

# Blended-Learning-Masterstudiengang

## Modedesign für Herrenmode



## Blended-Learning-Masterstudiengang Modedesign für Herrenmode

Modalität: Blended Learning (Online + Praktikum)

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.620 Std.

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/semiprasentieller-masterstudiengang/semiprasentieller-masterstudiengang-modedesign-herrenmode](http://www.techtitute.com/de/design/semiprasentieller-masterstudiengang/semiprasentieller-masterstudiengang-modedesign-herrenmode)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Warum dieses Programm  
belegen?

---

Seite 8

03

Ziele

---

Seite 12

04

Kompetenzen

---

Seite 18

05

Planung des Unterrichts

---

Seite 22

06

Praktikum

---

Seite 36

07

Wo kann ich das Praktikum  
absolvieren?

---

Seite 42

08

Methodik

---

Seite 46

09

Qualifizierung

---

Seite 54

# 01

# Präsentation

Mit der zunehmenden Bedeutung des persönlichen Images in der Gesellschaft ist die Rolle des Herrenmodedesigners immer wichtiger geworden, da er für die Gestaltung von Kleidung und Accessoires verantwortlich ist, die Männer ansprechen. Diese Fachleute werden daher von den Textilunternehmen immer stärker nachgefragt, um Produkte herzustellen, die auf dem Markt bekanntlich erfolgreich sind. Aus diesem Grund hat TECH diesen Studiengang ins Leben gerufen, der es den Studenten ermöglicht, die neuesten Trends in diesem Bereich kennenzulernen und mit den digitalen Werkzeugen umzugehen, die die Umsetzung von Entwürfen ermöglichen, um so ihren Einstieg in diesen Bereich zu fördern. Dazu kombinieren Sie theoretisches Online-Lernen mit einem 3-wöchigen Praktikum in einem führenden Unternehmen der Branche.



“

*Beherrschen Sie durch diese Qualifikation die modernsten Methoden, um Herrenmode auf höchstem Niveau zu entwerfen, die für den Kunden attraktiv ist"*

Das Modedesign für Herrenmode ist ein Bereich, der sich auf die Gestaltung von Kleidung und Accessoires konzentriert, die den ästhetischen und funktionalen Bedürfnissen von Männern entsprechen. Für diese Aufgabe ist eine umfassende Kenntnis der Stilrichtungen, der aktuellen Trends und der Vorlieben der Kunden, die Beherrschung der Verwendung natürlicher und nachhaltiger Stoffe oder die Verwendung eng anliegender Schnitte unerlässlich. In diesem Sinne ist der Erwerb dieser Fähigkeiten eine Garantie dafür, von den modernsten Unternehmen im Bereich der Mode angeworben zu werden.

Aus diesem Grund hat TECH diesen Studiengang entwickelt, der den Studenten die relevantesten und aktuellsten Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich des Modedesigns für Herrenmode vermittelt, um ihr Wachstum in diesem Sektor zu fördern. In 12 Monaten intensiver Fortbildung lernen Sie die Techniken kennen, mit denen sie das Beste aus Ihren Modedesigns herausholen können, oder sie eignen sich die Strategien an, mit denen sie die modernste Textiltechnologie nutzen können. Genauso lernen sie die avantgardistischen Methoden des männlichen Modellbaus oder die besten Methoden für Modedesign kennen.

Dieser Studiengang wird vollständig online unterrichtet, wobei die pädagogische *Relearning*-Methode eingesetzt wird, um autonomes und flexibles Lernen zu fördern und den Studenten die Möglichkeit zu geben, ihre Zeit so einzuteilen, wie sie es wünschen, um einen effektiven Unterricht zu erreichen. Darüber hinaus stehen den Studenten eine Vielzahl von Online-Ressourcen und -Tools zur Verfügung, die das Studium erleichtern.

Nach Abschluss der theoretischen Phase absolvieren die Studenten ein 3-wöchiges Praktikum in einem führenden Unternehmen der Modewelt. In einem ausgezeichneten Team können Sie eine Reihe von Fähigkeiten erwerben, die es Ihnen ermöglichen, in diesem anspruchsvollen und sich wandelnden Sektor erfolgreich zu sein.

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

- ♦ Entwicklung von mehr als 100 Fallstudien, die von den besten Experten für Herrenmode vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Fortgeschrittene Techniken, um das Beste aus Zeichnungen im Bereich des Herrenmodedesigns herauszuholen
- ♦ Beherrschung der modernsten Textiltechnologie
- ♦ Übernahme der heute führenden Techniken in der Herrenkonfektionierung
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss
- ♦ Außerdem haben Sie die Möglichkeit, ein Praktikum in einem der besten Unternehmen der Welt zu absolvieren



*Genießen Sie einen kompletten Lehrplan, der es Ihnen ermöglicht, sich auf solvante Weise auf Herrenmodedesign zu spezialisieren"*

