

Esperto Universitario

Design Virtuale nella Moda





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Design Virtuale nella Moda

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-design-virtuale-moda

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Le nuove tecnologie hanno apportato notevoli vantaggi al design della moda. L'utilizzo di strumenti che permettono di disegnare in 2D e 3D è stato fondamentale per tradurre l'idea in realtà in modo assolutamente fedele. Inoltre, aprono nuove possibilità, come lo sviluppo di costumi per i personaggi dei videogiochi. Tutto ciò rende indispensabile per i disegnatori l'acquisizione di una maggiore competenza in questo tipo di programmi, grazie alla quale potranno migliorare le loro tecniche di disegno e accedere a un nuovo mercato che va al di là della tradizionale creazione di collezioni per negozi, per arrivare ai videogiochi o ai film d'animazione.





“

Scommetti sull'innovazione e sulle nuove tecnologie e sfruttale per progettare le tue collezioni. Noterai grandi benefici in breve tempo"

Il design della moda si è evoluto drasticamente negli ultimi anni. Dai tradizionali disegni fatti con carta e matita, siamo passati a disegni virtuali che mostrano ogni caratteristica dei capi e degli accessori. Per questo motivo, i professionisti del settore devono avere un livello di preparazione superiore che permetta loro di utilizzare tutti i nuovi strumenti disponibili per la digitalizzazione delle collezioni.

Grazie a ciò, non solo sarà possibile offrire ai consumatori prodotti più personalizzati e adatti alle loro esigenze, ma potranno anche scoprire, attraverso i siti web dei negozi, tutte le caratteristiche dei capi o ideare look completi da acquistare successivamente. Questo aiuta anche a conoscere meglio il consumatore prima dell'acquisto, il che è un ulteriore vantaggio per la sua fidelizzazione.

D'altra parte, l'introduzione degli strumenti di digitalizzazione nell'industria della moda ha rappresentato un vantaggio per la diversificazione del settore, poiché i modelli non vengono creati solo per essere esposti sulle passerelle e venduti nei negozi, ma possono anche essere creati per essere utilizzati da personaggi animati per film, televisione o videogiochi. Sempre più stilisti puntano sulla creazione di costumi per avatar virtuali.

Senza dubbio, questo programma è diventato una novità assoluta sul mercato e, inoltre, offre agli studenti la preparazione superiore di cui hanno bisogno per avere successo in questo campo online, il che consentirà loro di combinare l'apprendimento con il resto degli obblighi quotidiani.

Questo **Esperto Universitario in Design Virtuale nella Moda** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi pratici presentati da esperti di Design
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Speciale enfasi sulle metodologie innovative del disegno virtuale nella moda
- Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Adidas, Inditex o Hugo Boss hanno già incluso il CLO Virtual Fashion tra gli strumenti essenziali per le loro creazioni. Non restare indietro nella digitalizzazione delle tue collezioni"

“

Le nuove tecnologie hanno favorito l'evoluzione del fashion design, realizzando creazioni più adatte alle esigenze dei clienti”

