

Licenciatura Diseño de Moda

Nº de RVOE: 20230352

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20230352

Licenciatura Diseño de Moda

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **aprox. 4 años**

Fecha acuerdo RVOE: **10/02/2023**

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/licenciatura/licenciatura-diseno-moda

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Plan de estudios

pág. 8

03

Objetivos y competencias

pág. 32

04

¿Por qué nuestro programa?

pág. 40

05

Idiomas gratuitos

pág. 44

06

Maestría gratuita

pág. 48

07

Salidas profesionales

pág. 52

08

Metodología

pág. 56

09

Requisitos de acceso y
proceso de admisión

pág. 64

10

Titulación

pág. 68

01

Presentación

La industria de la moda es un sector en auge que ofrece numerosas oportunidades a jóvenes diseñadores con ideas disruptivas. Así, el reciente crecimiento de esta industria se ha apoyado en el uso de nuevos materiales y métodos de confección y en la aparición de nuevos canales de comunicación, que han llevado a esta disciplina a una nueva etapa. De esta manera, la amplia difusión de esta área del diseño ha favorecido la aparición de oportunidades laborales, convirtiéndose en una profesión de presente y futuro. Por eso, esta titulación de TECH ha tenido en cuenta esta coyuntura y le ofrece al alumno todo lo necesario para triunfar como diseñador y creativo en el mundo de la moda. Y lo hace mediante una metodología de enseñanza 100% online que le permitirá compaginar los estudios con el resto de sus actividades cotidianas de una forma cómoda y totalmente adaptada a sus circunstancias.

Este es el
momento, te
estábamos
esperando





“

Este programa de TECH te permitirá adquirir las habilidades necesarias para alcanzar éxito en el sector de la moda, una industria de gran competitividad en la que la innovación y la creatividad son la base del crecimiento profesional”

06 | Presentación

En los últimos años ha habido numerosas novedades en la industria de la moda. Las grandes casas de costura continúan ejerciendo una gran influencia, al tiempo que figuras del entretenimiento y pequeños diseñadores han aportado ideas disruptivas que han acabado calando en el sector. Además, la popularización de redes sociales como Tik Tok o Instagram ha producido nuevas tendencias. Y, a todo ello, se le suma la aparición de nuevos materiales, formas de confección y la necesidad de realizar productos sostenibles en una sociedad cada vez más comprometida con la conservación del medio ambiente.

Todo este panorama ha favorecido la empleabilidad en esta área, que ha crecido de forma destacada recientemente. Así, los diseñadores jóvenes, con capacidad de adaptación y con ideas propias e innovadoras son muy valorados. Además, en esta industria, la investigación es una faceta clave, puesto que los profesionales deben conocer cómo ha ido evolucionando la industria, el porqué de cada prenda y sus usos específicos. Pero también es fundamental comprender cuáles son las tendencias que marcarán las próximas colecciones, tanto a nivel de diseño como de colores de temporada, entre otras cuestiones.

Por ello, se trata de un campo en el que no se puede dejar nada a la improvisación, puesto que todos los detalles tienen que ser medidos y estudiados para lograr looks perfectos. Este hecho facilita que los diseñadores se conviertan en asesores de moda y tendencias con una amplia cualificación. Pero es necesario disponer de una capacitación teórico-práctica de alto nivel, debido a que es fundamental para ofrecer ese conocimiento básico que ayudará a comprender los conceptos, las herramientas y técnicas más novedosas para el diseño, los métodos más adecuados para la presentación de sus creaciones... En definitiva, es una fórmula indispensable para que el alumno se convierta en un diseñador de éxito y creadores de colecciones que marquen un antes y un después en este sector.

Para ofrecer la cualificación necesaria al alumno, TECH ha diseñado esta Licenciatura en Diseño de Moda, que cuenta con un programa de gran nivel que abarca desde los orígenes del sector hasta las principales novedades en un campo tan demandado como este. Asimismo, esta titulación se desarrolla en formato 100% online, permitiendo que el estudiante flexibilizar su enseñanza, sin seguir horarios predeterminados.



El sector de la moda requiere de una elevada especialización por parte de los profesionales, puesto que deben adaptarse rápidamente a los cambios y aportar soluciones creativas. TECH te convertirá en un experto capaz de predecir y crear tendencias”



Te estábamos esperando

TECH brinda la oportunidad de obtener la Licenciatura en Diseño de Moda en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral. Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros creadores de videojuegos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.



En este programa encontrarás todo lo que necesitas para triunfar en un sector que demanda profesionales altamente competitivos al día de las últimas novedades en patrones de confección y materiales”

02

Plan de estudios

La Licenciatura en Diseño de Moda es un plan de estudios pensado para mejorar la capacitación de los alumnos, especializándolos en un sector de gran valor para la sociedad y dotándolos de las herramientas necesarias para alcanzar el éxito.

Un programa que responde a sus necesidades mediante un contenido innovador, basado en las últimas tendencias y apoyado por la mejor metodología educativa.



Un temario
completo y bien
desarrollado



“

Estás ante un plan de estudios ideado para ampliar y reforzar tu cualificación en un sector ampliamente competitivo como es la industria de la moda”

10 | Plan de estudios

El programa de la Licenciatura en Diseño de Moda se imparte en formato 100% en línea, para que el estudiante pueda elegir el momento y el lugar que mejor se adapte a la disponibilidad, horarios e intereses. Este programa, que se desarrolla a lo largo de 4 años, pretende ser una experiencia única y estimulante que siembre las bases para el éxito profesional.

Durante las 40 asignaturas de la formación, el estudiante analizará multitud de casos prácticos mediante los escenarios simulados planteados en cada uno de ellos. Ese planteamiento práctico se completará con actividades y ejercicios, acceso a material complementario, vídeos in focus, vídeos de apoyo, clases magistrales y presentaciones multimedia, para hacer sencillo lo más complejo y establecer una dinámica de trabajo que permita al estudiante la correcta adquisición de competencias.



Esta Licenciatura te permitirá destacar con tus diseños, siendo capaz de crear tu propia marca o de llamar la atención de las casas de costura más prestigiosas del mundo”



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Licenciatura se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto *online* como *offline*. Para hacerlo *offline*, bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Licenciatura a través de sus 40 asignaturas, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.



12 | Plan de estudios

Asignatura 1

Fundamentos del Diseño

Tema 1. Historia del diseño

- 1.1. La Revolución Industrial
- 1.2. Las etapas del diseño
- 1.3. La arquitectura
- 1.4. La Escuela de Chicago

Tema 2. Estilos y movimientos del diseño

- 2.1. Diseño decorativo
- 2.2. Movimiento modernista
- 2.3. Art Decó
- 2.4. Diseño industrial
- 2.5. La Bauhaus
- 2.6. II Guerra Mundial
- 2.7. Transvanguardias
- 2.8. Diseño contemporáneo

Tema 3. Diseñadores y tendencias

- 3.1. Diseñadores de interior
- 3.2. Diseñadores gráficos
- 3.3. Diseñadores industriales o de producto
- 3.4. Diseñadores de moda

Tema 4. Metodología proyectual de diseño

- 4.1. Bruno Munari
- 4.2. Gui Bonsiepe
- 4.3. J. Christopher Jones
- 4.4. L. Bruce Archer
- 4.5. Guillermo González Ruiz
- 4.6. Jorge Frascara
- 4.7. Bernd Löbach
- 4.8. Joan Costa
- 4.9. Norberto Chaves

Tema 5. El lenguaje en diseño

- 5.1. Los objetos y el sujeto
- 5.2. Semiótica de los objetos
- 5.3. La disposición objetual y su connotación
- 5.4. La Globalización de los signos
- 5.5. Propuesta

Tema 6. El diseño y su dimensión estético-formal

- 6.1. Elementos visuales
 - 6.1.1. La forma
 - 6.1.2. La medida
 - 6.1.3. El color
 - 6.1.4. La textura
- 6.2. Elementos de relación
 - 6.2.1. Dirección
 - 6.2.2. Posición
 - 6.2.3. Espacio
 - 6.2.4. Gravedad
- 6.3. Elementos prácticos
 - 6.3.1. Representación
 - 6.3.2. Significado
 - 6.3.3. Función
- 6.4. Marco de referencia

Tema 7. Métodos analíticos del diseño

- 7.1. El diseño pragmático
- 7.2. Diseño analógico
- 7.3. Diseño icónico
- 7.4. Diseño canónico
- 7.5. Principales autores y su metodología

Tema 8. Diseño y semántica

- 8.1. La semántica
- 8.2. La significación
- 8.3. Significado denotativo y significado connotativo
- 8.4. El léxico
- 8.5. Campo léxico y familia léxica
- 8.6. Las relaciones semánticas
- 8.7. El cambio semántico
- 8.8. Causas de los cambios semánticos

Tema 9. Diseño y pragmática

- 9.1. Consecuencias prácticas, abducción y semiótica
- 9.2. Mediación, cuerpo y emociones
- 9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
- 9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos

Tema 10. Contexto actual del diseño

- 10.1. Problemas actuales del diseño
- 10.2. Los temas actuales del diseño
- 10.3. Aportes sobre metodología

Asignatura 2

Dibujo y técnicas gráficas

Tema 1. Historia del dibujo

- 1.1. El origen del dibujo
- 1.2. Los primeros dibujos
- 1.3. Era egipcia
- 1.4. La cultura griega
- 1.5. Edad Media
- 1.6. El Renacimiento
 - 1.7. Era moderna
 - 1.7.1. Futurismo
 - 1.7.2. Cubismo
 - 1.7.3. Expresionismo
 - 1.7.4. Surrealismo
- 1.8. Arte digital

Tema 2. Materiales y soportes

- 2.1. Materiales tradicionales
- 2.2. Materiales no tradicionales
- 2.3. Materiales propios del dibujo
- 2.4. Materiales industriales
- 2.5. Materiales alternativos
- 2.6. Soportes para el dibujo

Tema 3. Relación del arte y el dibujo

- 3.1. Pintura
- 3.2. Escultura
- 3.3. Música
- 3.4. Danza
- 3.5. Literatura
- 3.6. Cine

Tema 4. Elementos básicos del dibujo

- 4.1. La línea y el punto
- 4.2. La forma
- 4.3. La luz y la sombra
- 4.4. El volumen
- 4.5. La proporción
- 4.6. La perspectiva
- 4.7. La textura
- 4.8. El color

Tema 5. Clasificación del dibujo

- 5.1. Dibujo artístico
- 5.2. Dibujo técnico
- 5.3. Dibujo geométrico
- 5.4. Dibujo mecánico
- 5.5. Dibujo arquitectónico
- 5.6. Dibujo animado
- 5.7. Dibujo a mano alzada

Tema 6. Encaje, proporción, claroscuro, composición y color

- 6.1. Encaje
- 6.2. Proporción
- 6.3. Claroscuro
- 6.4. Composición
- 6.5. Color

Tema 7. Análisis de la forma I: La visión en plano

- 7.1. La perspectiva
- 7.2. Perspectiva jerárquica
- 7.3. Perspectiva militar
- 7.4. Perspectiva caballera
- 7.5. Perspectiva axonométrica
- 7.6. Perspectiva cónica

Tema 8. Análisis de la forma II. La visión en tres dimensiones

- 8.1. Tridimensionalidad monocular: la imagen plana
- 8.2. Eficacia de la monocularidad
- 8.3. La estereopsis
- 8.4. Simulación y medición de la estereopsis

Tema 9. Técnicas de expresión y representación en el proceso de diseño

- 9.1. Mapa mental
- 9.2. Relatorías gráficas
- 9.3. Ilustración
- 9.4. El cómic
- 9.5. Los guiones gráficos

Tema 10. La importancia del dibujo para el ser humano

- 10.1. Libertad de pensamiento y expresión
- 10.2. Capacidad comunicativa
- 10.3. La sensibilidad artística
- 10.4. Invención, imaginación y creatividad

Asignatura 3

Volumen y espacio

Tema 1. Elementos básicos del lenguaje tridimensional

- 1.1. Origen y cronología del diseño tridimensional
- 1.2. Definición del diseño tridimensional
- 1.3. Elementos del diseño tridimensional
- 1.4. Metodología del diseño tridimensional
- 1.5. La operatoria en fundamentos del diseño
- 1.6. Modelos, maquetas y prototipos

Tema 2. Materiales y procesos

- 2.1. Materiales
 - 2.1.1. La piedra
 - 2.1.2. El metal
 - 2.1.3. La madera
 - 2.1.4. El barro
 - 2.1.5. La arcilla
- 2.2. Procesos
 - 2.2.1. Realización de una plancha
 - 2.2.2. Método de los churros
 - 2.2.3. El cubo
- 2.3. El taller