“

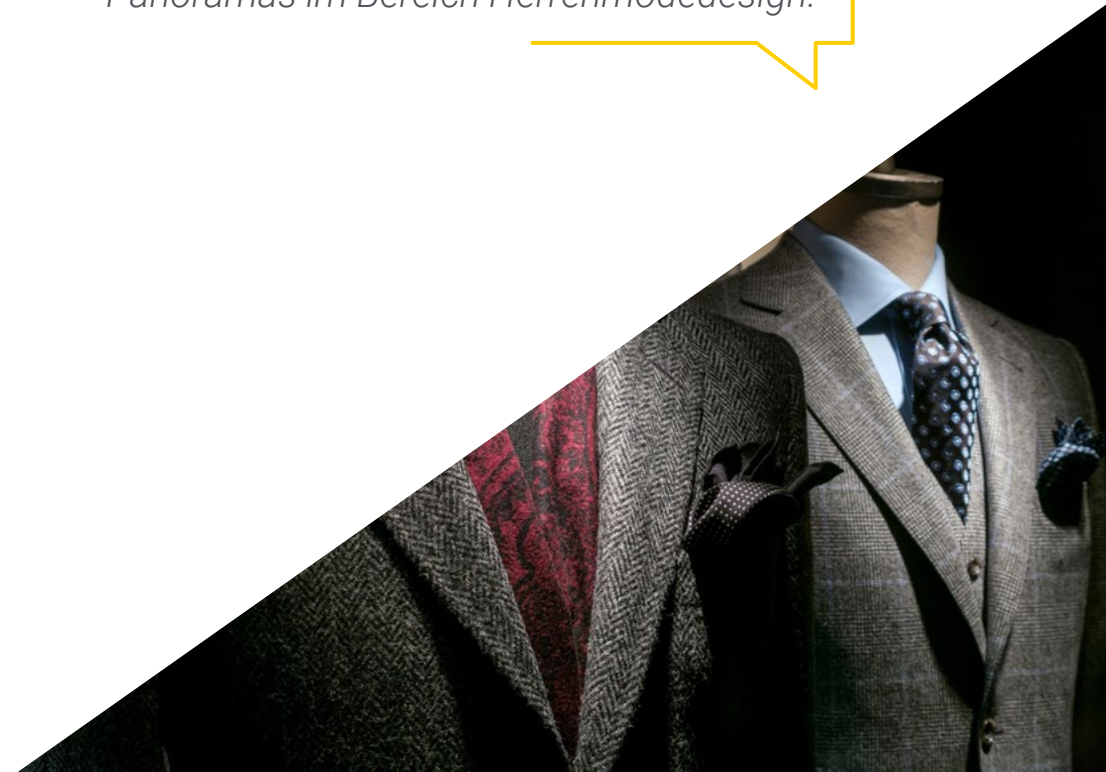
*Werden Sie Experte für Herrenmodedesign und genießen Sie eine theoretische Fortbildung, die zu 100% online stattfindet und mit Ihrem persönlichen und beruflichen Leben vereinbar ist"*

In diesem Masterstudiengang mit Professionalisierungscharakter und Blended-Learning-Modalität zielt das Programm auf die Aktualisierung von Fachleuten ab, die im Bereich des Herrenmodedesigns arbeiten und ein hohes Qualifikationsniveau benötigen. Die Inhalte basieren auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen und sind didaktisch darauf ausgerichtet, theoretisches Wissen in die Designpraxis zu integrieren. Die theoretisch-praktischen Elemente erleichtern die Wissensaufnahme und fördern die Entscheidungsfindung in diesem Bereich.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, ermöglichen sie dem Modedesigner ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernprogramm bietet, um in realen Situationen zu lernen. Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Zögern Sie nicht länger und schreiben Sie sich für dieses Programm ein, um Ihrer Karriere als Herrenausstatter den nötigen Auftrieb zu geben, den sie braucht.*

*Erwerben Sie mit diesem Blended-Learning-Masterstudiengang die aktuellsten Kenntnisse des pädagogischen Panoramas im Bereich Herrenmodedesign.*



# 02

## Warum dieses Programm belegen?

In den allermeisten Arbeitsbereichen reicht ein rein theoretisches Wissen nicht aus, um beruflich voranzukommen und erfolgreich zu sein. In der Welt der Mode ist es unerlässlich, die neuesten Trends und Werkzeuge zu kennen, die für die Erstellung von Entwürfen zur Verfügung stehen, und zu wissen, wie man sie in der realen beruflichen Umgebung wirksam einsetzt. Um diesem Bedarf gerecht zu werden und die Fähigkeiten der Studenten zu verbessern, hat TECH diesen Blended-Learning-Masterstudiengang entwickelt, der hochwertigen theoretischen Unterricht mit der Möglichkeit verbindet, 120 Stunden lang praktische Erfahrungen in einem führenden Unternehmen der Branche zu sammeln.







“

*Diese akademische Einrichtung bietet die einmalige Gelegenheit, Ihre theoretische Fortbildung mit einem 3-wöchigen Praktikum zu kombinieren, um Ihr Lernen zu bereichern"*

### 1. Aktualisierung basierend auf der neuesten verfügbaren Technologie

Die Welt der Herrenmode ist eine der sich am stärksten verändernden in der Arbeitswelt und erfordert Kenntnisse über die neuesten Trends und modernste Designwerkzeuge, um beruflich erfolgreich zu sein. Aus diesem Grund hat TECH dieses vollständige Programm entwickelt, das den Studenten die Möglichkeit bietet, sich diese Fortschritte auf theoretisch-praktische Weise anzueignen.

### 2. Auf die Erfahrung der besten Spezialisten zurückgreifen

Die Studenten dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs werden Zugang zu einem hochqualifizierten Lehrkörper haben, der einen qualitativ hochwertigen theoretischen Unterricht mit ausgezeichneten Lehrmitteln anbietet. Während der Praxisphase arbeiten die Studenten mit einem führenden klinischen Team auf dem Gebiet des Modedesigns für Herrenmode zusammen und können so wertvolle Fähigkeiten in diesem Bereich erwerben.

### 3. Einstieg in ein erstklassiges berufliches Umfeld

TECH führt eine strenge Auswahl der Unternehmen durch, in denen die Praktika im Rahmen dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs absolviert werden, um zu gewährleisten, dass die Studenten Zugang zu erstklassigen Umgebungen haben. Dies ermöglicht es ihnen, in außergewöhnlichen Arbeitsteams mitzuarbeiten, wo sie die Möglichkeit haben, von hochqualifizierten Experten für Modedesign für Herrenmode zu lernen.





#### 4. Kombination der besten Theorie mit der modernsten Praxis

TECH hat eine innovative Lehrmethode eingeführt, die sich an die Bedürfnisse von Berufstätigen anpasst und übermäßige Studienzeiten vermeidet, die ihr Privat- und Arbeitsleben beeinträchtigen könnten. Dieser Ansatz zielt darauf ab, eine solide theoretische Fortbildung mit praktischer Arbeitserfahrung in einem hochwertigen Modeumfeld zu kombinieren und so Ihre Fähigkeiten in diesem Bereich zu verbessern.

#### 5. Ausweitung der Grenzen des Wissens

TECH bietet den Studenten die Möglichkeit, ihr Praktikum in führenden Modeunternehmen zu absolvieren, wo sie von Experten mit umfassender Erfahrung im Bereich Modedesign für Herrenmode lernen können.