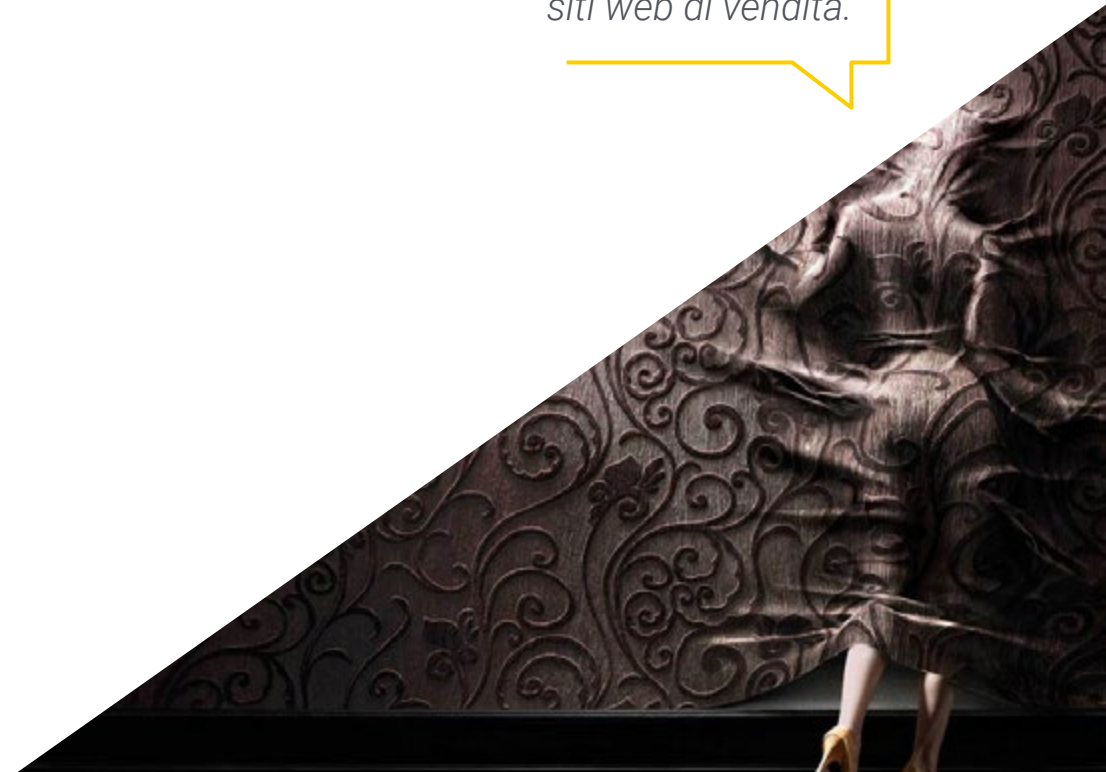
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del mondo della moda, e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

La digitalizzazione dei disegni di moda è stata una vera e propria rivoluzione, che ha permesso agli utenti di ottenere informazioni più complete su ogni capo prima ancora di vederlo in negozio.

La realizzazione di capi in 3D permetterà ai consumatori di conoscere ogni dettaglio attraverso le immagini sui siti web di vendita.



02

Obiettivi

Gli studenti di questo Esperto Universitario di TECH Università Tecnologica avranno un'opportunità unica di conoscere i principali strumenti per la digitalizzazione di capi e accessori di moda. I professionisti si specializzeranno per diversificare il loro lavoro verso la creazione di costumi per personaggi di videogiochi, grazie all'utilizzo del programma CLO Virtual Fashion, uno dei più importanti programmi attualmente utilizzati per lo sviluppo di questo tipo di lavoro.



“

Adatta i tuoi progetti su carta ai disegni digitali e ottieni una maggiore precisione nelle dimensioni e nelle sagome ideate"



Obiettivi generali

- Sviluppare competenze virtuali per il nuovo ambiente della moda, gestendo i codici attuali e promuovendo uno spirito creativo e artistico
- Elaborare un progetto di design professionale con la capacità di avere un impatto globale basato su nuove opportunità
- Progettare con consapevolezza l'uso dei materiali, grazie a una profonda conoscenza sull'uso dei tessuti
- Avere agilità e flessibilità per affrontare i cambiamenti con una prospettiva interdisciplinare
- Materializzare la connessione tra il mondo immaginario e il mondo reale

“

Lo strumento CLO Virtual Fashion ti permetterà di disegnare abiti per i videogiochi in modo semplice”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fashion design strutturale e integrale

- Concepire idee e rappresentarle in modo visivo
- Conoscere approfonditamente la struttura della figura umana per comunicare la funzione dell'indumento
- Saper utilizzare le tecniche tradizionali, insieme a quegli strumenti tecnologici che permettono di abbozzare un disegno quasi senza avere alcuna nozione grafica