Tema 3. Transformación y creación del espacio

- 3.1. Del plano al volumen
- 3.2. La escultura a partir del plano
 - 3.2.1. El relieve
 - 3.2.1.1. Hueco relieve
 - 3.2.1.2. Bajo relieve
 - 3.2.1.3. Mediorelieve
 - 3.2.1.4. Altorelieve
 - 3.2.1.5. Medio bulto
 - 3.2.2. El collage y el ensamblaje
 - 3.2.3. Creación de una escultura
- 3.3. Bidimensionalidad y lo tridimensionalidad
 - 3.3.1. El trampantojo
- 3.4. Artistas matéricos
- 3.5. Pintura como escultura

Tema 4. Sistemas de configuración tridimensional

- 4.1. La estructura
- 4.2. La estructura como soporte
 - 4.2.1. Estructuras diseñadas para soportar
 - 4.2.2. Estructuras y equilibrio
- 4.3. La estructura como base compositiva
 - 4.3.1. La geometría como estructura o base compositiva
 - 4.3.2. Estructuras por zonas jerárquicas
 - 4.3.3. Estructuras jerárquicas por tamaño y proporción
 - 4.3.4. Estructuras gestuales y matéricas determinadas por la sensibilidad
 - 4.3.5. La estructura del todo
- 4.4. Visualización mental de las estructuras
- 4.5. La forma y la función
 - 4.5.1. Predominio de forma o función
 - 4.5.1.1. El lujo y la apariencia
 - 4.5.2. Formas en la naturaleza
 - 4.5.2.1. Formas biomórficas
 - 4.5.2.2. Formas geométricas
 - 4.5.2.3. Formas naturales
 - 4.5.3. Formas industriales
 - 4.5.3.1. La forma revisable
 - 4.5.3.2. Antigüedades
 - 4.5.4. Relación del ser humano con la forma y la función

Tema 5. Técnicas aditivas

- 5.1. Modelado
- 5.2. Tipologías del modelado
- 5.3. Creación del molde

Tema 6. Técnicas sustractivas

- 6.1. El tallado
- 6.2. Materiales y herramientas
- 6.3. Proceso de tallado
- 6.4. Artistas destacados

Tema 7. Técnicas constructivas

- 7.1. Ensamblaje y configuraciones espaciales
- 7.2. Materiales
- 7.3. Tipologías
- 7.4. Características
- 7.5. Artistas destacados

Tema 8. Técnicas de moldeo

- 8.1. Moldeado y vaciado
- 8.2. Técnica
- 8.3. Procedimiento
- 8.4. Tipologías
- 8.5. Materiales
- 8.6. Herramientas
- 8.7. Partes y elementos
- 8.8. El recorrido de salida y los enganches
- 8.9. Tipos de sistemas de moldes

Tema 9. Nuevas tecnologías

- 9.1. Evolución de la forma tridimensional
- 9.2. Nuevas técnicas y materiales
 - 9.2.1. El plástico
 - 9.2.2. El hormigón
 - 9.2.3. Esculturas de luz
 - 9.2.4. Bioarte
 - 9.2.5. El vídeo y el espacio virtual
- 9.3. Impresión 3D

Tema 10. Comunicación del proyecto

- 10.1. Grandes espacios. Arte de la tierra
- 10.2. Instalaciones
- 10.3. Acontecimiento y actuación
- 10.4. El movimiento. Esculturas cinéticas

Asignatura 4

Sistemas de representación técnica

Tema 1. Introducción a la geometría plana

- 1.1. El material fundamental y su uso
- 1.2. Trazados fundamentales en el plano
- 1.3. Polígonos. Relaciones métricas
- 1.4. Normalización, líneas, escritura y formatos
- 1.5. Acotación normalizada
- 1.6. Escalas
- 1.7. Sistemas de representación
 - 1.7.1. Tipos de proyección
 - 1.7.1.1. Proyección cónica
 - 1.7.1.2. Proyección cilíndrica ortogonal
 - 1.7.1.3. Proyección cilíndrica oblicua
 - 1.7.2. Clases de sistemas de representación
 - 1.7.2.1. Sistemas de medida
 - 1.7.2.2. Sistemas perspectivos

Tema 2. Trazados fundamentales en el plano

- 2.1. Elementos geométricos fundamentales
- 2.2. Perpendicularidad
- 2.3. Paralelismo
- 2.4. Operaciones con segmentos
- 2.5. Ángulos
- 2.6. Circunferencias
- 2.7. Lugares geométricos

Tema 3. Transformaciones geométricas

- 3.1. Isométricas
 - 3.1.1. Igualdad
 - 3.1.2. Traslación
 - 3.1.3. Simetría
 - 3.1.4. Giro
- 3.2. Isomórficas
 - 3.2.1. Homotecia
 - 3.2.2. Semejanza
- 3.3. Anamórficas
 - 3.3.1. Equivalencias
 - 3.3.2. Inversión
- 3.4. Proyectivas
 - 3.4.1. Homología
 - 3.4.2. Homología afín o afinidad

14 | Plan de estudios

Tema 4. Polígonos

- 4.1. Líneas poligonales
 - 4.1.1. Definición y tipos
- 4.2. Triángulos
 - 4.2.1. Elementos y clasificación
 - 4.2.2. Construcción de triángulos
 - 4.2.3. Rectas y puntos notables
- 4.3. Cuadriláteros
 - 4.3.1. Elementos y clasificación
 - 4.3.2. Paralelogramos
- 4.4. Polígonos regulares
 - 4.4.1. Definición
 - 4.4.2. Construcción
- 4.5. Perímetros y áreas
 - 4.5.1. Definición. Medir áreas
 - 4.5.2. Unidades de superficie
- 4.6. Áreas de polígonos
 - 4.6.1. Áreas de cuadriláteros
 - 4.6.2. Áreas de triángulos
 - 4.6.3. Áreas de polígonos regulares
 - 4.6.4. Áreas de irregulares

Tema 5. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas

- 5.1. Tangencias, enlaces y polaridad
 - 5.1.1. Tangencias
 - 5.1.1.1. Teoremas de Tangencia
 - 5.1.1.2. Trazados de rectas tangentes
 - 5.1.1.3. Enlaces de rectas y curvas
 - 5.1.2. Polaridad en la circunferencia
 - 5.1.2.1. Trazados de circunferencias tangentes
- 5.2. Curvas técnicas
 - 5.2.1. Óvalos
 - 5.2.2. Ovoides
 - 5.2.3. Espirales
- 5.3. Curvas cónicas
 - 5.3.1. Elipse
 - 5.3.2. Parábola
 - 5.3.3. Hipérbola

Tema 6. Sistema diédrico

- 6.1. Generalidades
 - 6.1.1. Punto y recta
 - 6.1.2. El plano. Intersecciones
 - 6.1.3. Paralelismo, perpendicularidad y distancias
 - 6.1.4. Cambios de plano
 - 6.1.5. Giros
 - 6.1.6. Abatimientos
 - 6.1.7. Ángulos
- 6.2. Curvas y superficies
 - 6.2.1. Curvas
 - 6.2.2. Superficies
 - 6.2.3. Poliedros
 - 6.2.4. Pirámide
 - 6.2.5. Prisma
 - 6.2.6. Cono
 - 6.2.7. Cilindro
 - 6.2.8. Superficies de revolución
 - 6.2.9. Intersección de superficies
- 6.3. Sombras
 - 6.3.1. Generalidades

Tema 7. Sistema acotado

- 7.1. Punto, recta y plano
- 7.2. Intersecciones y abatimientos
 - 7.2.1. Abatimientos
 - 7.2.2. Aplicaciones
- 7.3. Paralelismo, perpendicularidad, distancias y ángulos
 - 7.3.1. Perpendicularidad
 - 7.3.2. Distancias
 - 7.3.3. Ángulos
- 7.4. Línea, superficies y terrenos
 - 7.4.1. Terrenos
- 7.5. Aplicaciones

Tema 8. Sistema axonométrico

- 8.1. Axonometría ortogonal: punto, recta y plano

- 8.2. Axonometría ortogonal: intersecciones, abatimientos y perpendicularidad
 - 8.2.1. Abatimientos
 - 8.2.2. Perpendicularidad
 - 8.2.3. Formas planas
- 8.3. Axonometría ortogonal: perspectiva de cuerpos
 - 8.3.1. Representación de cuerpos
- 8.4. Axonometría oblicua: abatimientos, perpendicularidad
 - 8.4.1. Perspectiva frontal
 - 8.4.2. Abatimiento y perpendicularidad
 - 8.4.3. Figuras planas
- 8.5. Axonometría oblicua: perspectiva de cuerpos
 - 8.5.1. Sombras

Tema 9. Sistema cónico

- 9.1. Proyección cónica o central
 - 9.1.1. Intersecciones
 - 9.1.2. Paralelismos
 - 9.1.3. Abatimientos
 - 9.1.4. Perpendicularidad
 - 9.1.5. Ángulos
- 9.2. Perspectiva lineal
 - 9.2.1. Construcciones auxiliares
- 9.3. Perspectiva de líneas y superficies
 - 9.3.1. Perspectiva práctica
- 9.4. Métodos perspectivos
 - 9.4.1. Cuadro inclinado
- 9.5. Restituciones perspectivas
 - 9.5.1. Reflejos
 - 9.5.2. Sombras

Tema 10. El croquis

- 10.1. Objetivos de la croquización
- 10.2. La proporción
- 10.3. Proceso de croquizado
- 10.4. El punto de vista
- 10.5. Rotulación y símbolos gráficos
- 10.6. Medida

Asignatura 5

Historia del Arte I

Tema 1. El origen del arte. Prehistoria y civilizaciones antiguas

- 1.1. El arte y los artistas
- 1.2. Pueblos prehistóricos y primitivos
 - 1.2.1. Las Venus paleolíticas
 - 1.2.2. La pintura rupestre (Altamira y Lascaux)
 - 1.2.3. El arte mueble
 - 1.2.4. Mesolítico. Pintura al aire libre
 - 1.2.5. Neolítico. Diosas-madre. Pintura
- 1.3. La América antigua

Tema 2. Egipto, Mesopotamia, Creta

- 2.1. Antiguo Egipto
 - 2.1.1. Etapas del Antiguo Egipto
 - 2.1.2. Arquitectura egipcia
 - 2.1.3. Escultura egipcia
 - 2.1.4. Pintura egipcia
 - 2.1.5. Arte y religión en el Antiguo Egipto
- 2.2. Mesopotamia
 - 2.2.1. Etapas de Mesopotamia
 - 2.2.2. Cerámica mesopotámica
 - 2.2.3. Arquitectura mesopotámica
 - 2.2.4. Metalurgia y orfebrería mesopotámica
 - 2.2.5. Escultura mesopotámica
 - 2.2.6. Pintura mesopotámica
 - 2.2.7. Arte y religión en Mesopotamia
- 2.3. Creta
 - 2.3.1. Etapas de la civilización minoica
 - 2.3.2. Arquitectura minoica
 - 2.3.3. Pintura minoica
 - 2.3.4. Cerámica minoica
 - 2.3.5. Escultura y orfebrería minoica
 - 2.3.6. Arte y religión la civilización minoica

Tema 3. Grecia. El reino de la belleza

- 3.1. Etapas de la Grecia Antigua
- 3.2. Arquitectura griega
- 3.3. Escultura griega
- 3.4. Pintura griega
- 3.5. Cerámica griega
- 3.6. Cultura griega
- 3.7. Arte y religión de la Grecia Antigua

Tema 4. Roma y Bizancio

- 4.1. Arte romano
- 4.2. Arte budista
- 4.3. Arte judío
- 4.4. Arte paleocristiano
- 4.5. Historia y etapas del imperio bizantino
- 4.6. Arquitectura bizantina
- 4.7. Escultura bizantina
- 4.8. Mosaicos y pinturas bizantinas

Tema 5. Arte Medieval

- 5.1. Paleocristiano
- 5.2. Prerrománico
- 5.3. Románico
- 5.4. Gótico

Tema 6. Renacimiento

- 6.1. Origen y características del Renacimiento
- 6.2. Etapas históricas
 - 6.2.1. Quattrocento
 - 6.2.2. Cinquecento
- 6.3. Características del Renacimiento
- 6.4. Elementos constructivos renacentistas
- 6.5. Arquitectura renacentista
- 6.6. Principales representantes del Rococó

Tema 7. Barroco y Rococó

- 7.1. El Barroco
 - 7.1.1. Origen y características del Barroco
 - 7.1.2. Pintura barroca
 - 7.1.3. Escultura barroca
 - 7.1.4. Arquitectura barroca
 - 7.1.5. Música barroca
 - 7.1.6. Mobiliario barroco
 - 7.1.7. Principales representantes del Barroco