*Sie werden in dem Zentrum Ihrer Wahl eine vollständige Praktische Ausbildung absolvieren"*

# 03 Ziele

Der Blended-Learning-Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode wurde mit dem Grundgedanken konzipiert, den Studenten die wichtigsten Kenntnisse und Fähigkeiten in diesem Tätigkeitsbereich zu vermitteln. In diesem Kurs lernen die Studenten die wichtigsten Schnittmuster- und Schneidertechniken, Strategien zur Optimierung von Zeichnungen im Bereich der Mode und die technologischen Hilfsmittel, die die Erstellung von Designs begünstigen. All dies wird durch das Erreichen dieser allgemeinen und spezifischen Ziele gewährleistet.



“

*Spezialisieren Sie sich in nur 12  
Monaten theoretischer Fortbildung und  
120 Stunden praktischem Unterricht  
auf Modedesign für Herrenmode"*



## Allgemeines Ziel

---

- Das Hauptziel des Blended-Learning-Masterstudiengangs ist es, den Studenten die fortschrittlichsten Fähigkeiten und Kenntnisse in der Welt des Modedesigns für Herrenmode zu vermitteln. Um dieses Ziel zu erreichen, verbindet das Programm einen hochwertigen theoretischen Unterricht mit einem 3-wöchigen Praktikum in einem Unternehmen der Branche. In dieser letzten Phase haben die Studenten die Möglichkeit, das erlernte Wissen in einem realen Umfeld anzuwenden, wodurch sie wertvolle Fähigkeiten für ihre berufliche Laufbahn erwerben

“

*Verschaffen Sie sich einen umfassenden Überblick über den Bereich Modedesign für Herrenmode und entwickeln Sie sich zu einem Profi in diesem sich wandelnden und anspruchsvollen Sektor”*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Grundlagen und Einführung in das Design

- ◆ Kennenlernen der Grundlagen des Designs sowie der Referenzen, Stile und Bewegungen, die es von seinen Anfängen bis heute geprägt haben
- ◆ Verbinden und korrelieren der verschiedenen Designbereiche, Anwendungsgebiete und Berufszweige
- ◆ Auswählen der geeigneten Projektmethodik für jeden einzelnen Fall
- ◆ Kennen die Prozesse der Ideenfindung, der Kreativität und des Experimentierens und wissen, wie man sie auf Projekte anwendet
- ◆ Integrieren von Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts, indem sie mit dessen Zielen und Nutzwerten in Verbindung gebracht werden

### Modul 2. Schnittmusterherstellung und Schneiderei

- ◆ Kennenlernen der Entwicklung und Darstellung eines Musters
- ◆ Erlernen der selbstständigen Erstellung von Mustern aller Art
- ◆ Kennen der Grundlagen des Nähens
- ◆ Unterscheiden der Arten von Werkzeugen und Maschinen, die bei der Herstellung von Kleidungsstücken verwendet werden
- ◆ Identifizieren von textilen Materialien und deren Hauptverwendung
- ◆ Entwickeln praktischer Forschungsmethoden für die kreative Gestaltung von Kleidungsstücken

### Modul 3. Fotografie

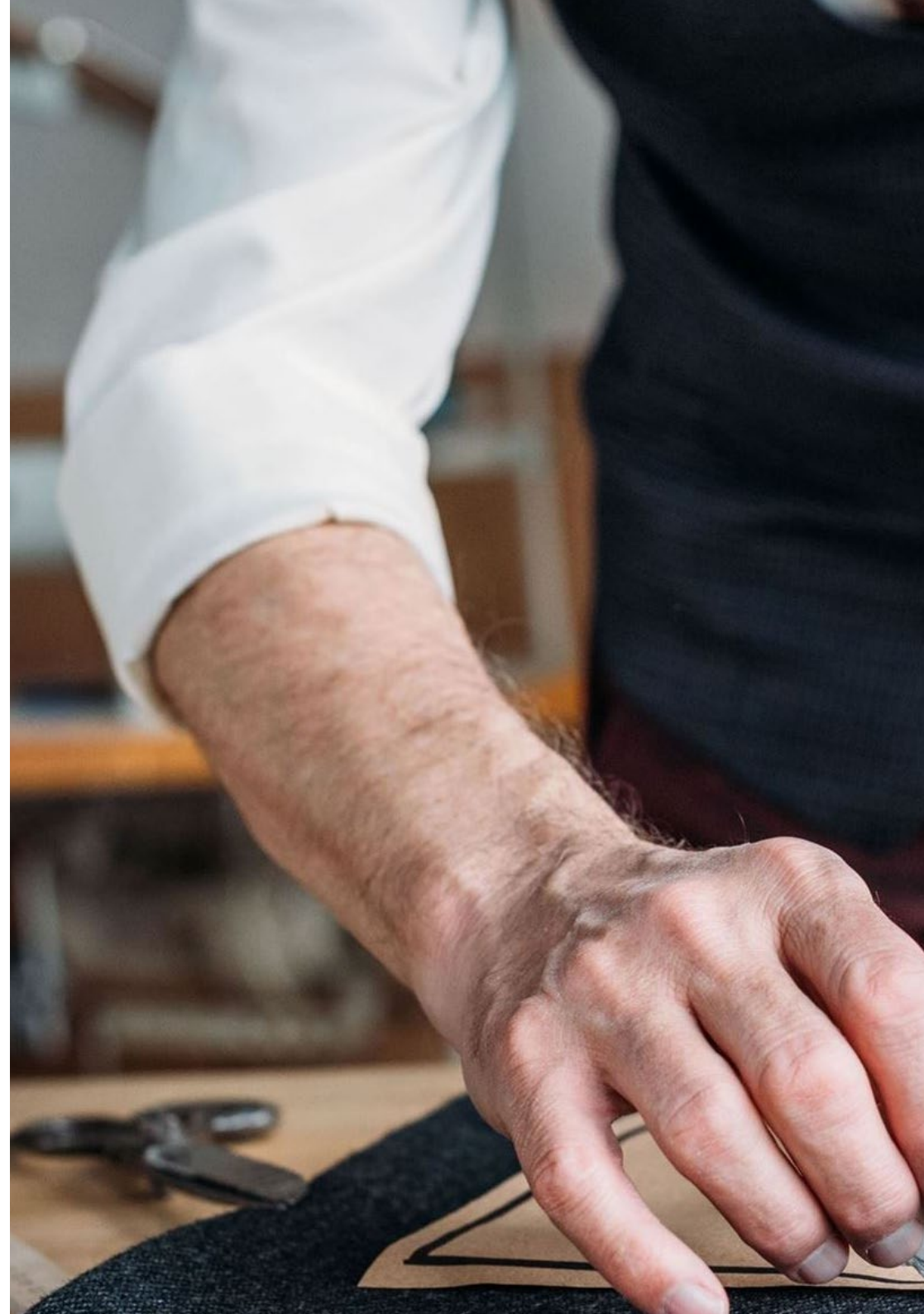
- ◆ Grundlegendes Verstehen von Fotokameras
- ◆ Kennen der Software zum Entwickeln und Bearbeiten von Fotos
- ◆ Beherrschen und Verstehen des Vokabulars und der Grundbegriffe der visuellen und audiovisuellen Sprache
- ◆ Kritisches Analysieren von Bildern unterschiedlicher Art
- ◆ Verwalten von Ressourcen und Quellen im Zusammenhang mit dem Thema