Modulo 2. Design di gioielli e accessori

- Ideare e progettare una collezione di accessori a livello professionale, garantendone la fattibilità
- Sviluppare un processo di modellistica tecnica e artigianale, prestando particolare attenzione alla scelta dei materiali
- Acquisire conoscenze specialistiche su gemme e pietre preziose, ma anche sugli strumenti digitali specifici del settore

Modulo 3. Capi di abbigliamento specifici

- Imparare a disegnare costumi per il cinema, il teatro e la televisione
- Essere in grado di creare collezioni sportive che attraggono il pubblico
- Specializzarsi in capi di alta moda

Modulo 4. CLO Virtual Fashion Design

- Utilizzare diversi strumenti di progettazione 2D e 3D
- Conoscere a fondo ed essere in grado di utilizzare il programma CLO Virtual Fashion
- Saper progettare costumi digitali per i videogiochi

03

Direzione del corso

TECH Università Tecnologica ha selezionato i migliori specialisti del design virtuale della moda per sviluppare questo programma innovativo. In questo modo, gli studenti avranno accesso ai contenuti più aggiornati, grazie ai quali potranno utilizzare gli strumenti più moderni per la progettazione 2D e 3D di capi e accessori che saranno essenziali, ad esempio, per la creazione di costumi per i personaggi dei videogiochi.





“

I docenti di questo programma ti forniranno gli strumenti per creare progetti virtuali adatti ai nuovi mercati”

Direzione



Dott.ssa García Barriga, María

- Oltre 15 anni di esperienza nella creazione di contenuti di diverso tipo: logistica, distribuzione, moda, letteratura e conservazione del patrimonio artistico
- Ha lavorato in grandi mezzi di comunicazione spagnoli come la RTVE e Telemadrid
- Laurea in Scienze dell'Informazione presso la UCM
- Corso post-laurea in Marketing e Comunicazione per Aziende di Moda e Lusso presso la UCM
- MBA presso la ISEM Fashion Business School, la scuola di moda dell'Università della Navarra
- Candidata al Dottorato in Creazione di Tendenze di Moda
- Autrice di *The Pattern of Eternity: Creare un'identità a spirale per automatizzare le tendenze della moda oggi*

Personale docente

Dott.ssa Miñana Grau, Mari Carmen

- Designer freelance presso Petite Antoinette
- Cofondatrice del marchio @TheIraMare, specializzato nel design di sciarpe e accessori
- Stilista in diverse passerelle
- Laurea in Fashion Design presso Barreira Arte e Design
- Laurea Magistrale in Fashion Design e Styling presso Barreira Arte e Design
- Laurea in Design del cappello e degli accessori presso Barreira Arte e Design
- Corso di tecnologia di confezionamento
- Corso di Modellistica, Taglio e Sartoria dell'Abbigliamento Valenciano

Dott.ssa Romero Monente, Begoña

- Amministratrice delegata dell'agenzia Young Promotion, creatrice del servizio di *Personal Shopper* negli aeroporti spagnoli
- Specializzata nell'esecuzione di campagne pubblicitarie nei negozi *Duty Free*, con clienti come AENA, Dufry, L'Oréal, Diageo, Philip Morris, Montblanc, ecc.
- Broadcaster, redattrice e responsabile della comunicazione per diversi media *on/off*, creando contenuti per le sezioni sport, politica e turismo
- Coordinatrice delle attività dell'Associazione delle Agenzie di Promozione Aeroportuale, un'organizzazione che riunisce le principali agenzie europee di *field marketing* aeroportuale
- Docente e insegnante in vari corsi di *Retail Management*, marketing digitale e gestione delle persone
- Leader di processi di mentoring e coaching personalizzati per imprenditori
- Laureata in Giornalismo presso l'Università di Malaga
- Laureata in Pubblicità e Pubbliche Relazioni presso l'Università Aperta di Catalogna
- MBA presso l'ISEM Fashion Business School dell'Università della Navarra
- Coach certificata presso la Scuola Europea di Coaching