- 7.2. Del Barroco al Rococó
- 7.3. El Rococó
 - 7.3.1. Origen y características del Rococó
 - 7.3.2. Pintura del Rococó
 - 7.3.3. Escultura del Rococó
 - 7.3.4. Arquitectura del Rococó
 - 7.3.5. Principales representantes del Rococó
- 7.4. Declive del Rococó

Tema 8. Neoclasicismo

- 8.1. Origen y características del Neoclasicismo
- 8.2. Arquitectura neoclásica
- 8.3. Escultura neoclásica
- 8.4. Pintura neoclásica
- 8.5. Música neoclásica
- 8.6. Literatura neoclásica
- 8.7. Principales representantes del Neoclasicismo
- 8.8. Decadencia del Neoclasicismo

Tema 9. Romanticismo

- 9.1. Origen y características del Romanticismo
- 9.2. Literatura romántica
- 9.3. Pintura romántica
- 9.4. Música en el Romanticismo
- 9.5. Arquitectura en el Romanticismo
- 9.6. Principales representantes del Romanticismo
- 9.7. Decadencia del Romanticismo

Tema 10. Realismo e impresionismo

- 10.1. Realismo
 - 10.1.1. Origen e influencias
 - 10.1.2. Características
 - 10.1.3. Obras
 - 10.1.4. Principales representantes
- 10.2. Impresionismo
 - 10.2.1. Origen e influencias
 - 10.2.2. Características
 - 10.2.3. Obras
 - 10.2.4. Principales representantes

Asignatura 6**El color y la forma****Tema 1. Teoría del color**

- 1.1. Percepción de la forma y el espacio
- 1.2. El color. Definición
- 1.3. Percepción del color
- 1.4. Propiedades o dimensiones del color
- 1.5. Clasificación del color

Tema 2. La percepción del color

- 2.1. El ojo humano
- 2.2. Visión de los colores
- 2.3. Variables en la percepción del color
- 2.4. Percepción no visual del color

Tema 3. Modelos y normalización del color

- 3.1. Historia del color
 - 3.1.1. Primeras teorías
 - 3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.1.3. Isaac Newton
 - 3.1.4. Moses Harris
 - 3.1.5. Goethe
 - 3.1.6. Runge
 - 3.1.7. Chevreul
 - 3.1.8. Rood
 - 3.1.9. Munsell
 - 3.1.10. Ostwald
- 3.2. Percepción visual
 - 3.2.1. Absorción y reflexión
 - 3.2.2. Las moléculas de pigmento
- 3.3. Atributos del color
 - 3.3.1. Tono
 - 3.3.2. Luminancia
 - 3.3.3. Saturación
- 3.4. Colores cálidos y fríos
- 3.5. La armonía en los colores
- 3.6. El contraste
- 3.7. Efectos del color
 - 3.7.1. El tamaño
 - 3.7.2. Transparencia, peso y masa

Tema 4. Semiótica y semántica del color

- 4.1. Semiótica del color
- 4.2. Descripción del color
- 4.3. Colores: material, luces, percepciones, sensaciones
- 4.4. Color y materia
- 4.5. La verdad de un color
- 4.6. Percepción del color
- 4.7. El peso de un color
- 4.8. El diccionario del color

Tema 5. El color en el diseño

- 5.1. Tendencias cromáticas
- 5.2. Diseño gráfico
- 5.3. Diseño de interiores
- 5.4. Arquitectura
- 5.5. Diseño paisajístico
- 5.6. Diseño de moda

Tema 6. Composición

- 6.1. Generalidades
 - 6.1.1. Códigos empleados
 - 6.1.2. Grado originalidad y de banalidad
 - 6.1.3. Grado iconicidad y de abstracción
- 6.2. Organización configuracional de la imagen: relación fondo y figura
- 6.3. Organización configuracional de la imagen: leyes gestálticas
- 6.4. Organización configuracional de la imagen: sistemas de organización espacial
 - 6.4.1. Equilibrio: estático o dinámico. Sistema focal u ortogonal
 - 6.4.2. Proporción
 - 6.4.3. Simetría
 - 6.4.4. Movimiento y ritmo
- 6.5. Estudio del campo

Tema 7. Las funciones de la imagen

- 7.1. Representativa
 - 7.1.1. Cartográfica
 - 7.1.2. Científica
 - 7.1.3. Arquitectónica
 - 7.1.4. Proyectual
- 7.2. Persuasiva
- 7.3. Artística

Tema 8. Psicología del color

- 8.1. Colores cálidos y colores fríos
- 8.2. Efectos fisiológicos
- 8.3. Simbolismo de los colores
- 8.4. Preferencias personales sobre los colores
- 8.5. Efectos emocionales
- 8.6. Color local y expresivos

Tema 9. El significado del color

- 9.1. Azul
- 9.2. Rojo
- 9.3. Amarillo
- 9.4. Verde
- 9.5. Negro
- 9.6. Blanco
- 9.7. Naranja
- 9.8. Violeta
- 9.9. Rosa
- 9.10. Oro
- 9.11. Plata
- 9.12. Marrón
- 9.13. Gris

Tema 10. Utilización del color

- 10.1. Fuentes de tintes y pigmentos
- 10.2. Iluminación
- 10.3. Mezcla de óleos y acrílicos
- 10.4. Cerámica vidriada
- 10.5. Cristal coloreado
- 10.6. Impresión en color
- 10.7. Fotografía en color

Asignatura 7

Metodología del Diseño

Tema 1. Sobre la metodología y el diseño

- 1.1. ¿Qué es la metodología del diseño?
- 1.2. Diferencias entre método, metodología y técnica
- 1.3. Tipos de técnicas metodológicas
- 1.4. Deducción, Inducción y abducción

Tema 2. Introducción a la investigación en el diseño

- 2.1. Heredando el método científico
- 2.2. Conceptos generales de los procesos de investigación
- 2.3. Fases principales del proceso de investigación
- 2.4. Cronograma

Tema 3. Algunas propuestas metodológicas

- 3.1. Propuestas para una nueva metodología por Burdek Bernhard
- 3.2. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer
- 3.3. Diseño generalizador integrado de Victor Papanek
- 3.4. Método proyectual de Bruno Munari
- 3.5. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach
- 3.6. Otros autores y esquemas de otros métodos

Tema 4. Definición del problema

- 4.1. Identificación y análisis de la necesidad
- 4.2. El documento guía (*briefing*), ¿qué es?
- 4.3. ¿Qué debe contener un buen documento guía (*briefing*)?
- 4.4. Consejos para preparar un documento guía (*briefing*)

Tema 5. Investigación para el proyecto

- 5.1. Estudio de los antecedentes
- 5.2. Implicación del proyecto
- 5.3. Estudio del público objetivo
- 5.4. Herramientas en el estudio del público objetivo

Tema 6. El entorno competitivo

- 6.1. En relación el mercado
- 6.2. Análisis de competencia
- 6.3. Propuesta de valor

Tema 7. Estudio de viabilidad

- 7.1. Viabilidad social. Análisis DAFO
- 7.2. Viabilidad técnica
- 7.3. Viabilidad económica

Tema 8. Posibles soluciones al documento guía (*briefing*)

- 8.1. La emotividad en los procesos creativos
- 8.2. Divergencia, transformación y convergencia
- 8.3. Lluvia de ideas (*brainstorming*)
- 8.4. Comparativa de ideas

Tema 9. Establecimiento de objetivos

- 9.1. Objetivo general
- 9.2. Objetivos específicos
- 9.3. Objetivos técnicos
- 9.4. Objetivos estéticos y comunicacionales
- 9.5. Objetivos de mercado

Tema 10. Desarrollo de ideas

- 10.1. La retroalimentación (*feedback*) en la fase de ideación
- 10.2. Los bocetos
- 10.3. Presentación de ideas
- 10.4. Métodos de control y evaluación crítica

Asignatura 8

Teoría y metodología del proyecto

Tema 1. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto

- 1.1. Los sectores del diseño
 - 1.1.1. Comunicaciones. Diseño gráfico
 - 1.1.2. Entornos. Diseño de interiores
 - 1.1.3. Objetos. Diseño industrial
 - 1.1.4. Indumentaria. Diseño de moda
- 1.2. Qué es un problema
- 1.3. Los problemas de diseño
- 1.4. Bocetos y dibujos
- 1.5. Modelos
- 1.6. Ficha de análisis

Tema 2. Métodos de investigación y experimentación

- 2.1. Introducción a la investigación
- 2.2. Ámbitos de investigación
- 2.3. Elementos de la investigación
- 2.4. Métodos de investigación
- 2.5. Función de la investigación

Tema 3. Introducción al alfabeto visual

- 3.1. Fundamentos sintácticos de la alfabetidad visual
- 3.2. Elementos básicos de la comunicación visual
- 3.3. Anatomía del lenguaje visual
- 3.4. Técnicas visuales

Tema 4. Introducción a la biónica

- 4.1. Definición y concepto de biónica
 - 4.1.1. Ámbitos de aplicación
- 4.2. Metodologías proyectuales basadas en la biónica
 - 4.2.1. Aproximación y casos de estudio
 - 4.2.2. Analogías, clasificación y tipos de analogía
- 4.3. Diseño, ecológico y eficiente
 - 4.3.1. Ciclo de vida del producto
 - 4.3.2. El concepto de obsolescencia
 - 4.3.3. Reciclar y reutilizar

Tema 5. Ergonomía aplicada al diseño

- 5.1. Introducción al concepto de ergonomía
- 5.2. Ergonomía y diseño
- 5.3. Factores de la ergonomía
 - 5.3.1. Objetual
 - 5.3.2. Ambiental
 - 5.3.3. Sociocultural
 - 5.3.4. Psicológico
 - 5.3.5. Antropométricos
- 5.4. Métodos y técnicas ergonómicas

Tema 6. Iniciación a la antropometría

- 6.1. Introducción general
- 6.2. Antropometría estática y dinámica
- 6.3. Medidas y datos antropométricos
- 6.4. Condicionantes en la variabilidad humana
- 6.5. Planos de referencia del cuerpo humano
- 6.6. Tablas antropométricas

Tema 7. Dicotomía entre arte y diseño

- 7.1. Qué es arte y qué es diseño
- 7.2. Isabel Campi
- 7.3. Norberto Chaves
- 7.4. Ana Herrera
- 7.5. Óscar Salinas
- 7.6. Yves Zimmermann

Tema 8. Sesión Informativa

- 8.1. Descripción de la sesión informativa
- 8.2. Tipos de sesiones informativas
- 8.3. Elementos de la sesión informativa
- 8.4. Desarrollo de la sesión informativa

Tema 9. La tipografía

- 9.1. Orígenes de la tipografía
- 9.2. Legibilidad
- 9.3. Rotulado y caligrafía
- 9.4. Letras para la impresión
- 9.5. Sistemas de composición

Tema 10. Búsqueda documental y estudios bibliográficos

- 10.1. Generar un proyecto de investigación
- 10.2. El estudio bibliográfico
- 10.3. Normativa de la Asociación Americana de Psicología (APA)

Asignatura 9**Historia del Arte II****Tema 1. Fauvismo**

- 1.1. Origen e influencias
- 1.2. Características
- 1.3. Obras
- 1.4. Principales representantes

Tema 2. Expresionismo

- 2.1. Origen e influencias
- 2.2. Características
- 2.3. Obras
- 2.4. Principales representantes

Tema 3. Futurismo

- 3.1. Origen e influencias
- 3.2. Características
- 3.3. Obras
- 3.4. Principales representantes

Tema 4. Arte abstracto

- 4.1. Origen e influencias
- 4.2. Características
- 4.3. Obras
- 4.4. Principales representantes

Tema 5. Constructivismo

- 5.1. Origen e influencias
- 5.2. Características
- 5.3. Obras
- 5.4. Principales representantes

Tema 6. Dadaísmo

- 6.1. Origen e influencias
- 6.2. Características
- 6.3. Obras
- 6.4. Principales representantes

Tema 7. Surrealismo

- 7.1. Origen e influencias
- 7.2. Características
- 7.3. Obras
- 7.4. Principales representantes

Tema 8. Primeras corrientes artísticas del arte post-conceptual

- 8.1. Informalismo
- 8.2. Nueva figuración
- 8.3. Arte cinético
- 8.4. Arte Pop
- 8.5. Nuevo realismo
- 8.6. Arte de acción

Tema 9. Segundas corrientes artísticas del arte post-conceptual

- 9.1. Minimalismo
- 9.2. Hiperrealismo
- 9.3. Arte conceptual
- 9.4. Postmodernidad
- 9.5. Arte callejero
- 9.6. Arte de la tierra

Tema 10. Actualidad del arte post-conceptual

- 10.1. Arte pop
- 10.2. Arte objeto
- 10.3. Arte corporal
- 10.4. Actuación y Representación
- 10.5. Instalaciones