#### Modul 4. Modeillustration

- ♦ Verstehen der menschlichen Anatomie und ihrer wichtigsten Merkmale, um sie in der Modefigur darstellen zu können
- ♦ Kennen des Kanons des menschlichen Körpers, um das Styling der Modefigur zu ermöglichen
- ♦ Analysieren und ausführliches Unterscheiden der wichtigsten Bereiche des menschlichen Körpers bei der Umsetzung einer Modefigur
- ♦ Unterscheiden der Techniken der graphisch-plastischen Darstellung in der Modeillustration
- ♦ Suchen nach dem persönlichen Stil in der Modefigur als Identitätsmerkmal des Modedesigners

#### Modul 5. Geschichte der Bekleidung

- ♦ Identifizieren von sprachlichen und expressiven Ressourcen in Bezug auf den Inhalt
- ♦ Auswählen von Forschungs- und Innovationsressourcen zur Lösung von Problemen, die sich aus den Funktionen, Bedürfnissen und Materialien von Kleidung ergeben
- ♦ Zusammenführen von methodischen und ästhetischen Strategien, die dazu beitragen, kreative Prozesse zu unterstützen und zu entwickeln
- ♦ Unterscheiden der psychologischen Prozesse in der Entwicklung der Stücke in der Geschichte der Kleidung der Kleidung
- ♦ Verbinden der formalen und symbolischen Sprache mit der Funktionalität im Bereich der Kleidung
- ♦ Aufzeigen des Zusammenhangs zwischen den Elementen der Kleidung und den humanistischen Bereichen
- ♦ Begründen 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**

- ♦ Identifizieren verschiedener Arten von Textilfasern
- ♦ Auswählen eines Textilmaterials für ein bestimmtes Design nach seinen Eigenschaften
- ♦ Kennen der Färbetechniken
- ♦ Beherrschen der Ligamente, um zu wissen, wie man sie bei der täglichen Arbeit einsetzt
- ♦ Kennen der Eigenschaften der verschiedenen Materialien und der Techniken für ihre Bearbeitung und Verarbeitung
- ♦ Kennen der wichtigsten Techniken des Textildrucks

**Modul 7. Muster für Männer**

- ♦ Kennen der Geschichte der Herrenmode
- ♦ Erstellen eigener, auf Wissen basierender Kriterien für die Entwicklung der Herrenmode
- ♦ Verstehen der männlichen Morphologie und ihrer Eigenheiten
- ♦ Kennen der gängigsten Schnittmuster, die in der Herrenmode verwendet werden
- ♦ Lernen, einen Maßanzug anzufertigen

**Modul 8. Repräsentationssysteme in der Mode**

- ♦ Unterscheiden der beruflichen Anwendungskontexte des technischen Zeichnens in der Modebranche und Verstehen des Nutzens der Merkmale dieser Darstellungsform
- ♦ Wissen, wie man flache Zeichnungen von Kleidungsstücken anfertigt
- ♦ Verstehen wie man flache Zeichnungen von Kleidungsstücken anfertigt, die dem Schnittmusterverantwortlichen 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**

- ♦ Verstehen der verschiedenen Arbeitsmethoden im Modedesign
- ♦ Entwickeln von kreativen Verfahren, die bei der Arbeit des Modedesigns helfen
- ♦ Einführen in die technischen Verfahren, die für die Realisierung eines Modeprojekts erforderlich sind
- ♦ Kennen der verschiedenen Mittel zur Verbreitung und Kommunikation eines Modeprodukts
- ♦ Verstehen des Prozesses der Realisierung von Modeprojekten in all seinen Phasen
- ♦ Beschaffen 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
- ♦ Erfassen und Einbeziehen von Umwelt- und Nachhaltigkeitskriterien in die Konzeptions- und Entwicklungsphase
- ♦ Erlernen von präventiven und geeigneten Maßnahmen zur Verringerung der Umweltbelastung
- ♦ Verwenden der Nachhaltigkeit als Anforderung in der Entwurfsmethodik
- ♦ Bereitstellen von natürlichen und umweltfreundlichen Inspirationsquellen für die Studenten

# 04 Kompetenzen

Am Ende der Bewertungen dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs werden die Studenten grundlegende Fähigkeiten erwerben, um sich im Bereich des Modedesigns für Herrenmode zu entwickeln. Diese Fähigkeiten werden Sie in die Lage versetzen, sich in diesem Bereich auszuzeichnen und eine erfolgreiche Karriere in diesem Sektor zu machen.





