию о каждом предмете одежды еще до того, как они увидят его в магазине.

Изготовление одежды в 3D позволит потребителям рассмотреть каждую деталь с помощью изображений на сайтах продаж.



02

Цели

Студенты, обучающиеся по этой программе от ТЕСН Технологического университета, получают уникальную возможность познакомиться с основными инструментами для цифровизации одежды и модных аксессуаров. Кроме того, студенты получают возможность разнообразить свою деятельность созданием костюмов для персонажей видеоигр благодаря использованию программы CLO Virtual Fashion, одной из самых важных в настоящее время программ для развития этого вида деятельности.



““

Адаптируйте свои бумажные чертежи к цифровым рисункам и добивайтесь большей точности в размерах и силуэтах”



Общие цели

- ◆ Развивать виртуальные навыки для новой модной среды, работая с текущими кодами и развивая творческий и художественный дух
- ◆ Разрабатывать профессиональный дизайнерский проект с глобальным воздействием на основе новых возможностей
- ◆ Создавать дизайн с осознанием использования материалов, благодаря глубоким знаниям в области использования тканей
- ◆ Обладать ловкостью и гибкостью, чтобы справляться с изменениями в междисциплинарной перспективе
- ◆ Материализовать связь между воображаемым и реальным миром

“

*Инструмент CLO Virtual Fashion
позволит вам создавать одежду
для видеоигр простым способом”*





Конкретные цели

Модуль 1. Структурный и интегральный дизайн одежды

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

Модуль 2. Дизайн ювелирных изделий и аксессуаров

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

Модуль 3. Создание специальной одежды

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

Модуль 4. CLO Virtual Fashion Design

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

03

Руководство курса

ТЕСН Технологический университет отобрал лучших специалистов в области виртуального дизайна одежды для разработки этой инновационной программы. Таким образом, студенты получают доступ к самому современному содержанию, благодаря которому они смогут использовать самые современные инструменты для 2D- и 3D-дизайна одежды и аксессуаров, которые станут основополагающими, в частности, для создания костюмов персонажей видеоигр.





“

Преподаватели этой программы научат вас создавать виртуальные проекты, адаптированные к новым рынкам”

Руководство



Г-жа Гарсия Баррига, Мария

- Более 15 лет опыта в создании материалов различного рода: логистика и дистрибуция, мода и литература или сохранение художественного наследия
- Работала в таких крупных СМИ, как RTVE и Telemadrid
- Степень бакалавра в области информационных наук в Университете Комплутенсе в Мадриде (UCM)
- Послевузовское образование в области маркетинга и коммуникаций в компаниях моды и роскоши в DISEÑO
- Степень магистра MBA в Бизнес-школе моды ISEM, Бизнес-школе моды Университета Наварры
- Кандидат на степень доктора в области создания модных тенденций
- Автор книги "Узор вечности: создание спиральной идентичности для автоматизации модных тенденций сегодня"

Преподаватели

- ♦ **Г-жа Миньяна Грау, Мари Кармен**
- ♦ Внештатный дизайнер в Petite Antoinette
- ♦ Соосновательница бренда @TheIraMare, специализирующегося на дизайне шарфов и аксессуаров
- ♦ Дизайнер на разных подиумах
- ♦ Степень в области дизайна одежды в Barreira Arte y Diseño
- ♦ Степень в области дизайна и стилизации одежды в Barreira Arte y Diseño
- ♦ Степень в области дизайна шляп и аксессуаров в Barreira Arte y Diseño
- ♦ Курс в области технологии изготовления одежды
- ♦ Курс в области создания выкройки, крою и пошиву одежды в Швейных изделиях Валенсии