Dott.ssa Rodríguez Flomenboim, Florencia

- Consulente d'immagine e responsabile della gestione degli *showroom* e dell'implementazione dei *Concept Stores*
- Produttrice e redattrice di moda in diversi editoriali, agenzie e marchi
- Scenografa creativa di diversi spettacoli teatrali, concentrandosi sul simbolismo dell'immagine
- Laurea in Arti dello Spettacolo presso l'ESAD di Murcia
- Specializzata nella creazione artistica e nell'analisi delle tendenze della moda
- Diploma in Relazioni Internazionali presso l'ITC Sraffa di Milano
- Master in Produzione editoriale di moda e Design di moda presso l'American Modern School of Design, Buenos Aires, Argentina

Dott.ssa Anguiano, Daniela

- Disegnatrice grafica e di moda, creatrice di contenuti
- Disegnatrice grafica, Community Manager e creatrice di contenuti Associazioni "Entre Mujeres" e "Soulem", Madrid
- Disegnatrice grafica e di moda Fasrev International Team
- Disegnatrice grafica e di moda per il designer Fernando Claro. Madrid
- Fondatrice e direttrice artistica Pípper's Design. Madrid
- Disegnatrice testile. Baby Zanell
- Disegnatrice tessile e di moda Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina
- Corso in Produzione di Moda. EBA, Buenos Aires, Argentina
- Corso di Elle Education per Branded Content Creator. Mindway, Madrid

04

Struttura e contenuti

Le nuove tecnologie permettono di digitalizzare i progetti di capi e accessori per ottenere una maggiore precisione nei disegni e, quindi, affinché il risultato finale sia il più fedele possibile all'idea proposta. Grazie a questo Esperto Universitario di TECH Università Tecnologica, gli studenti acquisiranno tutte le conoscenze specifiche che permetteranno loro di creare progetti virtuali per collezioni di abbigliamento e accessori, utilizzando le tecnologie più innovative oggi disponibili.





“

Grazie a questo programma potrai mettere in pratica le principali tecniche 3D per la creazione di capi e accessori”

Modulo 1. Fashion Design Strutturale e Integrale

- 1.1. Disegno espressivo
 - 1.1.1. Struttura anatomica del corpo umano
 - 1.1.2. Spazio tridimensionale
 - 1.1.3. La prospettiva e l'analisi Matrix
- 1.2. Semiotica visiva
 - 1.2.1. Colore e luce nelle forme tridimensionali
 - 1.2.2. Contorno e ombreggiatura
 - 1.2.3. Il movimento degli indumenti nell'anatomia femminile e maschile
- 1.3. Composizione I
 - 1.3.1. Volume
 - 1.3.2. Silhouette femminile e maschile
 - 1.3.3. Forma e forma negativa
- 1.4. Composizione II
 - 1.4.1. Simmetria e asimmetria
 - 1.4.2. Costruzione e decostruzione
 - 1.4.3. Drappeggi e decorazioni gioiello
- 1.5. Strumenti di rappresentazione
 - 1.5.1. Lo schizzo geometrico
 - 1.5.2. Tecniche di *Rapid Sketching* e veleno
 - 1.5.3. CANVA
- 1.6. Metodologia del Design
 - 1.6.1. Design assistito da computer
 - 1.6.2. CAD/CAM: prototipi
 - 1.6.3. Prodotti finiti e serie di produzione
- 1.7. Personalizzazione e trasformazione degli indumenti
 - 1.7.1. Taglio, assemblaggio e finitura
 - 1.7.2. Adattamenti dei modelli
 - 1.7.3. Personalizzazioni per capi di abbigliamento

- 1.8. *Packaging*
 - 1.8.1. Il packaging come estensione del *Branding*
 - 1.8.2. *Packaging* sostenibile
 - 1.8.3. Personalizzazione automatizzata
- 1.9. *Atomic Design*
 - 1.9.1. Componenti del sistema
 - 1.9.2. Modelli
 - 1.9.3. Tipologia dei siti web dei designer
- 1.10. *App Design*
 - 1.10.1. Tecniche di illustrazione con dispositivi mobili
 - 1.10.2. Strumenti di progettazione integrati: Procreate
 - 1.10.3. Strumenti di supporto: Pantone Studio