“

*Erwerben Sie mit diesem Abschluss die notwendigen Fähigkeiten, um in der Welt des Modedesigns für Herrenmode erfolgreich zu sein"*



## Allgemeine Kompetenzen

---

- Entwerfen von attraktiven Designs, die zu einem Must-Have der Saison werden
- Anwenden der historischen Kriterien der Modeindustrie auf aktuelle Entwürfe, so dass sie zu unverzichtbaren Kleidungsstücken in jedem Kleiderschrank werden
- Entwickeln der notwendigen Fähigkeiten, um im Bereich Herrenmode-Design erfolgreich zu sein



*Mit diesem kompletten Blended-Learning-Masterstudiengang können Sie attraktive Bekleidungskollektionen entwerfen, die dem männlichen Publikum in Erinnerung bleiben werden*





## Spezifische Kompetenzen

---

- ♦ Anwenden der Grundlagen des Modedesigns auf die Gestaltung von Herrenbekleidung
- ♦ Anfertigen von künstlerischen Zeichnungen, in denen jedes Detail des Entwurfs festgehalten wird
- ♦ Erfolgreiches Arbeiten auf dem Gebiet der Fotografie, Anwendung der wichtigsten Techniken, um detailgetreue Bilder zu erstellen, die die Kleidungsstücke originalgetreu zeigen
- ♦ Anfertigen aller Arten von Schnittmustern, die für die Herstellung von Herrenbekleidung erforderlich sind
- ♦ Gründliches Kennen der Geschichte der Kleidung, um die nützlichsten und innovativsten Ressourcen für die Entwürfe zu nutzen
- ♦ Herstellen von Herrenanzügen, die sich an die Bedürfnisse und den Geschmack der heutigen Gesellschaft anpassen
- ♦ Anfertigen von technischen Zeichnungen, die die Merkmale von Kleidungsstücken und Accessoires deutlich machen
- ♦ Fundiertes Kennen aller Phasen des Modedesigns, um das Endprodukt zu einem Erfolg zu machen
- ♦ Kritisches Denken über die aktuelle Modekultur
- ♦ Anwenden der nachhaltigsten Techniken und Materialien, um Design für Männer zu schaffen, das den Anforderungen der heutigen Gesellschaft entspricht
- ♦ Anwenden der wichtigsten Textiltechniken und -technologien zur Herstellung hochwertiger Kleidungsstücke

# 05

## Planung des Unterrichts

Der Lehrplan dieses Studiengangs wurde entwickelt, um den Studenten außergewöhnliche Fähigkeiten und Kenntnisse im Bereich des Herrenmodedesigns zu vermitteln. Die Lehrmaterialien des Studiengangs sind in verschiedenen Formaten verfügbar, z. B. in Form von Videos, Vorlesungen und interaktiven Zusammenfassungen. Die Lehrmethode ist vollständig online, was es den Studenten ermöglicht, ihr Lernen entsprechend ihren persönlichen und akademischen Präferenzen zu personalisieren und ihre Studienpläne flexibel zu gestalten.





“

*Das Programm ist vollständig online, so dass Sie lernen können, ohne Ihr Haus zu verlassen”*

## 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 Chaves
- 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. Einrahmung
  - 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. Studioblitze 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. Josefina 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. Hosenmuster
  - 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. Fotografie in der Mode: *Lookbook*, *Editorial* 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





“

*Durch didaktische Formate wie Videos oder interaktive Zusammenfassungen erhalten Sie eine unterhaltsame und effektive Lernerfahrung"*

# 06

# Praktikum

Nach Abschluss des theoretischen Teils des Programms haben die Studenten die Möglichkeit, ein Praktikum in einem ausgezeichneten Unternehmen der Modebranche zu absolvieren. Während dieser Zeit werden Sie von einem Tutor betreut, der Ihnen mit Rat und Tat zur Seite steht und Ihre Fragen beantwortet, um sicherzustellen, dass Sie so effektiv wie möglich lernen.





“

*Absolvieren Sie Ihr Praktikum in  
einem führenden Unternehmen  
im Bereich der Herrenmode"*

In der letzten Phase des Blended-Learning-Masterstudiengangs haben die Studenten die Möglichkeit, ein Praktikum in einem führenden Unternehmen der Modebranche zu absolvieren, und zwar drei aufeinanderfolgende Wochen lang, von Montag bis Freitag, mit 8-Stunden-Tagen. Während dieser Zeit arbeiten sie in einem anspruchsvollen Umfeld und können die während des Programms erworbenen Kenntnisse in der Praxis anwenden.

Das Ziel dieser praktischen Phase ist die Verbesserung und Entwicklung relevanter Fähigkeiten im Bereich des Modedesigns für Herrenmode. Die Studenten werden ihre Aufgaben in einem strengen und professionellen Umfeld ausführen, was ihre Fähigkeit, in einem anspruchsvollen und wettbewerbsorientierten Umfeld zu arbeiten, verbessern wird.

Diese Erfahrung stellt eine außergewöhnliche Gelegenheit dar, um zu lernen und Wissen zu erwerben, das die Designpraxis der Studenten in einem professionellen Umfeld auf hohem Niveau erheblich verbessern wird.

Das Praktikum wird unter aktiver Beteiligung des Studenten durchgeführt, der die Aktivitäten und Abläufe jedes Kompetenzbereichs ausführen wird (Lernen zu lernen und Lernen durch Handeln). Dabei wird er von Lehrkräften und anderen Trainingspartnern begleitet und angeleitet, um Teamarbeit und multidisziplinäre Integration als übergreifende Kompetenzen für die Designer zu fördern (Lernen zu sein und Lernen in Beziehung zu treten).

Die im Folgenden beschriebenen Verfahren bilden die Grundlage für den praktischen Teil der Ausbildung. Ihre Durchführung hängt von der eigenen Verfügbarkeit und Arbeitsbelastung des Zentrums ab:





Modul	Praktische Tätigkeit
Forschung und Trendanalyse	Recherchieren der Trends in der Herrenmode für die kommende Saison
	Analysieren von historischen Trends in der Herrenmode und deren Einfluss auf das aktuelle Design
	Identifizieren und analysieren von neuen Trends in der Herrenmode in verschiedenen Regionen der Welt
Design und Kreation von Herrenbekleidung	Erstellen von Grundmustern für Herrenbekleidung, wie Hemden, Hosen und Jacken
	Entwerfen einer Herrenkollektion für eine bestimmte Saison unter Berücksichtigung von Trends und Funktionalität der Kleidungsstücke
	Herstellen von hochwertiger, individueller Herrenbekleidung mit Hilfe von Schneidertechniken
Auswahl der Stoffe und Materialien	Auswählen von Stoffen und Materialien, die für jede Art von Kleidungsstück und Funktion geeignet sind
	Erstellen von Kompositionen mit verschiedenen Texturen und Mustern, um interessante visuelle Effekte auf Herrenbekleidung zu erzielen
Grafikdesign und Modevisualisierung	Erstellen von Illustrationen und Skizzen zur Darstellung von Modedesigns für Herrenmode
	Verwenden von Grafikdesignsoftware, um visuelle Präsentationen von Männermodedesigns zu erstellen
	Erstellen Sie ein Modebuch, um die entworfene Herrenmodekollektion zu präsentieren, indem Sie verschiedene Fotografie- und Bildbearbeitungstechniken anwenden