Г-жа Ромеро Моненте, Бегонья

- ♦ Управляющий директор агентства Young Promotion, создатель услуги *персонального шоппера* в испанских аэропортах
- ♦ Специализация на проведении рекламных кампаний в магазинах *беспошлинной торговли*, с такими клиентами, как AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc и др.
- ♦ Радиоведущая, редактор и менеджер по связям с общественностью для различных СМИ *онлайн и офлайн*, создавая контент для разделов спорта, политики и туризма
- ♦ Координатор деятельности Ассоциации агентств по продвижению в аэропортах, организации, объединяющей ведущие европейские агентства по *маркетингу* в сфере аэропортов
- ♦ Лектор и преподаватель на различных курсах в области *управления розничной торговлей*, цифрового маркетинга и управления людьми
- ♦ Руководительница процессов индивидуального наставничества и коучинга для предпринимателей
- ♦ Степень бакалавра в области журналистики в Университете Малаги
- ♦ Степень бакалавра в области рекламы и связей с общественностью в Открытом университете Каталонии
- ♦ Степень магистра MBA в Бизнес-школе моды ISEM Университета Наварры
- ♦ Сертифицированный коуч Европейской школы коучинга

Г-жа Родригес Фломенбойм, Флоренсия

- ♦ Имидж-консультант и ответственная за управление *демонстрационными залами* и реализацию *концептуальных магазинов*
- ♦ Продюсер и редактор в области моды в различных редакциях, агентствах и брендах
- ♦ Творческая постановка различных театральных произведений с акцентом на символизм образа
- ♦ Степень бакалавра в области исполнительских искусств в Университете открытого и дистанционного образования Мурсии (ESAD)
- ♦ Специалист в области художественного творчества и анализа модных тенденций
- ♦ Диплом в области международных отношений в Университете открытого и дистанционного образования Сраффа в Милане (ITS)
- ♦ Степень магистра в области редакционного производства и дизайна одежды в Американской современной школе дизайна, Буэнос-Айрес, Аргентина