Asignatura 10**Patronaje y confección****Tema 1. Introducción al patronaje**

- 1.1. Conceptos básicos del patronaje
- 1.2. Herramientas y materiales en el patronaje
- 1.3. Obtención de medidas anatómicas
- 1.4. Tablas de medidas
- 1.5. Tipologías del patronaje
- 1.6. Industrialización de modelos
- 1.7. Información que debe contener un patrón

Tema 2. Patrón femenino

- 2.1. Patrón base de falda
- 2.2. Patrón base cuerpo
- 2.3. Patrón base pantalón
- 2.4. Patrón base vestido
- 2.5. Cuellos
- 2.6. Mangas
- 2.7. Detalles

Tema 3. Patrón masculino

- 3.1. Patrón base de cuerpo
- 3.2. Patrón base de pantalón
- 3.3. Patrón base de abrigo

- 3.4. Cuellos
- 3.5. Mangas
- 3.6. Detalles

Tema 4. Patrón infantil

- 4.1. Patrón base cuerpo
- 4.2. Patrón base pantalón
- 4.3. Patrón base leotardo
- 4.4. Patrón base mono
- 4.5. Mangas
- 4.6. Cuellos
- 4.7. Detalles

Tema 5. Transformación, desarrollo y escalado del patrón

- 5.1. Transformaciones de patrones
- 5.2. Desarrollo del patronaje
- 5.3. Patronajes a escala y a tamaño real

Tema 6. Introducción al corte y la confección

- 6.1. Introducción a la costura
- 6.2. Herramientas y materiales en la costura
- 6.3. El corte
- 6.4. Costura a mano
- 6.5. Costura a máquina plana
- 6.6. Tipos de máquinas en costura

Tema 7. Identificación de los textiles

- 7.1. Tejidos planos
- 7.2. Tejidos complejos
- 7.3. Tejidos técnicos
- 7.4. Tejidos de punto
- 7.5. Materiales

Tema 8. Tipos de costura y transformación de prendas

- 8.1. Costura plana
- 8.2. Costura interior
- 8.3. Costura curva
- 8.4. Costura francesa
- 8.5. Costura tejana
- 8.6. Costura sobrecargada
- 8.7. Costura ribeteada

Tema 9. Cierres, acabados y ennoblecimiento textil

- 9.1. Teñido del tejido
- 9.2. Botones
- 9.3. Cremalleras
- 9.4. Apliques
- 9.5. Forrado de la pieza
- 9.6. Remates
- 9.7. Planchado

Tema 10. Técnica de *moulage*

- 10.1. Preparación del maniquí
- 10.2. Investigación sobre el maniquí
- 10.3. Del maniquí al patrón
- 10.4. Modelización de una prenda

Asignatura 11

Teoría y cultura del Diseño

Tema 1. El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea

- 1.1. Introducción al concepto de la cultura del diseño
- 1.2. La función del diseñador en el contexto de la sociedad contemporánea
- 1.3. Cultura material y valores sociales
- 1.4. La globalización en el diseño

Tema 2. Teoría de la información y de la comunicación

- 2.1. Teoría de la información
- 2.2. Información y redundancia
- 2.3. Modelo de comunicación

Tema 3. La estética

- 3.1. Concepto general y recorrido histórico
- 3.2. Estética de los objetos
- 3.3. La estética y sus categorías
- 3.4. Dicotomía entre la forma y la función
- 3.5. Las nuevas definiciones de las funciones del diseñador
- 3.6. Gusto y diseño
- 3.7. Valores simbólicos y emocionales

Tema 4. La semiología

- 4.1. Semiótica
- 4.2. Elementos de la comunicación: signo, símbolo y mensaje
- 4.3. Lenguaje visual

Tema 5. Dilemas éticos del diseño en la cultura y la sociedad contemporánea

- 5.1. La dimensión axiológica del diseño
- 5.2. Teoría de la estética
- 5.3. Belleza y fealdad

Tema 6. Antropología cultural

- 6.1. Introducción a la antropología cultural
- 6.2. Marco conceptual del análisis antropológico
- 6.3. La cultura del diseño como objeto de estudio antropológico
- 6.4. La práctica etnográfica en la comprensión antropológica de la cultura del diseño
- 6.5. Introducción al trabajo de campo etnográfico

Tema 7. Sociología y cultura del consumo

- 7.1. La sociología de la cultura
- 7.2. El circuito y la dinámica de la cultura en las sociedades tecnológicamente avanzadas
- 7.3. Los escenarios del diseño en la cultura del consumo actual
- 7.4. El consumo del diseño

Tema 8. La tecnología y el diseño

- 8.1. Determinismo tecnológico
- 8.2. Construcción de imaginarios sociales
- 8.3. Cambio social y tecnología

Tema 9. Ética, diseño y consumo

- 9.1. La ética del consumo
- 9.2. Deontología profesional del diseño
- 9.3. El diseño y la ética
- 9.4. Código ético del diseñador

Tema 10. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

- 10.1. Investigar en diseño
- 10.2. Metodología de la investigación
- 10.3. Tipologías de investigación
- 10.4. Técnicas de investigación

Asignatura 12

Fotografía

Tema 1. Historia de la fotografía

- 1.1. Antecedentes de la fotografía
- 1.2. Fotografía a color
- 1.3. La película fotográfica
- 1.4. La cámara digital

Tema 2. Formación de la imagen

- 2.1. La cámara fotográfica
- 2.2. Parámetros básicos en la fotografía
- 2.3. Fotometría
- 2.4. Objetivos y distancia focal

Tema 3. Lenguaje fotográfico

- 3.1. Tipos de planos
- 3.2. Elementos formales, compositivos e interpretativos de la imagen fotográfica
- 3.3. Encuadre
- 3.4. Representación del tiempo y el movimiento en fotografía
- 3.5. La relación de la fotografía con la realidad y la verdad

Tema 4. La cámara fotográfica

- 4.1. Cámaras analógicas y digitales
- 4.2. Las cámaras sencillas
- 4.3. Las cámaras réflex
- 4.4. Técnicas fotográficas básicas
- 4.5. La exposición y los exposímetros
- 4.6. La cámara réflex digital. El sensor
- 4.7. El manejo de la cámara digital frente a la analógica
- 4.8. Aspectos específicos de interés
- 4.9. Modos de trabajo con la cámara digital

Tema 5. La imagen digital

- 5.1. Formatos de archivo
- 5.2. Balance de blancos
- 5.3. Temperatura de color
- 5.4. Histograma. Exposición en fotografía digital
- 5.5. Rango dinámico

Tema 6. El comportamiento de la luz

- 6.1. El fotón
- 6.2. Reflexión y absorción
- 6.3. Cantidad y calidad de la luz
 - 6.3.1. Luz dura y luz suave
 - 6.3.2. Luz directa y difusa

Tema 7. Expresividad y estética de la iluminación

- 7.1. Sombras, modificadores y profundidad
- 7.2. Ángulos de iluminación
- 7.3. Esquemas de iluminación
- 7.4. Medición de la luz
 - 7.4.1. El fotómetro
 - 7.4.2. Luz incidente
 - 7.4.3. Luz reflejada
 - 7.4.4. Medición sobre varios puntos
 - 7.4.5. El contraste
 - 7.4.6. Gris medio
- 7.5. Iluminación luz natural
 - 7.5.1. Difusores
 - 7.5.2. Reflectores
- 7.6. Iluminación luz artificial
 - 7.6.1. El estudio fotográfico
 - 7.6.2. Las fuentes de iluminación
 - 7.6.3. Luz fría
 - 7.6.4. Flashes de estudio y flash compacto
 - 7.6.5. Accesorios

Tema 8. Software de edición

- 8.1. Herramienta Adobe Lightroom
- 8.2. Herramienta Adobe Photoshop
- 8.3. Complemento (*Plugins*)

Tema 9. Edición y revelado fotográfico

- 9.1. El revelado con la herramienta Cámara Raw
- 9.2. Ruido y enfoque
- 9.3. Ajustes de exposición, contraste y saturación. Niveles y curvas

Tema 10. Referentes y aplicaciones

- 10.1. Fotógrafos más importantes de la historia
- 10.2. Fotografía en el diseño de interior
- 10.3. Fotografía en el diseño de producto
- 10.4. Fotografía en el diseño de moda
- 10.5. Fotografía en el diseño gráfico

Asignatura 13**Tecnología digital****Tema 1. Introducción a la imagen digital**

- 1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- 1.2. Descripción de las tecnologías
- 1.3. Comandos

Tema 2. Imagen vectorial. Trabajar con objetos

- 2.1. Herramientas de selección
- 2.2. Agrupamiento
- 2.3. Alinear y distribuir
- 2.4. Guías inteligentes
- 2.5. Símbolos
- 2.6. Transformar
- 2.7. Distorsión
- 2.8. Envoltentes
- 2.9. Buscatrazos
- 2.10. Formas compuestas
- 2.11. Trazados compuestos
- 2.12. Cortar, dividir y separar

Tema 3. Imagen vectorial. Color

- 3.1. Modos de color
- 3.2. Herramienta cuentagotas
- 3.3. Muestras
- 3.4. Degradados
- 3.5. Relleno de motivo
- 3.6. Panel apariencia
- 3.7. Atributos

Tema 4. Imagen vectorial. Edición avanzada

- 4.1. Malla de degradado
- 4.2. Panel de transparencia
- 4.3. Modos de fusión
- 4.4. Calco interactivo
- 4.5. Máscaras de recorte
- 4.6. Texto

Tema 5. Imagen rasterizada o mapa de bits. Las capas

- 5.1. Creación
- 5.2. Enlace
- 5.3. Transformación
- 5.4. Agrupamiento
- 5.5. Capas de ajuste

Tema 6. Imagen rasterizada o mapa de bits. Selecciones, máscaras y canales

- 6.1. Herramienta selección marco
- 6.2. Herramienta selección lazo
- 6.3. Herramienta varita mágica
- 6.4. Menú selecciones. Gama de colores
- 6.5. Canales
- 6.6. Retoque de máscaras
- 6.7. Máscaras de recorte
- 6.8. Máscaras vectoriales

Tema 7. Imagen rasterizada o mapa de Bits. Modos de fusión y estilo de capas

- 7.1. Estilos de capa
- 7.2. Opacidad
- 7.3. Opciones de estilos de capa
- 7.4. Modos de fusión
- 7.5. Ejemplos de modos de fusión

Tema 8. El proyecto editorial. Tipos y formas

- 8.1. El proyecto editorial
- 8.2. Tipologías del proyecto editorial
- 8.3. Creación y configuración del documento

Tema 9. Elementos compositivos del proyecto editorial

- 9.1. Páginas maestras
- 9.2. Reticulación
- 9.3. Integración y composición del texto
- 9.4. Integración de imágenes

Tema 10. Maquetación, exportación e impresión

- 10.1. Maquetación
 - 10.1.1. Selección y edición fotográfica
 - 10.1.2. Comprobación preliminar
 - 10.1.3. Empaquetar
- 10.2. Exportación
 - 10.2.1. Exportación para el medio digital
 - 10.2.2. Exportación para el medio físico
- 10.3. Impresión
 - 10.3.1. La imprenta tradicional
 - 10.3.1.1. Encuadernación
 - 10.3.2. La imprenta digital

Asignatura 14**Ilustración de moda****Tema 1. Historia de la ilustración**

- 1.1. Historia de la ilustración
- 1.2. Tipologías
- 1.3. El cartel
- 1.4. Ilustradores

Tema 2. Materiales y soportes en la ilustración

- 2.1. Materiales
- 2.2. Soportes
- 2.3. Nuevas tecnologías

Tema 3. Anatomía artística

- 3.1. Introducción a la anatomía artística
- 3.2. La cabeza y el cuello
- 3.3. El tronco
- 3.4. La extremidad superior
- 3.5. La extremidad inferior
- 3.6. El movimiento

Tema 4. Proporción del cuerpo humano

- 4.1. Antropometría
- 4.2. Proporción
- 4.3. Cánones
- 4.4. Morfología
- 4.5. Proporción

Tema 5. Composición básica

- 5.1. Delantero
- 5.2. Espalda
- 5.3. Perfil
- 5.4. Escorzos
- 5.5. Movimiento

Tema 6. El rostro humano

- 6.1. La cabeza
- 6.2. Los ojos
- 6.3. La nariz
- 6.4. La boca
- 6.5. Las cejas
- 6.6. Las orejas
- 6.7. El pelo

Tema 7. La figura humana

- 7.1. El equilibrio del cuerpo
- 7.2. El brazo
- 7.3. La mano
- 7.4. El pie
- 7.5. La pierna
- 7.6. El busto
- 7.7. La figura humana