Modulo 2. Design di Gioielli e Accessori

- 2.1. Anatomia e proporzioni dei complementi
 - 2.1.1. Calzature
 - 2.1.2. Borse e cinture
 - 2.1.3. Bigiotteria e gioielli
- 2.2. Materiali specifici per la progettazione di accessori
 - 2.2.1. Accessori e guarnizioni in ferro
 - 2.2.2. Tessuti sintetici
 - 2.2.3. Materiale tecnico
- 2.3. Flusso di lavoro
 - 2.3.1. Rapporti con i fornitori
 - 2.3.2. Produzione industriale a contratto
 - 2.3.3. Prezzi di mercato
- 2.4. Prototipazione del prodotto
 - 2.4.1. Disegno e schizzo
 - 2.4.2. Schede tecniche dei prodotti
 - 2.4.3. Produzione su larga scala: INGA 3D

- 2.5. Design di gioielli
 - 2.5.1. Gemme e pietre preziose
 - 2.5.2. Bigiotteria e materiali alternativi
 - 2.5.3. Prototipazione di gioielli stampati in 3D
- 2.6. *Rhinojewel*
 - 2.6.1. Strumenti in metallo e pietre preziose
 - 2.6.2. Strumenti di modellazione
 - 2.6.3. Strumenti in pietra calibrati
- 2.7. Sviluppo del prodotto
 - 2.7.1. Creatività e fattibilità dell'accessorio
 - 2.7.2. Sviluppo della collezione: allineamento con il marchio
 - 2.7.3. Metodologia per la presentazione di una collezione di accessori
- 2.8. La pelle
 - 2.8.1. La pelle animale e il suo trattamento
 - 2.8.2. Materiali sintetici
 - 2.8.3. Sostenibilità e ambiente
- 2.9. Personalizzazione e trasformazione degli accessori
 - 2.9.1. Trasformazione manuale
 - 2.9.2. Perline e ciondoli
 - 2.9.3. Indumenti gioiello: cinture, chiusure di borse e abiti gioiello
- 2.10. Orologi e occhiali da sole
 - 2.10.1. Oreficeria e composizione
 - 2.10.2. Materiale specifico
 - 2.10.3. Montaggio

Modulo 3. Capi di Abbigliamento Specifici

- 3.1. Le collezioni *sportive*
 - 3.1.1. L'evoluzione della moda sportiva
 - 3.1.2. Design dello stile casual e creatività
 - 3.1.3. Abbigliamento *Sportswear* e *Activewear*
- 3.2. Modelli e design di capi di abbigliamento sportivo
 - 3.2.1. Ergonomia dell'atleta
 - 3.2.2. Sartoria tecnica
 - 3.2.3. Materiali tecnici: evaporazione, traspirabilità e impermeabilità
- 3.3. Design di capi per film e serie televisive
 - 3.3.1. Influenza della moda sulle arti dello spettacolo
 - 3.3.2. Il dipartimento dei costumi di un film
 - 3.3.3. Revisione del copione per la progettazione di costumi di fantasia
- 3.4. Flusso di lavoro nel cinema
 - 3.4.1. Documentazione del periodo storico e dello stile
 - 3.4.2. L'ambientazione cinematografica attraverso i costumi
 - 3.4.3. Tessuti e tecniche applicate per la finitura finale
- 3.5. Costumi per il cinema
 - 3.5.1. Costumi per cartoni animati
 - 3.5.2. Costumi Marvel
 - 3.5.3. Costumi d'epoca
- 3.6. Le passerelle e i galà cinematografici
 - 3.6.1. Modellistica sperimentale
 - 3.6.2. Figurinismo per modelle e attrici
 - 3.6.3. La messa in scena dei costumi sul tappeto rosso
- 3.7. Finzione scenica
 - 3.7.1. Costumi d'opera
 - 3.7.2. Costumi per il teatro
 - 3.7.3. Costumi per la danza e il circo