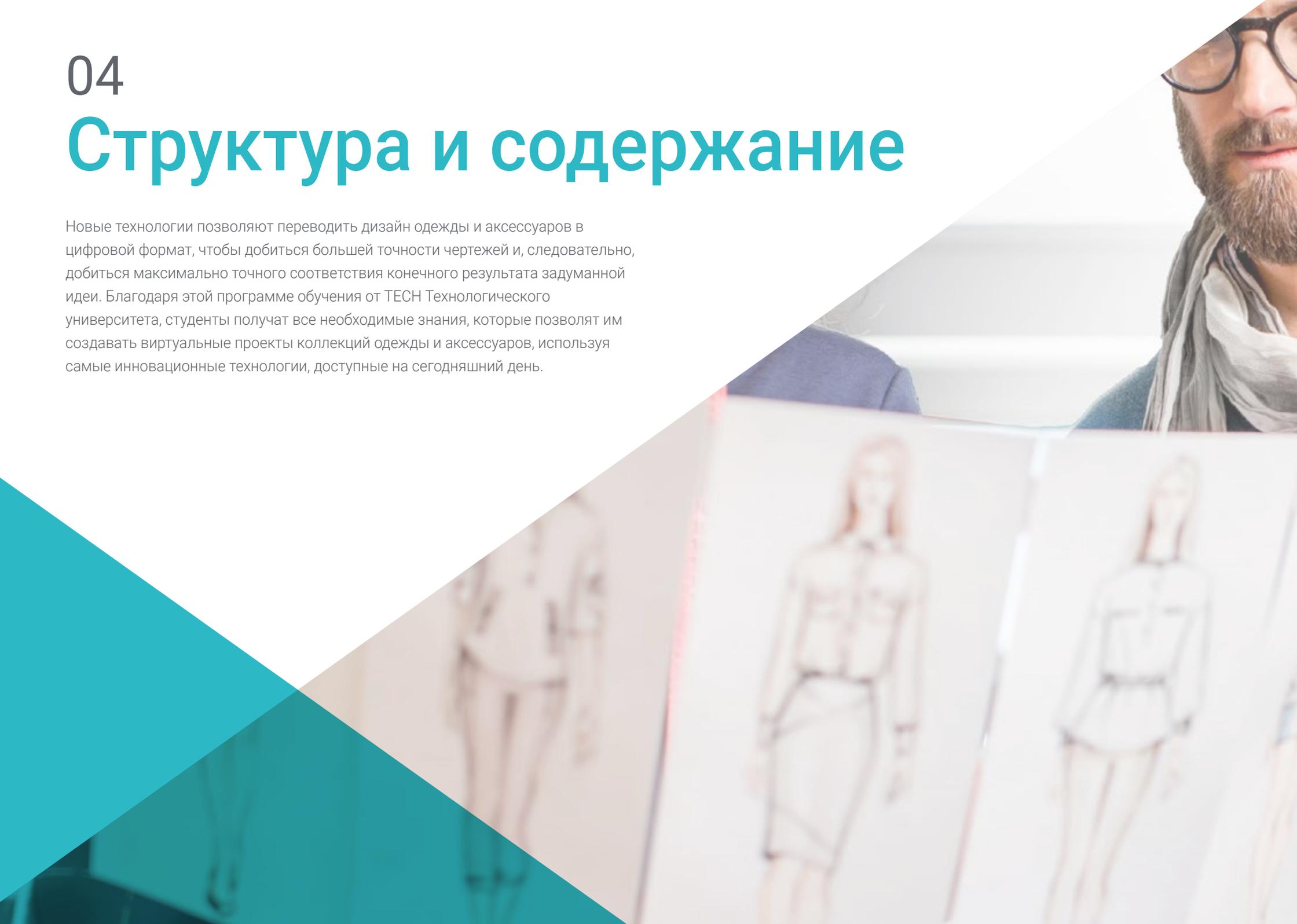
Г-жа Ангиано, Даниэла

- ♦ Графический дизайнер и дизайнер моды, а также создатель содержания
- ♦ Графический дизайнер, комьюнити-менеджер и создатель содержания Партнерство для женщин Соулема. Мадрид
- ♦ Графический дизайнер и дизайнер моды. Fasrev. Международная команда
- ♦ Графический дизайнер и дизайнер моды для дизайнера Фернандо Кларо. Мадрид
- ♦ Основательница *www.ица* и художественный руководитель. Pipper's Design. Мадрид
- ♦ Дизайнер текстиля. Baby Zanell
- ♦ Дизайнер одежды и текстиля. Университет Палермо, Буэнос-Айрес, Аргентина
- ♦ Курс в области производства одежды. EBA, Буэнос-Айрес, Аргентина
- ♦ Курс Elle Education в области созданию брендируемого содержания. Mindway, Мадрид

04

Структура и содержание

Новые технологии позволяют переводить дизайн одежды и аксессуаров в цифровой формат, чтобы добиться большей точности чертежей и, следовательно, добиться максимально точного соответствия конечного результата задуманной идеи. Благодаря этой программе обучения от ТЕСН Технологического университета, студенты получают все необходимые знания, которые позволят им создавать виртуальные проекты коллекций одежды и аксессуаров, используя самые инновационные технологии, доступные на сегодняшний день.





“

Благодаря этой программе вы сможете
применить на практике основные 3D-техники
для создания одежды и аксессуаров”

Модуль 1. Структурный и интегральный дизайн одежды

- 1.1. Выразительное рисование
 - 1.1.1. Анатомическое строение человеческого тела
 - 1.1.2. Трехмерное пространство
 - 1.1.3. Матричная перспектива и анализ
- 1.2. Визуальная семиотика
 - 1.2.1. Цвет и свет в трехмерных формах
 - 1.2.2. Контурирование и штриховка
 - 1.2.3. Движение одежды в женской и мужской анатомии
- 1.3. Композиция I
 - 1.3.1. Объем
 - 1.3.2. Женский силуэт и мужской силуэт
 - 1.3.3. Форма и отрицательная форма
- 1.4. Композиция II
 - 1.4.1. Симметрия и асимметрия
 - 1.4.2. Конструкция и деконструкция
 - 1.4.3. Драпировка и ювелирные украшения
- 1.5. Инструменты репрезентации
 - 1.5.1. Геометрический эскиз
 - 1.5.2. Техники *Rapid Sketching* (быстрого создания эскизов)
 - 1.5.3. CANVA
- 1.6. Методология дизайна
 - 1.6.1. Автоматизированный дизайн
 - 1.6.2. CAD/CAM: прототипы
 - 1.6.3. Готовая продукция и серийное производство
- 1.7. Персонализация и трансформация одежды
 - 1.7.1. Резка, сборка и отделка
 - 1.7.2. Адаптация шаблонов
 - 1.7.3. Персонализация одежды