Tema 8. Técnicas de ilustración en moda

- 8.1. Técnica tradicional
- 8.2. Técnica digital
- 8.3. Técnica mixta
- 8.4. Técnica de collage

Tema 9. Ilustración de materiales

- 9.1. El tejido *tweed*
- 9.2. Charol
- 9.3. Lana
- 9.4. Lentejuelas
- 9.5. Transparencia
- 9.6. Seda
- 9.7. Denim
- 9.8. Cuero
- 9.9. Pelo animal
- 9.10. Otros materiales

Tema 10. Búsqueda del estilo personal

- 10.1. El figurín de moda
- 10.2. La estilización
- 10.3. Poses de moda
- 10.4. Peinados
- 10.5. El diseño

Asignatura 15

Historia de la indumentaria

Tema 1. Prehistoria

- 1.1. Introducción
- 1.2. Las civilizaciones prehistóricas
- 1.3. El comercio de los tiempos prehistóricos
- 1.4. El traje de la prehistoria
- 1.5. Las pieles y las peleterías
- 1.6. Los tejidos y las técnicas
- 1.7. Las concordancias cronológicas y las similitudes en el traje prehistórico

Tema 2. Edad Antigua: Egipto y Mesopotamia

- 2.1. Egipto
- 2.2. El pueblo asirio
- 2.3. El pueblo persa

Tema 3. Edad Antigua: La Grecia clásica

- 3.1. El traje cretense
- 3.2. Los tejidos utilizados en la Antigua Grecia
- 3.3. Las prendas de la Antigua Grecia
- 3.4. Ropa interior de la Antigua Grecia

- 3.5. Calzado de la Antigua Grecia
- 3.6. Sombreros y tocados de la Antigua Grecia
- 3.7. Colores y adornos de la Antigua Grecia
- 3.8. Complementos de la Antigua Grecia

Tema 4. Edad Antigua: El Imperio romano

- 4.1. Los tejidos de la Antigua Roma
- 4.2. Las prendas de la Antigua Roma
- 4.3. Ropa interior de la Antigua Roma
- 4.4. Calzado de la Antigua Roma
- 4.5. Sombreros y tocados de la Antigua Roma
- 4.6. Relación del estatus social y la vestimenta en la Antigua Roma
- 4.7. El estilo bizantino

Tema 5. Alta Edad Media y Baja Edad Media

- 5.1. Rasgos históricos generales de la época medieval
- 5.2. El traje en los inicios de la época medieval
- 5.3. El traje en el período carolingio
- 5.4. El traje en la época románica
- 5.5. El traje gótico

Tema 6. La Edad Moderna: Renacimiento, Barroco y Rococó

- 6.1. Siglo XV y XVI: Renacimiento
- 6.2. Siglo XVII: Barroco
- 6.3. Siglo XVIII: Rococó

Tema 7. Edad Contemporánea: Neoclasicismo y Romanticismo

- 7.1. La industria de la indumentaria
- 7.2. Charles Fréderick Worht
- 7.3. Jacquet Doucet
- 7.4. La indumentaria femenina
- 7.5. Josefina Bonaparte: el estilo imperio

Tema 8. Edad Contemporánea: Época victoriana y la Bella Época

- 8.1. La Reina Victoria
- 8.2. La indumentaria masculina
- 8.3. Dandy
- 8.4. Paul Poiret
- 8.5. Madeleine Vionnet

Tema 9. Edad Contemporánea: de indumentaria a moda

- 9.1. Nuevo contexto y cambio social
- 9.2. Diseñadores de moda
- 9.3. Coco Chanel
- 9.4. El Nuevo Estilo

Tema 10. Edad contemporánea: el siglo de los diseñadores y la moda

- 10.1. El vestir moderno
- 10.2. El ascenso de los diseñadores estadounidenses
- 10.3. La escena londinense

Asignatura 16

Fundamentos de creatividad

Tema 1. Crear es pensar

- 1.1. El arte de pensar
- 1.2. Pensamiento creador y creatividad
- 1.3. Pensamiento y cerebro
- 1.4. Las líneas de investigación de la creatividad: sistematización

Tema 2. Naturaleza del proceso creativo

- 2.1. Naturaleza de la creatividad
- 2.2. La noción de creatividad: creación y creatividad
- 2.3. La creación de ideas al servicio de una comunicación persuasiva
- 2.4. Naturaleza del proceso creativo en publicidad

Tema 3. La invención

- 3.1. Evolución y análisis histórico del proceso de creación
- 3.2. Naturaleza del canon clásico de la invención
- 3.3. La visión clásica de la inspiración en el origen de las ideas
- 3.4. Invención, inspiración, persuasión

Tema 4. Retórica y comunicación persuasiva

- 4.1. Retórica y publicidad
- 4.2. Las partes retóricas de la comunicación persuasiva
- 4.3. Figuras retóricas
- 4.4. Leyes y funciones retóricas del lenguaje publicitario

Tema 5. Comportamiento y personalidad creativa

- 5.1. La creatividad como característica personal, como producto y como proceso
- 5.2. Comportamiento creativo y motivación
- 5.3. Percepción y pensamiento creador
- 5.4. Elementos de la creatividad

Tema 6. Aptitudes y capacidades creativas

- 6.1. Sistemas de pensamiento y modelos de inteligencia creativa
- 6.2. Modelo tridimensional de estructura del intelecto según Guilford
- 6.3. Interacción entre factores y capacidades del intelecto
- 6.4. Aptitudes para la creación
- 6.5. Capacidades creativas

Tema 7. Las fases del proceso creativo

- 7.1. La creatividad como proceso
- 7.2. Las fases del proceso creativo
- 7.3. Las fases del proceso creativo en publicidad

Tema 8. La solución de problemas

- 8.1. La creatividad y la solución de problemas
- 8.2. Bloqueos perceptivos y bloqueos emocionales
- 8.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

Tema 9. Los métodos del pensamiento creador

- 9.1. La lluvia de ideas como modelo de creación de ideas
- 9.2. Pensamiento vertical y pensamiento lateral
- 9.3. Metodología de la invención: programas y métodos creativos

Tema 10. Creatividad y comunicación publicitaria

- 10.1. El proceso de creación como producto específico de la comunicación publicitaria
- 10.2. Naturaleza del proceso creativo en publicidad: creatividad y proceso de creación publicitaria
- 10.3. Principios metodológicos y efectos de la creación publicitaria
- 10.4. La creación publicitaria: del problema a la solución
- 10.5. Creatividad y comunicación persuasiva

Asignatura 17

Estética

Tema 1. Origen y Antigüedad de la estética

- 1.1. Definición de la estética
- 1.2. El platonismo
- 1.3. El aristotelismo
- 1.4. El neoplatonismo

Tema 2. Mímesis, Poíesis y Kátharsi

- 2.1. Mímesis
- 2.2. Poíesis
- 2.3. Kátharsi

Tema 3. Edad Media y Edad Moderna

- 3.1. La escolástica
- 3.2. El Renacimiento
- 3.3. Manierismo
- 3.4. El Barroco
- 3.5. El Racionalismo
- 3.6. El Empirismo
- 3.7. La Ilustración
- 3.8. El Idealismo

Tema 4. La definición del arte en la actualidad

- 4.1. El arte
- 4.2. El artista
- 4.3. El gusto y la crítica
- 4.4. Bellas artes

Tema 5. Las Bellas Artes

- 5.1. Arquitectura
- 5.2. La escultura
- 5.3. La pintura
- 5.4. La música
- 5.5. La poesía

Tema 6. La estética y la reflexión

- 6.1. Las estéticas positivistas
- 6.2. Las estéticas idealistas
- 6.3. Las estéticas críticas
- 6.4. Las estéticas libertarias

Tema 7. Estética y la ética

- 7.1. Ilustración
- 7.2. Idealismo
 - 7.2.1. Kant
 - 7.2.2. Schiller, Fichte, Schelling
 - 7.2.3. Hegel
- 7.3. Romanticismo
 - 7.3.1. Kierkegaard, Schopenhauer y Wagner
 - 7.3.2. Nietzsche

Tema 8. La estética y el gusto

- 8.1. El gusto estético como estatuto teórico ilustrado
- 8.2. El gusto por lo impactante
- 8.3. La estetización del gusto

Tema 9. Estética contemporánea

- 9.1. Formalismo
- 9.2. Iconología
- 9.3. Neoidealismo
- 9.4. Marxismo
- 9.5. Pragmatismo
- 9.6. Novecentismo
- 9.7. Raciovitalismo
- 9.8. Empirismo lógico
- 9.9. Semiótica
- 9.10. Fenomenología
- 9.11. Existencialismo
- 9.12. Estética posmoderna

Tema 10. Categorías estéticas

- 10.1. La belleza
- 10.2. La fealdad
- 10.3. Lo sublime
- 10.4. Lo trágico
- 10.5. Lo cómico
- 10.6. Lo grotesco

Asignatura 18

Tecnología textil

Tema 1. Introducción al textil

- 1.1. Historia de los textiles
- 1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
- 1.3. La maquinaria textil tradicional
- 1.4. La importancia de los textiles en la moda
- 1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
- 1.6. Ficha técnica de tejidos

Tema 2. Materiales textiles

- 2.1. Clasificación de las fibras textiles
 - 2.1.1. Fibras naturales
 - 2.1.2. Fibras artificiales
 - 2.1.3. Fibras sintéticas
- 2.2. Propiedades de las fibras
- 2.3. Reconocimiento de fibras textiles

Tema 3. Los hilos

- 3.1. Ligamentos básicos
- 3.2. Características generales de los hilos
- 3.3. Clasificación de los hilos
- 3.4. Fases de la hilatura
- 3.5. Máquinas utilizadas
- 3.6. Sistemas de numeración de los hilos

Tema 4. Textiles de calada

- 4.1. Tejidos de calada
- 4.2. Escalonado del ligamento
- 4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
- 4.4. Clasificación de los ligamentos
- 4.5. Tipos de ligamentos

- 4.6. Tipos de tejidos de calada
- 4.7. El telar de calada
- 4.8. Telares especiales

Tema 5. Tejidos de punto

- 5.1. Historia del tejido de punto
- 5.2. Clasificación
- 5.3. Tipología
- 5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
- 5.5. Características y comportamiento según su construcción
- 5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención

Tema 6. Acabados textiles

- 6.1. Acabados físicos
- 6.2. Acabados químicos
- 6.3. Resistencia de los tejidos
- 6.4. El frizado (pilling)
- 6.5. Cambio dimensional de tejidos

Tema 7. Teñido

- 7.1. Tratamientos previos
- 7.2. Teñido
- 7.3. Maquinaria
- 7.4. Insumos
- 7.5. Blanqueo óptico
- 7.6. El color

Tema 8. Estampación

- 8.1. Estampado directo
 - 8.1.1. Estampado por bloques
 - 8.1.2. Estampado por rodillos
 - 8.1.3. Estampado por termotransferencia
 - 8.1.4. Estampado con pantalla
 - 8.1.5. Estampado por urdimbre
 - 8.1.6. Estampado por corrosión
- 8.2. Estampado por reserva
 - 8.2.1. Técnica de decoloración Batik
 - 8.2.2. Teñido atado
- 8.3. Otros tipos de estampado
 - 8.3.1. Estampado diferencial
 - 8.3.2. Electroestático policromo

Tema 9. Tejidos técnicos e inteligentes

- 9.1. Definición y análisis
- 9.2. Aplicaciones de los textiles
- 9.3. Nuevos materiales y tecnologías

Tema 10. Piel, cuero y otros

- 10.1. La piel y el cuero
- 10.2. Clasificación del cuero
- 10.3. Procedimiento de curtido
- 10.4. Tratamiento post-curtido
- 10.5. Proceso tecnológico de la curtumbre
- 10.6. Métodos de conservación
- 10.7. Cuero sintético
- 10.8. Debate: piel natural o piel sintética

Asignatura 19

Sastrería de caballero

Tema 1. Evolución de la moda masculina

- 1.1. Contexto social e histórico de la moda masculina
- 1.2. La renuncia al ornamento y reconquista del derecho a la moda
- 1.3. Historia de la sastrería

Tema 2. La vestimenta masculina

- 2.1. Tipologías de prendas y variaciones
- 2.2. El accesorio masculino
- 2.3. Análisis de marcas y comunicación
- 2.4. Tendencias del momento

Tema 3. Estudio de las morfologías masculinas

- 3.1. Evolución del cuerpo masculino
- 3.2. Estudio del cuerpo masculino
- 3.3. Tipología del cuerpo masculino