- 3.8. Alta moda
 - 3.8.1. Sartoria di capi su misura
 - 3.8.2. Tecniche di illustrazione creativa
 - 3.8.3. Collezioni sposa
- 3.9. *Tailoring* e sartoria
 - 3.9.1. Modelli di abiti da uomo e da donna
 - 3.9.2. Tessuti stagionali
 - 3.9.3. Le tendenze future della sartoria su misura
- 3.10. *Product Placement*
 - 3.10.1. Collaborazioni con marchi consolidati per il guardaroba di serie televisive
 - 3.10.2. La proposta e la presentazione dei bisogni
 - 3.10.3. Selezione dei capi e costo della collaborazione

Modulo 4. CLO Virtual Fashion Design

- 4.1. Tecniche di progettazione attuali
 - 4.1.1. Design in 2 dimensioni
 - 4.1.2. Design in 3 dimensioni
 - 4.1.3. Il programma CLO Virtual Fashion
- 4.2. Creazione digitale e design sperimentale
 - 4.2.1. Creazione digitale e design sperimentale
 - 4.2.2. Interfaccia utente di CLO Virtual Fashion
 - 4.2.3. Animazione avatar 3D
- 4.3. Sartoria virtuale
 - 4.3.1. Cucitura del segmento
 - 4.3.2. Cucito gratuito
 - 4.3.3. Struttura a strati
- 4.4. Collezione di tessuti CLO Virtual Fashion
 - 4.4.1. Tessuti comunemente utilizzati
 - 4.4.2. Rivestimenti
 - 4.4.3. Montaggio degli indumenti

- 4.5. Processo *streamline*
 - 4.5.1. Colori e motivi
 - 4.5.2. Composizione del design
 - 4.5.3. Campioni 3D
- 4.6. Creazione di texture
 - 4.6.1. Dare e modificare le texture
 - 4.6.2. Opacità, riflessione e posizione
 - 4.6.3. Mappa normale e mappa di spostamento
- 4.7. Creazione di capi d'abbigliamento I
 - 4.7.1. L'indumento
 - 4.7.2. Stampe
 - 4.7.3. *Renders*
- 4.8. Creazione di capi d'abbigliamento II
 - 4.8.1. Plissettati
 - 4.8.2. Fondi e palette
 - 4.8.3. *Soleil* e imbottitura
- 4.9. Ambienti simulati
 - 4.9.1. Tecniche di styling
 - 4.9.2. Visualizzazione di capi d'abbigliamento in ambienti di vendita al dettaglio
 - 4.9.3. Promozione della raccolta virtuale
- 4.10. Mercati emergenti e tecniche di ingresso
 - 4.10.1. Calcolo dei costi
 - 4.10.2. Aste
 - 4.10.3. L'industria dei videogiochi



Scopri gli strumenti da utilizzare per creare disegni di moda virtuali e offrire una maggiore personalizzazione ai tuoi clienti"