- 1.8. Упаковка
 - 1.8.1. Упаковка как дополнение к *брендингу*
 - 1.8.2. Устойчивая упаковка
 - 1.8.3. Автоматизированная персонализация
- 1.9. Атомарный дизайн
 - 1.9.1. Компоненты системы
 - 1.9.2. Шаблоны
 - 1.9.3. Типология веб-сайтов дизайнеров
- 1.10. *App Design*
 - 1.10.1. Приемы иллюстрирования мобильных устройств
 - 1.10.2. Инструменты интегрального дизайна: Procreate
 - 1.10.3. Вспомогательные средства: Pantone Studio

Модуль 2. Дизайн ювелирных изделий и аксессуаров

- 2.1. Анатомия и схема расположения аксессуаров
 - 2.1.1. Обувь
 - 2.1.2. Сумки и ремни
 - 2.1.3. Бижутерия и ювелирные изделия
- 2.2. Специальные материалы для дизайна аксессуаров
 - 2.2.1. Фурнитура и скобяные изделия
 - 2.2.2. Синтетические ткани
 - 2.2.3. Технические материалы
- 2.3. Рабочий процесс
 - 2.3.1. Отношения с поставщиками
 - 2.3.2. Промышленное контрактное производство
 - 2.3.3. Рыночные цены
- 2.4. Создание прототипов продукции
 - 2.4.1. Рисование и скетчинг
 - 2.4.2. Паспорт изделия
 - 2.4.3. Крупномасштабное производство: INGA 3D

- 2.5. Дизайн ювелирных изделий
 - 2.5.1. Самоцветы и драгоценные камни
 - 2.5.2. Бижутерия и альтернативные материалы
 - 2.5.3. Создание прототипов ювелирных изделий с помощью 3D-печати
- 2.6. *Rhinojewel*
 - 2.6.1. Инструменты для работы с металлом и драгоценными камнями
 - 2.6.2. Инструменты моделирования
 - 2.6.3. Калиброванные каменные инструменты
- 2.7. Разработка продукции
 - 2.7.1. Креативность и выполнимость аксессуара
 - 2.7.2. Разработка коллекции: согласование бренда
 - 2.7.3. Методология презентации коллекции аксессуаров
- 2.8. Мех
 - 2.8.1. Мех животных и его обработка
 - 2.8.2. Синтетические материалы
 - 2.8.3. Устойчивое развитие и окружающая среда
- 2.9. Персонализация и трансформация аксессуаров
 - 2.9.1. Ручное преобразование
 - 2.9.2. Бисер и брелоки
 - 2.9.3. Ювелирные украшения: ремни, крепления для сумок и платья с ювелирными украшениями
- 2.10. Часы и солнцезащитные очки
 - 2.10.1. Ювелирное дело и композиция
 - 2.10.2. Специфический материал
 - 2.10.3. Сборка

Модуль 3. Создание специальной одежды

- 3.1. Спортивные коллекции
 - 3.1.1. Эволюция спортивной моды
 - 3.1.2. Дизайн стиля кэжуал и креативность
 - 3.1.3. Спортивная одежда и одежда для активного отдыха
- 3.2. Выкройки и конструирование спортивной одежды
 - 3.2.1. Эргономика спортсмена
 - 3.2.2. Технический рисунок
 - 3.2.3. Технические материалы: испарение, воздухопроницаемость и водонепроницаемость
- 3.3. Дизайн одежды для кино и телесериалов
 - 3.3.1. Влияние моды на исполнительские искусства
 - 3.3.2. Отдел гардероба в кино
 - 3.3.3. Пересмотр сценария для создания вымышленных костюмов
- 3.4. Рабочий процесс в кино
 - 3.4.1. Документация по периодам и стилям
 - 3.4.2. Кинематографические декорации через костюмы
 - 3.4.3. Ткани и техники, применяемые для окончательной отделки
- 3.5. Костюмы для кино
 - 3.5.1. Костюмы для мультфильмов
 - 3.5.2. Костюмы для Marvel
 - 3.5.3. Костюмы эпохи
- 3.6. Подиумные и кинематографические гала-концерты
 - 3.6.1. Экспериментальное изготовление выкройки
 - 3.6.2. Художник по костюмам для моделей и актрис
 - 3.6.3. Постановка нарядов на красной дорожке
- 3.7. Сценическая фантастика
 - 3.7.1. Костюмы для оперы
 - 3.7.2. Костюмы для театра
 - 3.7.3. Костюмы для танцев и цирка