Tema 4. Patrón de la camisa

- 4.1. Medidas
- 4.2. Trazado
- 4.3. Variaciones

Tema 5. Patrón del pantalón

- 5.1. Medidas
- 5.2. Trazado
- 5.3. Variaciones

Tema 6. Trazado de la chaqueta

- 6.1. Medidas
- 6.2. Trazado
- 6.3. Variaciones

Tema 7. Diseños de solapa de la chaqueta

- 7.1. Medidas
- 7.2. Trazado
- 7.3. Variaciones

Tema 8. Patrón del chaleco

- 8.1. Medidas
- 8.2. Trazado
- 8.3. Variaciones

Tema 9. El abrigo masculino

- 9.1. Medidas
- 9.2. Trazado
- 9.3. Variaciones

Tema 10. Confección tradicional del traje de sastrería

- 10.1. Materiales
- 10.2. Forrado
- 10.3. Montaje
- 10.4. Costura

Asignatura 20

Fundamentos científicos aplicados al diseño

Tema 1. El método científico

- 1.1. Métodos para el análisis y la simulación
- 1.2. Principios estadísticos
- 1.3. Aplicaciones

Tema 2. Ciencias aplicadas al diseño

- 2.1. Aritmética
- 2.2. Álgebra
- 2.3. Geometría

Tema 3. La mecánica

- 3.1. Introducción a la mecánica
 - 3.1.1. Conceptos fundamentales
 - 3.1.2. Unidades y sistemas de medida
 - 3.1.3. Introducción al vector
- 3.2. Estática
 - 3.2.1. Fuerzas, vectores y sistemas
 - 3.2.2. Equilibrio de una partícula
- 3.3. Las fuerzas
 - 3.3.1. Momentos de fuerza
 - 3.3.2. Centros de gravedad
 - 3.3.3. Estabilidad de cuerpos rígidos

Tema 4. La materia

- 4.1. El átomo y los elementos
 - 4.1.1. Teorías atómicas
 - 4.1.2. Estructura del átomo. Propiedades
- 4.2. La materia
 - 4.2.1. Estados de agregación
 - 4.2.2. Características y propiedades
 - 4.2.3. Cambios de estado
- 4.3. Los enlaces y las reacciones
 - 4.3.1. Enlaces químicos: propiedades
 - 4.3.2. Las reacciones químicas

Tema 5. Materiales

- 5.1. La resistencia de materiales
- 5.2. Conceptos fundamentales
- 5.3. Respuesta mecánica de los materiales

Tema 6. Óptica

- 6.1. Principios de óptica
- 6.2. Física del color
- 6.3. Naturaleza y propiedades
- 6.4. Efectos de la luz sobre los cuerpos

Tema 7. Estadística

- 7.1. Proceso de investigación estadística
 - 7.1.1. Estadística descriptiva
 - 7.1.2. Noción de estadística inferencial

- 7.2. Variables estadísticas.
 - 7.2.1. Variables: cualitativas y cuantitativas
 - 7.2.2. Variables discretas y variables continuas
 - 7.2.3. Unidades de estudio
 - 7.2.4. Escala de medición
 - 7.2.5. Noción de población y muestra
 - 7.2.6. Métodos de muestreo: probabilístico y no probabilístico
- 7.3. Recopilación y ordenamiento de datos
- 7.4. Tratamiento descriptivo de los valores observados de una variable cuantitativa
- 7.5. Construcción de tablas de frecuencias
 - 7.5.1. Frecuencias absolutas y relativas
 - 7.5.2. Frecuencias acumuladas
- 7.6. Gráficos
 - 7.6.1. Bastones
 - 7.6.2. Escalonados
 - 7.6.3. Histogramas
 - 7.6.4. Polígonos de frecuencias
 - 7.6.5. Ojivas

Tema 8. Teoría de la proporción

- 8.1. Proporcionalidad de segmentos
- 8.2. Teorema de Tales
- 8.3. Proporción áurea
- 8.4. Número de oro
- 8.5. Número de plata

Tema 9. El medioambiente

- 9.1. Obsolescencia programada
- 9.2. Impacto del diseño en el medio ambiente
- 9.3. Responsabilidad social

Tema 10. Sostenibilidad y reciclaje

- 10.1. Sostenibilidad y reciclaje
- 10.2. Biomimesis
- 10.3. Biodegradación
- 10.4. Nuevos mercados: clientes y usuarios ecológicos

Asignatura 21**Sistemas de representación aplicados a la moda****Tema 1. Introducción al dibujo técnico en moda**

- 1.1. Cómo y cuándo se utilizan los dibujos técnicos
- 1.2. Cómo crear un dibujo técnico para la moda
- 1.3. Dibujar a partir de una prenda física
- 1.4. Normas del técnico en moda

Tema 2. Preparación del documento

- 2.1. Preparar el documento para el dibujo técnico
- 2.2. Maniquí anatómico base
- 2.3. Color, textura y estampados

Tema 3. Prendas inferiores

- 3.1. Faldas
- 3.2. Pantalones
- 3.3. Medias

Tema 4. Prendas superiores

- 4.1. Camisas
- 4.2. Camisetas
- 4.3. Chalecos
- 4.4. Chaquetas
- 4.5. Abrigos

Tema 5. Prendas interiores

- 5.1. Sujetador
- 5.2. Bragas
- 5.3. Calzoncillos

Tema 6. Detalles de modelo

- 6.1. Escotes
- 6.2. Cuellos
- 6.3. Mangas
- 6.4. Puños
- 6.5. Bolsillos

Tema 7. Detalles de diseño

- 7.1. Detalles de construcción
- 7.2. Detalles de diseño decorativos
- 7.3. Plisados
- 7.4. Costuras
- 7.5. Puntadas
- 7.6. Ribeteado

Tema 8. Cierres y fornituras

- 8.1. Cremalleras
- 8.2. Botones
- 8.3. Corchetes
- 8.4. Cintas
- 8.5. Nudos
- 8.6. Ojales
- 8.7. Velcro
- 8.8. Ojetes
- 8.9. Lazadas
- 8.10. Tachuelas
- 8.11. Remaches
- 8.12. Anillas
- 8.13. Hebillas

Tema 9. Complementos

- 9.1. Bolsos
- 9.2. Gafas
- 9.3. Calzado
- 9.4. Joyería

Tema 10. La ficha técnica

- 10.1. Exportación del dibujo técnico
- 10.2. Información de la ficha técnica
- 10.3. Modelos y tipos de ficha técnica
- 10.4. Realización de la ficha la ficha técnica

Asignatura 22**Proyectos de moda I****Tema 1. Metodología del diseño de moda**

- 1.1. El concepto de un proyecto de moda
- 1.2. Metodología proyectual aplicada a la moda

- 1.3. Métodos de investigación en el diseño de moda
- 1.4. Demanda de diseño
- 1.5. Documentación
- 1.6. Análisis de la moda actual
- 1.7. Formalización de ideas

Tema 2. Procedimientos creativos aplicados al diseño de moda

- 2.1. El cuaderno de campo
- 2.2. El Panel de tendencias
- 2.3. Investigación gráfica
- 2.4. Técnicas creativas

Tema 3. Referentes

- 3.1. Moda comercial
- 3.2. Moda creativa
- 3.3. Moda escénica
- 3.4. Moda corporativa

Tema 4. Concepto de colección

- 4.1. Funcionalidad de la prenda
- 4.2. La prenda como mensaje
- 4.3. Conceptos ergonómicos

Tema 5. Códigos estilísticos

- 5.1. Códigos estilísticos permanentes
- 5.2. Códigos estilísticos estacionarios
- 5.3. Búsqueda del sello personal

Tema 6. Desarrollo de la colección

- 6.1. Marco teórico
- 6.2. Contexto
- 6.3. Investigación
- 6.4. Referentes
- 6.5. Conclusión
- 6.6. Representación de la colección

Tema 7. Estudio técnico

- 7.1. Carta textil
- 7.2. Carta cromática
- 7.3. La glasilla
- 7.4. La ficha técnica
- 7.5. El prototipo
- 7.6. Escandallo

Tema 8. Proyectos interdisciplinares

- 8.1. El dibujo
- 8.2. El patronaje
- 8.3. La costura

Tema 9. Producción de una colección

- 9.1. Del boceto al dibujo técnico
- 9.2. Talleres artesanales
- 9.3. Nuevas tecnologías

Tema 10. Estrategias de comunicación y presentación

- 10.1. Fotografía en moda: *lookbook*, editorial y campaña
- 10.2. El portfolio
- 10.3. La pasarela
- 10.4. Otras formas de exponer la colección

Asignatura 23**Moda sostenible****Tema 1. Reconsiderar el diseño de moda**

- 1.1. La cadena de suministros
- 1.2. Aspectos principales
- 1.3. Desarrollo de la moda sostenible
- 1.4. El futuro de la moda

Tema 2. El ciclo de vida de una prenda

- 2.1. Pensar en el ciclo de vida
- 2.2. Actividades e impacto
- 2.3. Herramientas y modelos de evaluación
- 2.4. Estrategias de diseño sostenible

Tema 3. Normativa de calidad y seguridad en el sector textil

- 3.1. Calidad
- 3.2. Etiquetado
- 3.3. Seguridad de prendas
- 3.4. Inspecciones de consumo

Tema 4. Obsolescencia programada

- 4.1. La obsolescencia programada y los residuos de artefactos eléctricos y electrónicos
- 4.2. La extracción de recursos
- 4.3. La generación de residuos
- 4.4. El reciclado y la reutilización de los residuos electrónicos
- 4.5. El consumo responsable

Tema 5. Diseño sostenible

- 5.1. Diseño de prendas
- 5.2. Diseño con empatía
- 5.3. Selección de tejidos, materiales y técnicas
- 5.4. Uso de monomateriales

Tema 6. Producción sostenible

- 6.1. Patronaje y modelado
- 6.2. Técnicas de residuo cero
- 6.3. Construcción
- 6.4. Diseño para durar

Tema 7. Distribución sostenible

- 7.1. Proveedores y productores
- 7.2. El compromiso con las comunidades locales
- 7.3. Venta
- 7.4. Diseño según la necesidad
- 7.5. Diseño de moda inclusiva

Tema 8. Uso sostenible de la prenda

- 8.1. Patrones de uso
- 8.2. Cómo reducir el lavado
- 8.3. Arreglos y mantenimiento
- 8.4. Diseño para arreglos
- 8.5. Diseño de prendas modulares

Tema 9. Reciclaje

- 9.1. Reutilización y remanufacturación
- 9.2. Revalorización
- 9.3. Reciclaje de materiales
- 9.4. Producción de ciclo cerrado

Tema 10. Diseñadoras de moda sostenible

- 10.1. Katharine Hamnett
- 10.2. Stella McCartney
- 10.3. Annika Matilda Wendelboe
- 10.4. Susan Dimasi
- 10.5. Isabell de Hillerin

Asignatura 24

Bordado y géneros de punto

Tema 1. El arte del bordado

- 1.1. Orígenes del arte del bordado
- 1.2. Primeras manifestaciones del arte del bordado
- 1.3. El bordado entre los egipcios, griegos y romanos
- 1.4. El ciclo bizantino y su expansión occidental
- 1.5. Corrientes de la expansión bizantina
- 1.6. Bosquejo cronológico de los procedimientos
- 1.7. Materiales y soportes del bordado
- 1.8. El bordado en la moda contemporánea

Tema 2. Clasificación del bordado

- 2.1. Por el relieve
- 2.2. Por el material
- 2.3. Por la forma
- 2.4. Por el punto
- 2.5. Por el motivo

Tema 3. El punto de cruz

- 3.1. Historia del punto de cruz
- 3.2. Materiales para realizar el punto de cruz
- 3.3. Realización del punto de cruz

Tema 4. Bordado a máquina

- 4.1. Máquina industrial
- 4.2. Funcionamiento de la máquina bordadora
- 4.3. Realización del bordado a máquina

Tema 5. La tejeduría

- 5.1. Inicios de la tejeduría
- 5.2. Clasificación de los tejidos
- 5.3. Tejido plano
- 5.4. Tejido de punto
- 5.5. Telar manual
- 5.6. Telar mecánico

Tema 6. El telar

- 6.1. Historia del telar
- 6.2. Telares artesanales
- 6.3. Telares industriales
- 6.4. Tejer con telar

Tema 7. El encaje

- 7.1. Historia del encaje
- 7.2. El encaje y el bordado
- 7.3. Estilos del encaje
- 7.4. Tipos y puntos de encaje
- 7.5. Variedades de punto de encaje
- 7.6. El encaje en la moda contemporánea

Tema 8. La puntilla

- 8.1. Tipos de puntilla
- 8.2. Materiales para realizar una puntilla
- 8.3. Realización de la puntilla
- 8.4. La puntilla en la moda contemporánea

Tema 9. Ganchillo

- 9.1. Historia del ganchillo
- 9.2. Materiales para hacer ganchillo
- 9.3. Realización del ganchillo
- 9.4. El ganchillo en la moda contemporánea