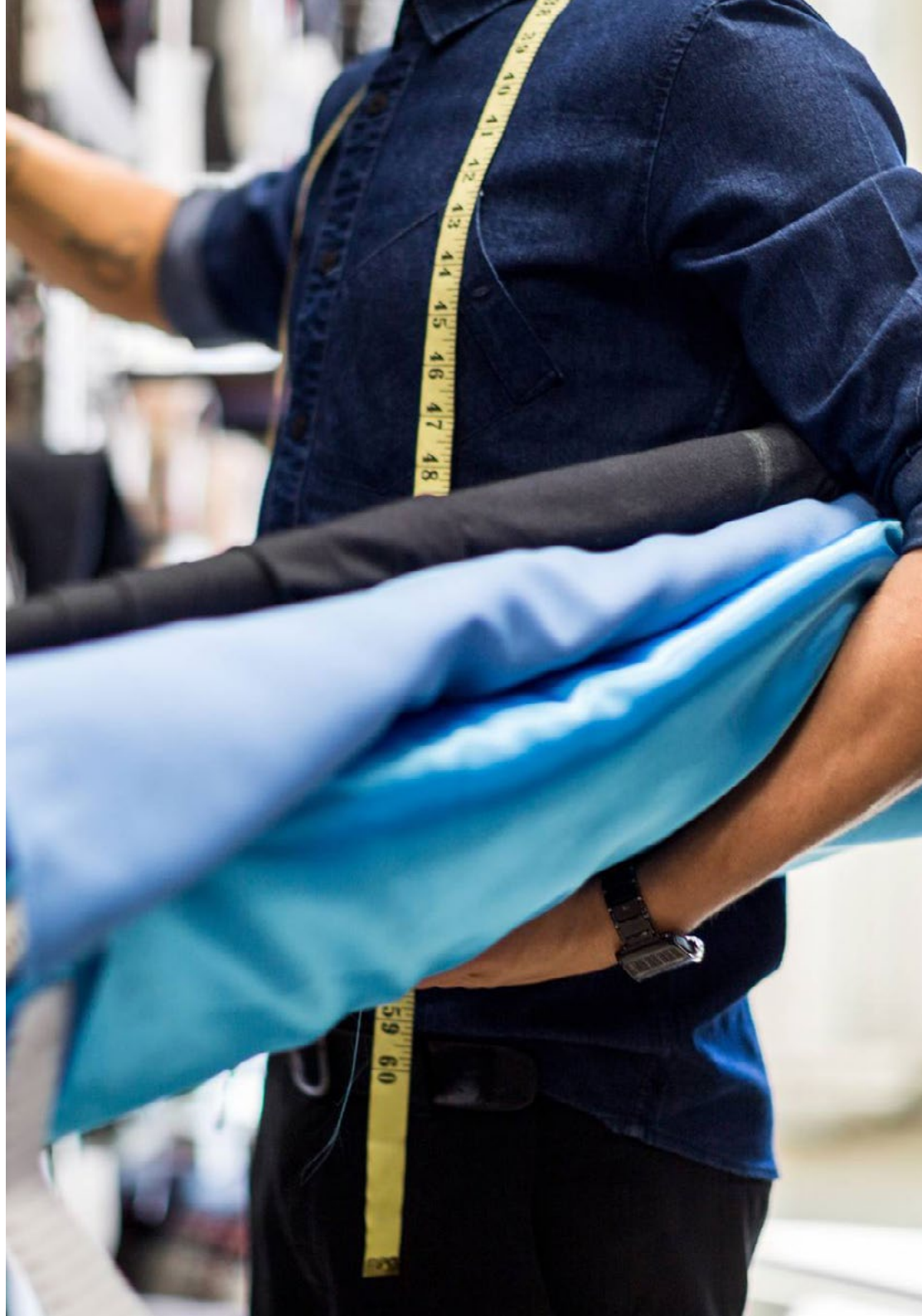
*Werden Sie Teil eines ausgezeichneten Teams und erwerben Sie die besten praktischen Fähigkeiten im Bereich Modedesign für Herrenmode"*

## Zivile Haftpflichtversicherung

Das Hauptanliegen dieser Einrichtung ist es, die Sicherheit sowohl der Fachkräfte im Praktikum als auch der anderen am Praktikum beteiligten Personen im Unternehmen zu gewährleisten. Zu den Maßnahmen, mit denen dies erreicht werden soll, gehört auch die Reaktion auf Zwischenfälle, die während des gesamten Lehr- und Lernprozesses auftreten können.

Zu diesem Zweck verpflichtet sich diese Bildungseinrichtung, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die alle Eventualitäten abdeckt, die während des Aufenthalts im Praktikumszentrum auftreten können.

Diese Haftpflichtversicherung für die Fachkräfte im Praktikum hat eine umfassende Deckung und wird vor Beginn der Praktischen Ausbildung abgeschlossen. Auf diese Weise muss sich der Berufstätige keine Sorgen machen, wenn er mit einer unerwarteten Situation konfrontiert wird, und ist bis zum Ende des praktischen Programms in der Einrichtung abgesichert





## Allgemeine Bedingungen der Praktischen Ausbildung

Die allgemeinen Bedingungen des Praktikumsvertrags für das Programm lauten wie folgt:

**1. TUTORING:** Während des Blended-Learning-Masterstudiengangs werden dem Studenten zwei Tutoren zugeteilt, die ihn während des gesamten Prozesses begleiten und alle Zweifel und Fragen klären, die auftauchen können. Einerseits gibt es einen professionellen Tutor des Praktikumszentrums, der die Aufgabe hat, den Studenten zu jeder Zeit zu begleiten und zu unterstützen. Andererseits wird dem Studenten auch ein akademischer Tutor zugewiesen dessen Aufgabe es ist, ihn während des gesamten Prozesses zu koordinieren und zu unterstützen, Zweifel zu beseitigen und ihm alles zu erleichtern, was er braucht. Auf diese Weise wird die Fachkraft begleitet und kann alle Fragen stellen, die sie hat, sowohl praktischer als auch akademischer Natur.