- 3.8. Высокая мода
 - 3.8.1. Пошив одежды
 - 3.8.2. Креативные техники иллюстрирования
 - 3.8.3. Коллекции для невест
- 3.9. *Tailoring* (пошив одежды)
 - 3.9.1. Выкройка костюма для мужчин и женщин
 - 3.9.2. Сезонные ткани
 - 3.9.3. Будущие тенденции в производстве одежды по индивидуальным меркам
- 3.10. *Размещение продукции*
 - 3.10.1. Сотрудничество с консолидированными брендами для создания костюмов для телесериалов
 - 3.10.2. Предложение и представление потребностей
 - 3.10.3. Выбор одежды и стоимость сотрудничества

Модуль 4. CLO Virtual Fashion Design

- 4.1. Современные методы дизайна
 - 4.1.1. Дизайн в двух измерениях
 - 4.1.2. Дизайн в трех измерениях
 - 4.1.3. Программа CLO Virtual Fashion
- 4.2. Цифровое создание и экспериментальный дизайн
 - 4.2.1. Цифровое создание и экспериментальный дизайн
 - 4.2.2. Пользовательский интерфейс CLO Virtual Fashion
 - 4.2.3. 3D-анимация аватаров
- 4.3. Виртуальный пошив одежды
 - 4.3.1. Сегментное шитье
 - 4.3.2. Свободное шитье
 - 4.3.3. Структура слоев
- 4.4. Библиотека тканей CLO Virtual Fashion
 - 4.4.1. Часто используемые ткани
 - 4.4.2. Покрытия
 - 4.4.3. Примерка одежды





- 4.5. Оптимизация *производственного процесса*
 - 4.5.1. Цвета и узоры
 - 4.5.2. Композиция дизайна
 - 4.5.3. 3D-образцы
- 4.6. Создание текстур
 - 4.6.1. Создание и редактирование текстур
 - 4.6.2. Непрозрачность, отражение и положение
 - 4.6.3. Карта нормалей и карта смещения
- 4.7. Создание одежды I
 - 4.7.1. Одежда
 - 4.7.2. Принты
 - 4.7.3. *Рендеры*
- 4.8. Создание одежды II
 - 4.8.1. Складки
 - 4.8.2. Основы и заготовки
 - 4.8.3. *Soleil* и стежки
- 4.9. Моделируемые среды
 - 4.9.1. Техники укладки волос
 - 4.9.2. Визуализация одежды в розничной торговле
 - 4.9.3. Продвижение виртуальной коллекции
- 4.10. Развивающиеся рынки и методы выхода на них
 - 4.10.1. Калькуляция себестоимости
 - 4.10.2. Аукционы
 - 4.10.3. Индустрия видеоигр