Tema 10. El punto

- 10.1. Historia del punto
- 10.2. Materiales para hacer punto
- 10.3. Realización del punto
- 10.4. El punto en la moda contemporánea

Asignatura 25

Estampación y tinción

Tema 1. Historia de la estampación

- 1.1. Historia de la estampación
- 1.2. Evolución de los estampados
- 1.3. Sistemas de estampación

Tema 2. Tratamientos previos

- 2.1. Gaseado
- 2.2. Termofijado
- 2.3. Desengomado
- 2.4. Descrudado
- 2.5. Blanqueo
- 2.6. Mercerizado
- 2.7. Antipilling
- 2.8. Carbonizado
- 2.9. Decorticado
- 2.10. Lavado
- 2.11. Hidroextracción
- 2.12. Secado
- 2.13. Apertura de géneros de punto tubulares

Tema 3. Teñido

- 3.1. Teñido por sistema discontinuo
- 3.2. Teñido por sistema continuo
- 3.3. Defectos de un mal teñido

Tema 4. Maquinaria

- 4.1. Procesos discontinuos
- 4.2. Teñidos con impregnación en Foulard (PAD)
- 4.3. Procesos semi continuos

Tema 5. Insumos

- 5.1. Agua
- 5.2. Productos químicos
- 5.3. Productos auxiliares
- 5.4. Colorantes
- 5.5. Enzimas
- 5.6. Blanqueadores ópticos

Tema 6. Ejemplos de procesos

- 6.1. Procesamiento del algodón
- 6.2. Procesamiento del poliéster
- 6.3. Teñido de la lana
- 6.4. Teñido de fibras acrílicas
- 6.5. Blanqueo óptico

Tema 7. El color

- 7.1. Estudio del color
- 7.2. Modificación de los atributos del color
- 7.3. Instrumentos para medir el color

Tema 8. Control de calidad en los textiles teñidos

- 8.1. Evaluación visual del color
- 8.2. Evaluación de la diferencia de color
- 8.3. Espectrofotómetro
- 8.4. Control del baño de tintura
- 8.5. Solidez de los colores

Tema 9. Tintes naturales

- 9.1. Antecedentes históricos de los tintes naturales
- 9.2. Los tintes naturales
- 9.3. Técnicas de aplicación de tintes naturales en los distintos materiales y superficies
- 9.4. Técnicas de reserva
- 9.5. El Potencial de Hidrógeno (PH)
- 9.6. Materiales y herramientas del taller de tintes naturales
- 9.7. Técnicas de extracción de los pigmentos
- 9.8. Conservación de los tintes
- 9.9. Lejías
- 9.10. Fijadores o mordientes
- 9.11. Entonadores
- 9.12. Plantas tintóreas

Tema 10. Estampación

- 10.1. Técnicas de estampación
- 10.2. Materiales para estampar
- 10.3. Estilos de estampado
- 10.4. Bordado y manipulación del tejido
- 10.5. Técnicas de bordado
- 10.6. Adornos

Asignatura 26**Grandes diseñadoras de moda****Tema 1. Jeanne Lanvin**

- 1.1. Biografía
- 1.2. Contexto donde se desarrolló
- 1.3. Obra y aportaciones

Tema 2. Jeanne Paquin

- 2.1. Biografía
- 2.2. Contexto donde se desarrolló
- 2.3. Obra y aportaciones

Tema 3. Emilie Flöge

- 3.1. Biografía
- 3.2. Contexto donde se desarrolló
- 3.3. Obra y aportaciones

Tema 4. Madeleine Vionnet

- 4.1. Biografía
- 4.2. Contexto donde se desarrolló
- 4.3. Obra y aportaciones

Tema 5. Gabrielle Chanel

- 5.1. Biografía
- 5.2. Contexto donde se desarrolló
- 5.3. Obra y aportaciones

Tema 6. Elsa Schiaparelli

- 6.1. Biografía
- 6.2. Contexto donde se desarrolló
- 6.3. Obra y aportaciones

Tema 7. Carolina Herrera

- 7.1. Biografía
- 7.2. Contexto donde se desarrolló
- 7.3. Obra y aportaciones

Tema 8. Miuccia Prada

- 8.1. Biografía
- 8.2. Contexto donde se desarrolló
- 8.3. Obra y aportaciones

Tema 9. Donatella Versace

- 9.1. Biografía
- 9.2. Contexto donde se desarrolló
- 9.3. Obra y aportaciones

Tema 10. Stella McCartney

- 10.1. Biografía
- 10.2. Contexto donde se desarrolló
- 10.3. Obra y aportaciones

Asignatura 27**Historia y cultura universal del vestido****Tema 1. Estados Unidos**

- 1.1. Breve historia
- 1.2. Contexto actual
- 1.3. Grupos étnicos más destacados
- 1.4. Artes y oficios
- 1.5. El traje

Tema 2. Pueblos eslavos

- 2.1. Breve historia
- 2.2. Contexto actual
- 2.3. Grupos étnicos más destacados
- 2.4. Artes y oficios
- 2.5. El traje

Tema 3. Mundo Islámico

- 3.1. Breve historia
- 3.2. Contexto actual
- 3.3. Grupos étnicos más destacados
- 3.4. Artes y oficios
- 3.5. El traje

Tema 4. China

- 4.1. Breve historia
- 4.2. Contexto actual
- 4.3. Grupos étnicos más destacados
- 4.4. Artes y oficios
- 4.5. El traje

Tema 5. India

- 5.1. Breve historia
- 5.2. Contexto actual
- 5.3. Grupos étnicos más destacados
- 5.4. Artes y oficios
- 5.5. El traje

Tema 6. Japón

- 6.1. Breve historia
- 6.2. Contexto actual
- 6.3. Grupos étnicos más destacados
- 6.4. Artes y oficios
- 6.5. El traje

Tema 7. América precolombina

- 7.1. Breve historia
- 7.2. Contexto actual
- 7.3. Grupos étnicos más destacados
- 7.4. Artes y oficios
- 7.5. El traje

Tema 8. África

- 8.1. Breve historia
- 8.2. Contexto actual
- 8.3. Grupos étnicos más destacados
- 8.4. Artes y oficios
- 8.5. El traje

Tema 9. Oceanía

- 9.1. Breve historia
- 9.2. Contexto actual
- 9.3. Grupos étnicos más destacados
- 9.4. Artes y oficios
- 9.5. El traje

Tema 10. Globalización

- 10.1. Origen de la globalización
- 10.2. Ventajas de la globalización
- 10.3. Desventajas de la globalización

Asignatura 28**Historia, contexto y crítica de la moda****Tema 1. De indumentaria a moda**

- 1.1. Nuevo contexto y cambio social
- 1.2. La liberación de la mujer
- 1.3. Nuevo concepto de diseñador de moda
- 1.4. Comienzos del siglo XX

Tema 2. El vestir moderno

- 2.1. El vestir moderno
- 2.2. El ascenso de los diseñadores estadounidenses
- 2.3. La escena londinense
- 2.4. Nueva York en los años 70s
- 2.5. La moda de los 80s
- 2.6. Los grupos de lujo multimarca
- 2.7. Una moda funcional
- 2.8. Ropa deportiva
- 2.9. La moda, el arte y la cultura pop
- 2.10. Celebridades
- 2.11. Fotografía e Internet

Tema 3. Grandes maestras de la moda

- 3.1. Jeanne Lanvin
- 3.2. Jeanne Paquin
- 3.3. Emilie Flöge
- 3.4. Madeleine Vionnet
- 3.5. Gabrielle Chanel
- 3.6. Elsa Schiaparelli
- 3.7. Carolina Herrera

Tema 4. Grandes maestros de la moda

- 4.1. Charles Frederick Worth
- 4.2. Jacques Doucet
- 4.3. Paul Poiret
- 4.4. Cristóbal Balenciaga
- 4.5. Christian Dior
- 4.6. Karl Lagerfeld
- 4.7. Alexander McQueen

Tema 5. Alta Costura

- 5.1. Historia de la Alta Costura
- 5.2. Federación de Alta Costura y Moda
- 5.3. Miembros de la federación
- 5.4. De Alta costura a listo para llevar (Prêt-à-porter)

Tema 6. Artesanía

- 6.1. Los tejidos como arte
- 6.2. Artesanías que complementan el vestir
- 6.3. Artistas y artesanos relacionados con la moda

Tema 7. Moda rápida

- 7.1. Historia y origen de la moda rápida
- 7.2. Modelo de negocio de la moda rápida
- 7.3. Repercusión de la moda rápida en el mundo

Tema 8. Publicidad y fotografía en moda

- 8.1. Arquetipos y estereotipos
- 8.2. La imagen moda
- 8.3. Comunicación visual de la moda
- 8.4. Los grandes fotógrafos de moda

Tema 9. Repercusión de la moda

- 9.1. La industria textil
- 9.2. Relación del arte y la moda
- 9.3. Moda y sociedad

Tema 10. Teoría y crítica de moda

- 10.1. Diseñadores actuales y su influencia
- 10.2. Tendencias actuales
- 10.3. La banalización de la moda

Asignatura 29

Estilismo avanzado

Tema 1. Introducción al estilismo

- 1.1. Estética, estilo y estilismo
- 1.2. Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo
- 1.3. La función del estilista
- 1.4. La comunicación en la moda
- 1.5. Comunicación digital
 - 1.5.1. Redes sociales
 - 1.5.2. Influenciador
 - 1.5.3. Blogueros
- 1.6. Métodos organizativos y de producción del estilismo

Tema 2. Estilismo de pasarela

- 2.1. Qué es un desfile
- 2.2. Objetivos de un desfile
- 2.3. Principales pasarelas mundiales
- 2.4. Preparativos previos
- 2.5. El equipo
- 2.6. El ajuste de prendas

- 2.7. Los modelos
- 2.8. Los estilos
- 2.9. La música
- 2.10. El espacio
- 2.11. Post-evento

Tema 3. Estilismo audiovisual

- 3.1. El cine
- 3.2. La película de moda
- 3.3. Sala de exposición y práctica *showrooming*
- 3.4. El comercio electrónico

Tema 4. El protocolo en el vestir

- 4.1. Vestuario formal
- 4.2. Vestuario informal
- 4.3. Vestuario deportivo
- 4.4. Tipos de etiqueta

Tema 5. Morfología corporal y colimetría

- 5.1. Tipologías corporales
- 5.2. Siluetas del cuerpo
- 5.3. Teoría del color aplicada a la asesoría
- 5.4. Teoría de las estaciones del año
- 5.5. Clasificación de los colores

Tema 6. Maquillaje

- 6.1. Introducción al maquillaje
- 6.2. Materiales para el maquillaje
- 6.3. Aplicación del maquillaje
- 6.4. Estilos de maquillaje

Tema 7. Comprador personal

- 7.1. Qué es el comprador personal
- 7.2. Proceso de asesoría en la indumentaria y los complementos
- 7.3. Características del asesor de imagen
- 7.4. Cómo abordar el proceso de Asesoría de Imagen
- 7.5. Desarrollo del proceso: la documentación técnica
- 7.6. Estudio y valoración de la imagen del cliente
- 7.7. Propuesta al cliente sobre adopción de nuevos modelos estéticos en el vestir
- 7.8. Métodos para la adopción de modelos estéticos en el vestir

- 7.9. Métodos de entrenamiento del cliente
- 7.10. Asesoría en la compra de vestuario y complementos

Tema 8. El estilo de vestir

- 8.1. Prehistoria y Edad Antigua
 - 8.1.1. Prehistoria
 - 8.1.2. Mesopotamia: sumerios, babilonios y asirios, persas y medos
 - 8.1.3. Egipto
 - 8.1.4. Creta: civilización minoica
 - 8.1.5. Greta
 - 8.1.6. Etruria
 - 8.1.7. Roma
 - 8.1.8. Imperio Bizantino
- 8.2. Historia de la indumentaria: Edad Media y Renacimiento
 - 8.2.1. Edad media
 - 8.2.2. Renacimiento
- 8.3. Historia de la indumentaria: Barroco y Rococó
 - 8.3.1. Barroco: Siglo XVII
 - 8.3.2. Rococó: Siglo XVIII
- 8.4. Historia de la indumentaria: Siglo XIX
 - 8.4.1. Contexto histórico
 - 8.4.2. Indumentaria femenina
 - 8.4.3. Indumentaria masculina
- 8.5. Historia de la indumentaria: Siglo XX
 - 8.5.1. Contexto histórico
 - 8.5.2. Indumentaria de 1900 a 1950
 - 8.5.3. Indumentaria de 1950 a 2000