05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

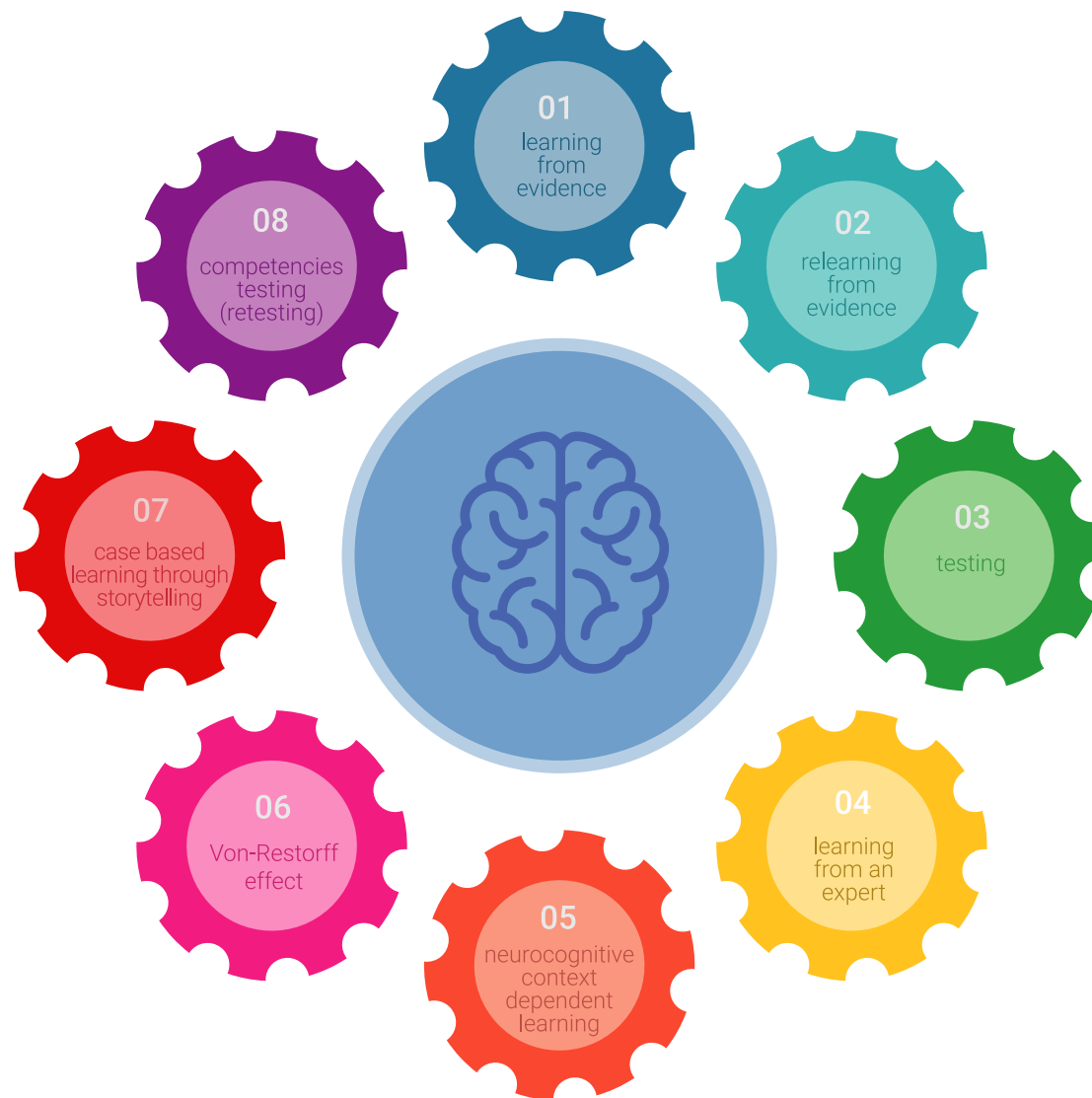
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