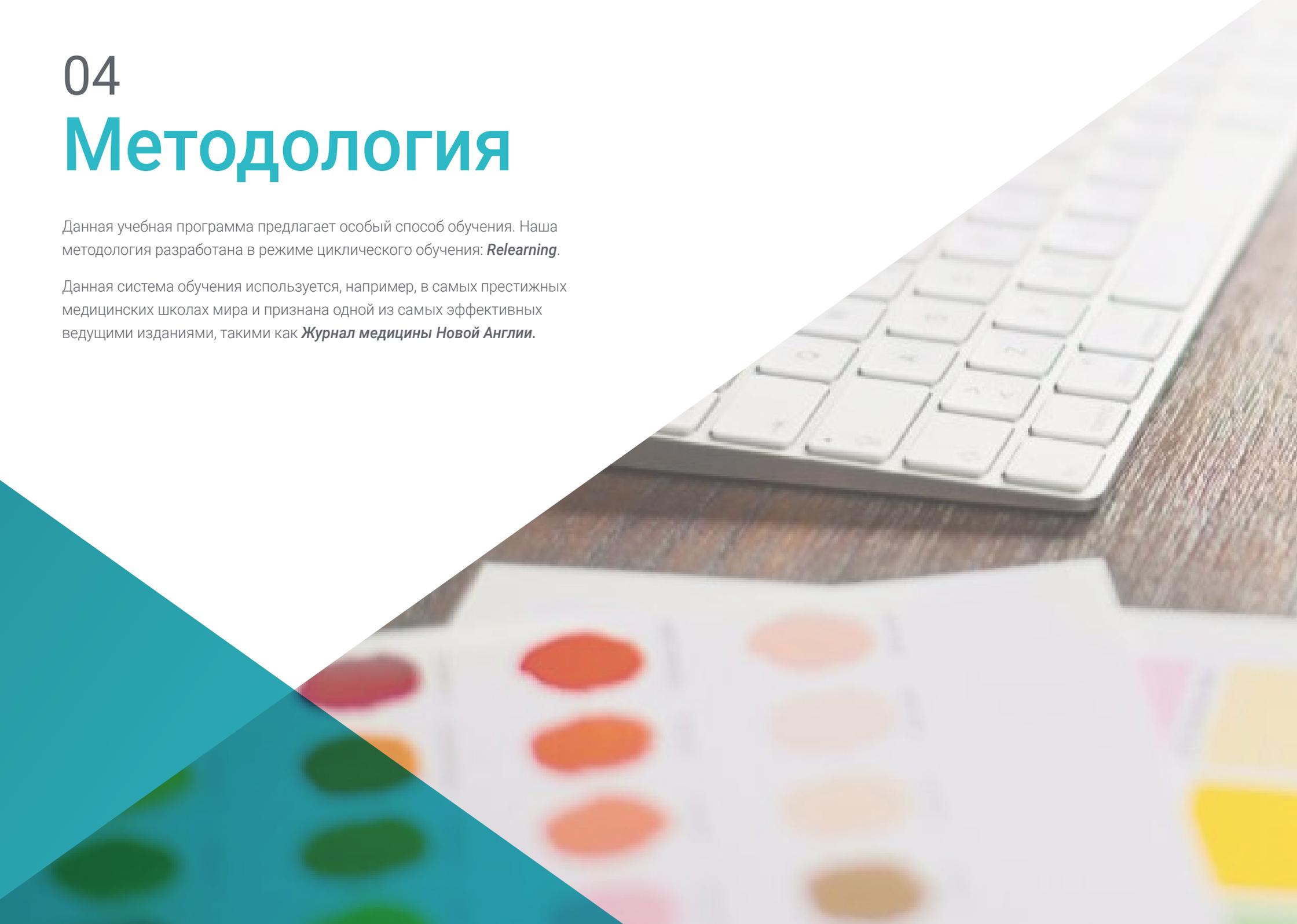
“*Узнайте об инструментах, которые вы можете использовать для создания виртуальных моделей одежды и предложить своим клиентам больше индивидуальности*”

04

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

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

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

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

“

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



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



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

Инновационный и отличный от других метод обучения

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



Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере"

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

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

Методология Relearning

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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