**2. DAUER:** Das Praktikumsprogramm umfasst drei zusammenhängende Wochen praktischer Ausbildung in 8-Stunden-Tagen an fünf Tagen pro Woche. Die Anwesenheitstage und der Stundenplan liegen in der Verantwortung des Zentrums und die Fachkraft wird rechtzeitig darüber informiert, damit sie sich organisieren kann.

**3. NICHTERSCHEINEN:** Bei Nichterscheinen am Tag des Beginns des Blended-Learning-Masterstudiengangs verliert der Student den Anspruch auf denselben ohne die Möglichkeit einer Rückerstattung oder der Änderung der Daten. Eine Abwesenheit von mehr als zwei Tagen vom Praktikum ohne gerechtfertigten/medizinischen Grund führt zum Rücktritt vom Praktikum und damit zu seiner automatischen Beendigung. Jedes Problem, das im Laufe des Praktikums auftritt, muss dem akademischen Tutor ordnungsgemäß und dringend mitgeteilt werden.

**4. ZERTIFIZIERUNG:** Der Student, der den Blended-Learning-Masterstudiengang bestanden hat, erhält ein Zertifikat, das den Aufenthalt in dem betreffenden Zentrum bestätigt.

**5. ARBEITSVERHÄLTNIS:** Der Blended-Learning-Masterstudiengang begründet kein Arbeitsverhältnis irgendeiner Art.

**6. VORHERIGE AUSBILDUNGEN:** : Einige Zentren können für die Teilnahme am Blended-Learning-Masterstudiengang eine Bescheinigung über ein vorheriges Studium verlangen. In diesen Fällen muss sie der TECH-Praktikumsabteilung vorgelegt werden, damit die Zuweisung des gewählten Zentrums bestätigt werden kann.

**7. NICHT INBEGRIFFEN:** : Der Blended-Learning-Masterstudiengang beinhaltet keine Elemente, die nicht in diesen Bedingungen beschrieben sind. Daher sind Unterkunft, Transport in die Stadt, in der das Praktikum stattfindet, Visa oder andere nicht beschriebene Leistungen nicht inbegriffen.

Der Student kann sich jedoch an seinen akademischen Tutor wenden, wenn er Fragen hat oder Empfehlungen in dieser Hinsicht erhalten möchte. Dieser wird ihm alle notwendigen Informationen geben, um die Verfahren zu erleichtern.

# 07

## Wo kann ich das Praktikum absolvieren?

Studenten, die im Blended-Learning-Masterstudiengang eingeschrieben sind, haben die Möglichkeit, für einen Zeitraum von 3 Wochen ein Praktikum in führenden Unternehmen des Modesektors zu absolvieren und dabei zahlreiche Aufgaben im Bereich des Modedesigns für Herrenmode zu übernehmen. Auf diese Weise erwerben sie wertvolle Fähigkeiten für ihre berufliche Laufbahn.





“

*Ergänzen Sie Ihre theoretischen Kenntnisse durch ein Praktikum in einem führenden Modeunternehmen”*



Die Studenten können den praktischen Teil dieses Blended-Learning-Masterstudiengangs an den fol