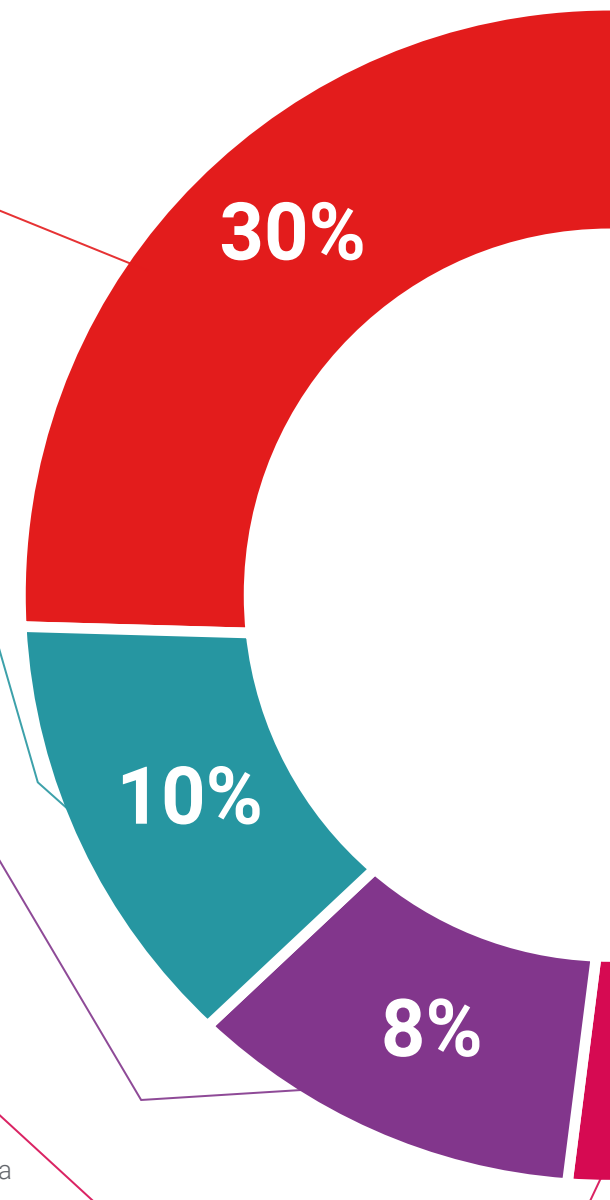
Pratiche di competenze e competenze

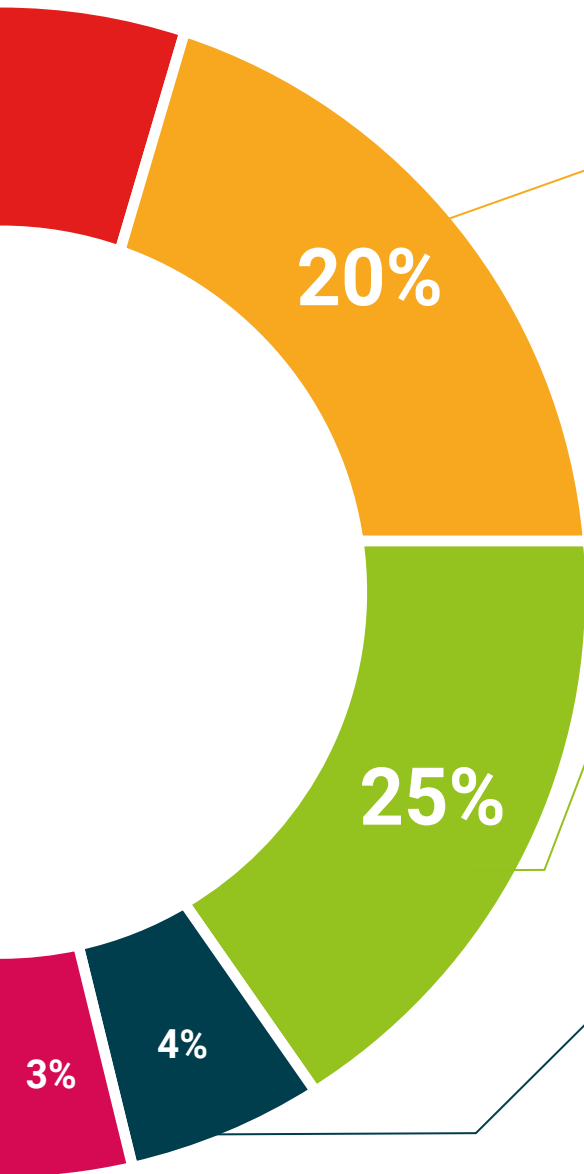
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Design Virtuale nella Moda ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questa specializzazione
e ricevi la tua qualifica universitaria senza
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Design Virtuale nella Moda** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Design Virtuale nella Moda**

N. Ore Ufficiali: **600 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Design Virtuale nella Moda

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Design Virtuale nella Moda