Учебные материалы

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

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



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

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



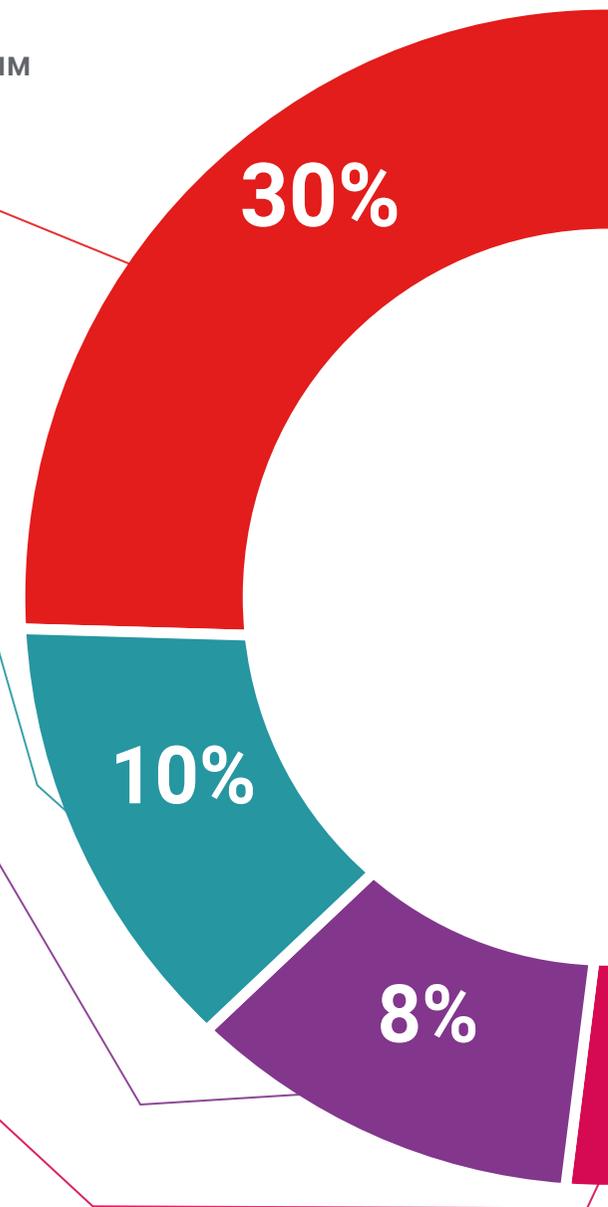
Практика навыков и компетенций

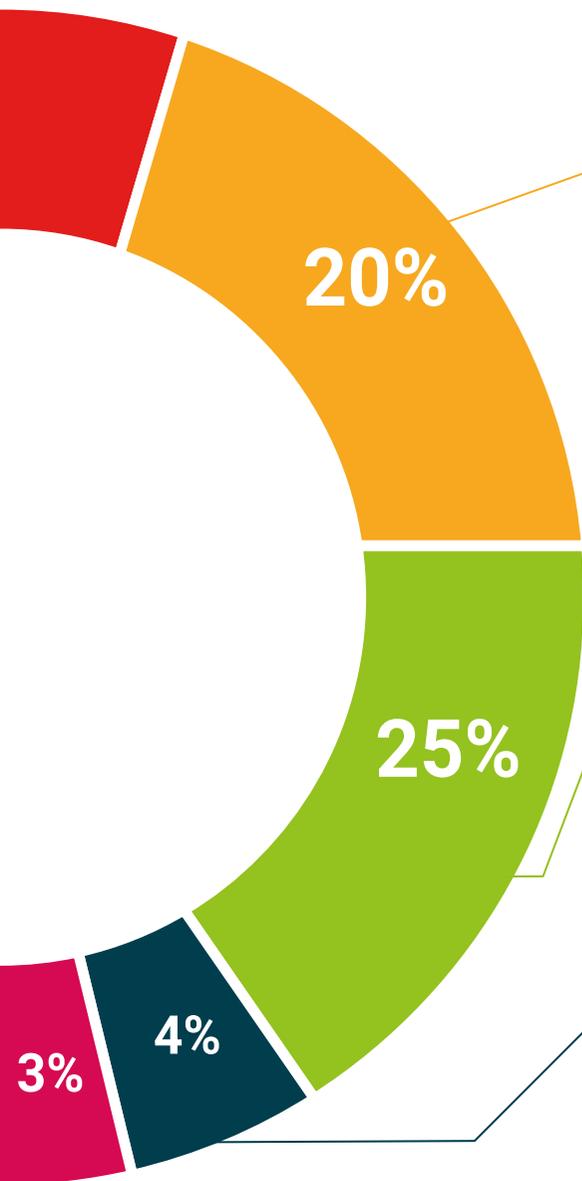
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

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





Метод кейсов

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



Интерактивные конспекты

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

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



Тестирование и повторное тестирование

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



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области виртуального дизайна одежды гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области виртуального дизайна одежды** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте * с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим Университетом**.

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области виртуального дизайна одежды**

Количество учебных часов: **600 часов**



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

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Виртуальный дизайн одежды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки Виртуальный дизайн одежды