Design

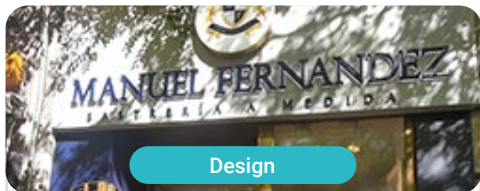
### Pugil Store

Land: Spanien      Stadt: Madrid

Leitung Villanueva, 19, 28001 Madrid

Pugil Store ist spezialisiert auf Digital High Tailoring

**Verwandte Praktische Ausbildungen:**  
-Modedesign für Herrenmode



Design

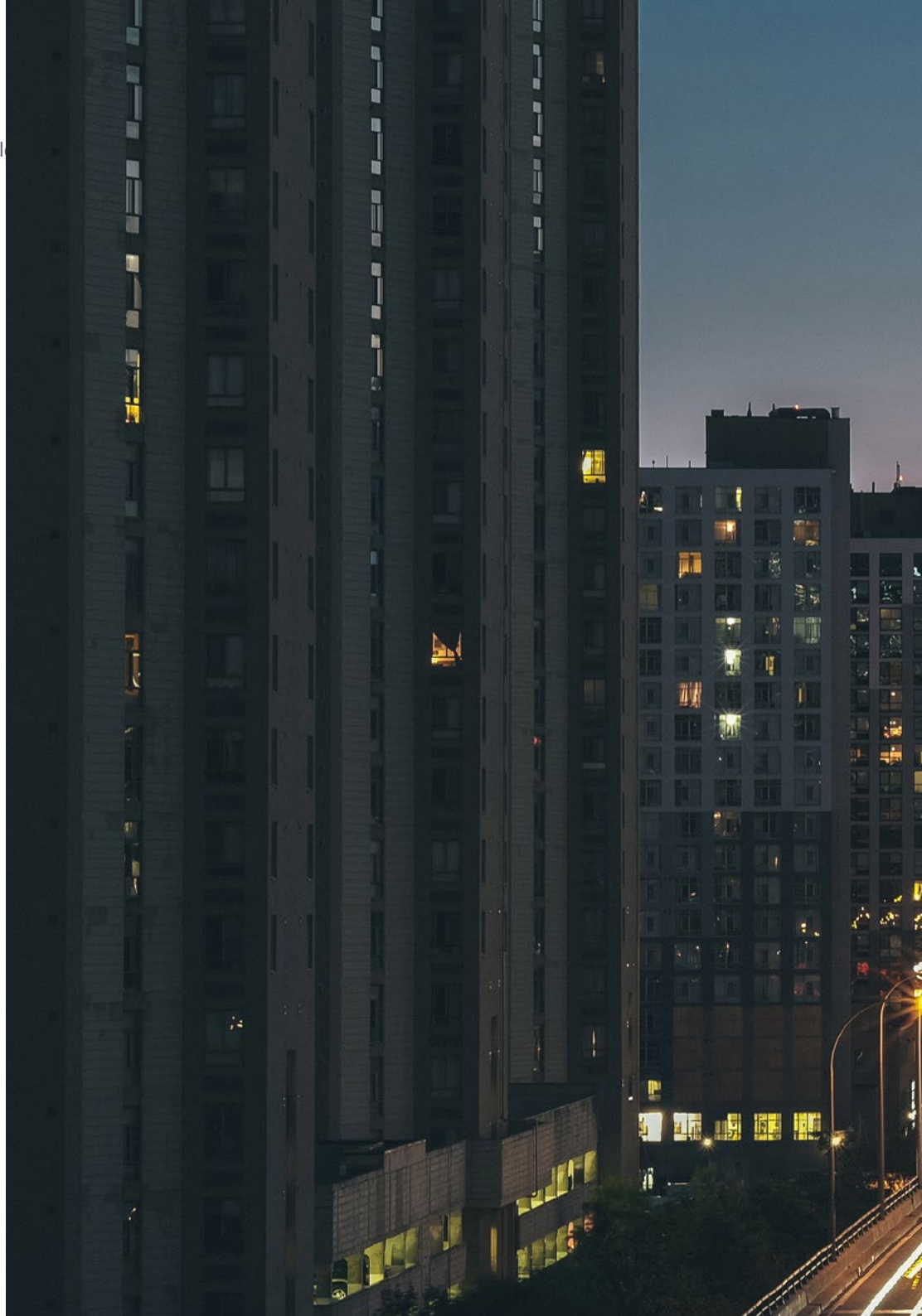
### Sastrería Manuel Fernández

Land: Spanien      Stadt: Madrid

Leitung Calle de la Magdalena,  
25, 28012 Madrid

Schneiderei in Madrid

**Verwandte Praktische Ausbildungen:**  
-Modedesign für Herrenmode



“

*Schreiben Sie sich jetzt ein und machen Sie Fortschritte in Ihrem Arbeitsbereich mit einem umfassenden Programm, das es Ihnen ermöglicht, alles, was Sie gelernt haben, in die Praxis umzusetzen”*



# 08

# 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt*”



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





*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## 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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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

## Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



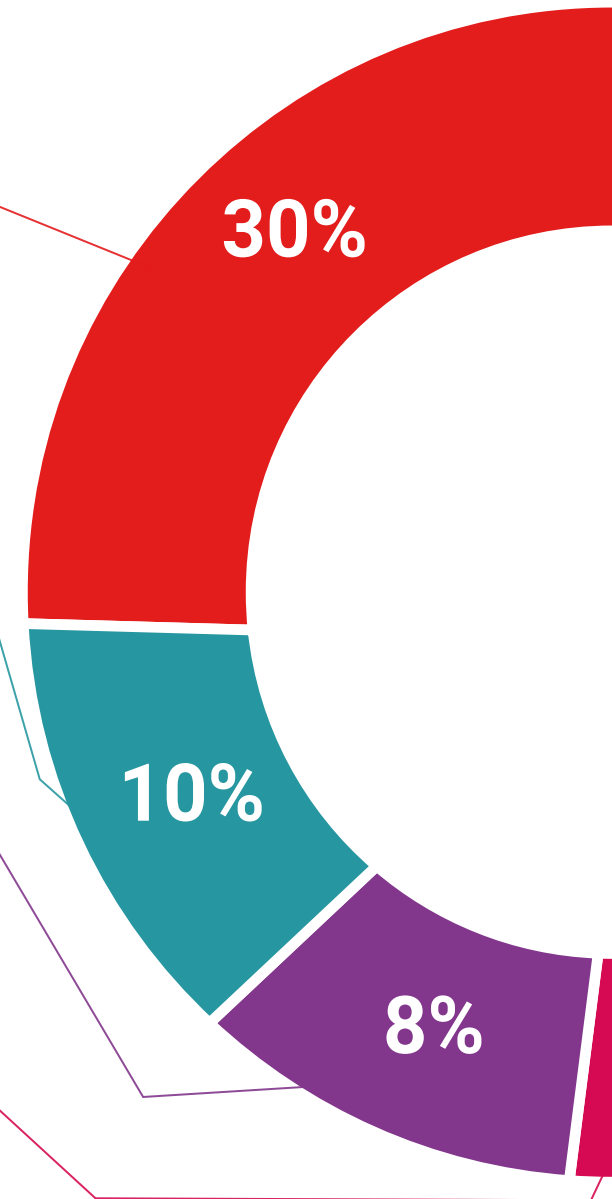
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

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.



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



09

# Qualifizierung

Der Blended-Learning-Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 **Blended-Learning-Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode** in der Krankenpflege enthält das vollständigste und aktuellste Programm des professionellen und akademischen Panoramas.

Nach Bestehen der Prüfungen erhält der Student per Post mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom der TECH Technologischen Universität, mit dem das Bestehen der Bewertungen und der Erwerb der Kompetenzen des Programms bestätigt wird.

Zusätzlich zum Diplom kann er ein Zeugnis über die Noten sowie ein Zertifikat über den Inhalt des Programms erhalten. Dazu muss er sich mit seinem Studienberater in Verbindung setzen, der ihm alle notwendigen Informationen zur Verfügung stellen wird.

Titel: **Blended-Learning-Masterstudiengang in Modedesign für Herrenmode**

Modalität: **Blended Learning (Online + Praktikum)**

Dauer: **12 Monate**

Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**

Unterrichtsstunden: **1.620 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 innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer sprechen

**tech** technologische  
universität

Blended-Learning-Masterstudiengang  
Modedesign für Herrenmode

Modalität: Blended Learning (Online + Praktikum)

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.620 Std.

# Blended-Learning-Masterstudiengang Modedesign für Herrenmode