Tema 9. Léxico de prendas

- 9.1. Sombreros, gorros y gorras
- 9.2. Abrigos y chaquetas
- 9.3. Trajes de hombre
- 9.4. Nudos de corbata
- 9.5. Camisas
- 9.6. Camisetas
- 9.7. Cuellos, escotes y cuellos
- 9.8. Mangas
- 9.9. Pantalones
- 9.10. Vestidos
- 9.11. Zapatos
- 9.12. Faldas
- 9.13. Complementos

Tema 10. Estilos básicos en la indumentaria

- 10.1. Las tendencias
- 10.2. Los cazatendencias
- 10.3. Estilo clásico
- 10.4. Estilo vanguardista
- 10.5. Estilo informal o casual
- 10.6. Estilo bohemio
- 10.7. Estilo minimalista
- 10.8. Estilo retro o clásica
- 10.9. Estilo cómodo
- 10.10. Estilo felino
- 10.11. Estilo descuidado
- 10.12. Estilo étnico
- 10.13. Estilo hippie
- 10.14. Estilo punk
- 10.15. Estilo ejecutivo
- 10.16. Estilo gótico
- 10.17. Estilo safari
- 10.18. Estilo miliar
- 10.19. Estilo folclórico
- 10.20. Estilo contracultural
- 10.21. Otros estilos

Asignatura 30**Contextos histórico-artísticos de la moda y el Diseño de Moda****Tema 1. Percepción y análisis de la obra de arte**

- 1.1. La obra artística en su contexto histórico
- 1.2. Trecento italiano
- 1.3. Quattrocento italiano

Tema 2. Bases del vestir moderno

- 2.1. El despegue económico: dinamismo y especialización de los oficios del vestir
- 2.2. Afianzamiento de las Monarquías
 - 2.2.1. Cortes principescas
 - 2.2.2. Borgoña
 - 2.2.3. Corona de Aragón

- 2.3. Factores culturales y sociales
 - 2.3.1. Rivalidad de clases
 - 2.3.2. Nuevas relaciones amorosas

Tema 3. El auge del comercio

- 3.1. Cinquecento italiano
- 3.2. El dominio español
- 3.3. Auge del comercio: la burguesía mercantil y financiera
- 3.4. Inicios de la Revolución Industrial (siglo XVII y XVIII)

Tema 4. La manufacturación

- 4.1. Pintura y escultura Barroca
- 4.2. Pintura y escultura Rococó
- 4.3. Organización y situación de las primeras manufacturas estatales en Europa
- 4.4. La situación de los países mediterráneos en la crisis económica del siglo XVII
- 4.5. La situación de los países protestantes en la economía del siglo XVII

Tema 5. La Ilustración

- 5.1. Desarrollo e influencias de la política de Francia en Europa del siglo XVII
- 5.2. Consecuencias políticas y religiosas de la Ilustración
- 5.3. Avances tecnológicos y científicos en el siglo XVIII
 - 5.3.1. Influencias en la sociedad y la economía

Tema 6. Inicios del Diseño de Moda

- 6.1. Los grandes consumidores del siglo XIX: la confusión en el vestir
- 6.2. Imitación y diferenciación competitiva entre clases sociales
- 6.3. Pintura romántica y realista
- 6.4. Inicios del Diseño de Moda
- 6.5. Renovación pictórica y ornamental de la 2ª mitad siglo XIX

Tema 7. La Revolución Industrial

- 7.1. Los impresionistas y postimpresionistas
- 7.2. Cambio en las estructuras políticas y sociales a partir de la Revolución francesa
- 7.3. Transformaciones socioeconómicas producidas con la primera Revolución Industrial
- 7.4. La primera Revolución Industrial
- 7.5. La segunda Revolución Industrial: Gran Capitalismo
- 7.6. Burguesía y proletariado en el siglo XIX

Tema 8. Arte moderno

- 8.1. Inicios del siglo XX
- 8.2. Cubismo
- 8.3. Expresionismo
- 8.4. Surrealismo
- 8.5. Neoplasticismo
- 8.6. Constructivismo ruso
- 8.7. El Movimiento Moderno
- 8.8. La popularización de la Moda
- 8.9. El siglo de los Diseñadores de Moda

Tema 9. Posmodernidad

- 9.1. La Abstracción Postpictórica
- 9.2. El arte Óptico
- 9.3. Arte Minimalista
- 9.4. El Arte Pop
- 9.5. Desarrollo de la tecnología
- 9.6. Posmodernidad
- 9.7. Situación de las mujeres en la I Guerra Mundial

Tema 10. La globalización

- 10.1. Cambios culturales y sexuales en las décadas de los años 50, 60 y 70 en el siglo XX
- 10.2. El modo de vida americano
- 10.3. Progresos tecnológicos y científicos después la II Guerra Mundial

Asignatura 31**Proyectos de moda II****Tema 1. Mercados para la moda**

- 1.1. La moda femenina
- 1.2. Mercados de moda
- 1.3. Mercados especializados

Tema 2. Las temporadas

- 2.1. Las temporadas
- 2.2. El ciclo de la moda
- 2.3. Tendencias en moda
- 2.4. Análisis de tendencias
- 2.5. Desarrollo del proyecto

Tema 3. Investigación creativa

- 3.1. Inspiración
- 3.2. El cuaderno de campo
- 3.3. Los materiales
- 3.4. El Panel de tendencias

Tema 4. Desarrollo y técnicas

- 4.1. Estrategias de desarrollo
- 4.2. Elementos del diseño
- 4.3. Técnicas de construcción
- 4.4. Técnicas de desarrollo
- 4.5. Argumentación de la colección

Tema 5. Diseño de moda

- 5.1. Cómo es el diseño en moda
- 5.2. La confección
- 5.3. La industria de la moda
- 5.4. La colección de moda
- 5.5. Corte, confección y acabados

Tema 6. Accesorios en moda

- 6.1. Definición de accesorio
- 6.2. Accesorios más utilizados en las colecciones
- 6.3. La industria y el accesorio

Tema 7. Cómo presentar el proyecto

- 7.1. Presentación en moda
- 7.2. Presentación de una colección
- 7.3. Estilismo de moda

Tema 8. Dónde y cuándo presentar el proyecto

- 8.1. El calendario de la moda
- 8.2. La prensa de moda
- 8.3. Los editoriales en moda
- 8.4. Ferias y eventos

Tema 9. Estrategias de comunicación del proyecto

- 9.1. Segundas líneas
- 9.2. Ampliación de la colección
- 9.3. Practicidad

Tema 10. El diseño y la empresa

- 10.1. Emprendimiento en moda
- 10.2. La Marca
- 10.3. La mercadotecnia como promoción
- 10.4. Los derechos de autor

Asignatura 32

Transformación digital e innovación en el sector de la moda

Tema 1. La transformación digital en el sector

- 1.1. Concepto de transformación digital en minoristas
- 1.2. Situación del sector y su comparativa
- 1.3. Retos de futuro

Tema 2. La industria 4.0

- 2.1. Concepto
- 2.2. Aplicación
- 2.3. Impactos

Tema 3. Los habilitadores digitales

- 3.1. Concepto
- 3.2. Aplicación
- 3.3. Ejemplos y casos prácticos

Tema 4. El dato

- 4.1. Valor del dato
- 4.2. El dato en la toma de decisiones
- 4.3. Qué significa ser una empresa basada en la información

Tema 5. Inteligencia Artificial, Interacción Digital, Internet de las Cosas (IoT) y robótica

- 5.1. Inteligencia Artificial e Interacción Digital
- 5.2. Internet de las Cosas y robótica
- 5.3. Otras prácticas digitales

Tema 6. Cadena de bloques

- 6.1. Concepto y entendimiento
- 6.2. Cómo aporta valor al sector
- 6.3. Casos

Tema 7. La omnicanalidad y su impacto en el sector minorista

- 7.1. Impacto en el sector minorista
- 7.2. Análisis del reto
- 7.3. Evolución

Tema 8. Ecosistemas de empresas emergentes

- 8.1. El papel de la innovación y el capital de riesgo
- 8.2. Qué es un ecosistema de empresas emergentes y qué agentes lo conforman
- 8.3. Cómo maximizar la relación entre los minoristas y las empresas emergentes

Tema 9. Modelos de negocio digitales

- 9.1. Basado en la comercialización
- 9.2. Basado en la prestación de servicios
- 9.3. Basado en comunidades

Tema 10. Metodologías de innovación

- 10.1. Estrategia de innovación del océano azul
- 10.2. Estrategia Lean de empresas emergentes de innovación
- 10.3. Casos de uso

Asignatura 33

Grandes diseñadores de moda

Tema 1. Charles Frederick Worth

- 1.1. Biografía
- 1.2. Contexto donde se desarrolló
- 1.3. Obra y aportaciones

Tema 2. Jacques Doucet

- 2.1. Biografía
- 2.2. Contexto donde se desarrolló
- 2.3. Obra y aportaciones

Tema 3. Mariano Fortuny

- 3.1. Biografía
- 3.2. Contexto donde se desarrolló
- 3.3. Obra y aportaciones

Tema 4. Paul Poiret

- 4.1. Biografía
- 4.2. Contexto donde se desarrolló
- 4.3. Obra y aportaciones

Tema 5. Jean Patou

- 5.1. Biografía
- 5.2. Contexto donde se desarrolló
- 5.3. Obra y aportaciones

Tema 6. Cristóbal Balenciaga

- 6.1. Biografía
- 6.2. Contexto donde se desarrolló
- 6.3. Obra y aportaciones

Tema 7. Christian Dior

- 7.1. Biografía
- 7.2. Contexto donde se desarrolló
- 7.3. Obra y aportaciones

Tema 8. Karl Lagerfeld

- 8.1. Biografía
- 8.2. Contexto donde se desarrolló
- 8.3. Obra y aportaciones

Tema 9. Yves Saint Laurent

- 9.1. Biografía
- 9.2. Contexto donde se desarrolló
- 9.3. Obra y aportaciones

Tema 10. Alexander McQueen

- 10.1. Biografía
- 10.2. Contexto donde se desarrolló
- 10.3. Obra y aportaciones

Asignatura 34

Organización empresarial y gestión de proyectos

Tema 1. Organización empresarial

- 1.1. La empresa: concepto, elementos y funciones
- 1.2. El emprendedor
- 1.3. Clases de empresa
- 1.4. Objetivos de la empresa
- 1.5. La empresa como sistema
- 1.6. El entorno empresarial
- 1.7. Formas jurídicas de la empresa
- 1.8. La creación de la empresa
- 1.9. Trámites de constitución
- 1.10. Trámites de puesta en marcha
- 1.11. El plan de empresa

Tema 2. Propiedad industrial

- 2.1. Definición de la propiedad industrial
- 2.2. Tipos de derechos de propiedad industrial
- 2.3. Diseños industriales
- 2.4. El diseño de moda y su protección
- 2.5. Procedimiento registral
- 2.6. Contenido del derecho sobre el diseño registrado
- 2.7. Duración de la protección
- 2.8. Protección del diseño en el extranjero
- 2.9. Signos distintivos

Tema 3. Propiedad intelectual

- 3.1. Definición de la propiedad intelectual
- 3.2. Protección de las creaciones textiles
- 3.3. Disposiciones generales
- 3.4. Sujeto
- 3.5. Objeto
- 3.6. Contenido
- 3.7. Duración y límites
- 3.8. Dominio público
- 3.9. Transmisión de los derechos
- 3.10. Remuneración
- 3.11. Protección de los derechos de propiedad intelectual
- 3.12. El registro de la propiedad intelectual
- 3.13. Símbolos de reserva de derechos
- 3.14. Entidades de gestión
- 3.15. Licencia de derechos de autor

Tema 4. Gestión de empresas de moda: el proceso de creación

- 4.1. Decisiones iniciales
- 4.2. Diseño
- 4.3. Preselección de modelos
- 4.4. Búsqueda y selección de materiales
- 4.5. Elaboración del prototipo
- 4.6. Costo del prototipo

Tema 5. Producción

- 5.1. El proceso de producción de una colección
- 5.2. La gestión de la producción
- 5.3. Los costes de producción

Tema 6. Responsabilidad en materia de Salud Laboral

- 6.1. El trabajo y la salud
- 6.2. Los riesgos laborales
- 6.3. Daños a la salud de los trabajadores
- 6.4. Técnicas de prevención
- 6.5. Salud laboral en la actividad profesional

Tema 7. Responsabilidad social y medioambiental

- 7.1. Los proveedores
- 7.2. Gestión medioambiental de la empresa
- 7.3. Medio ambiente y moda
- 7.4. Ser sostenible

Tema 8. Ventas

- 8.1. El punto de venta
- 8.2. El canal de distribución
- 8.3. Condiciones de venta
- 8.4. Otras consideraciones a la hora de vender
- 8.5. La operación compraventa
- 8.6. Normas fiscales
- 8.7. El cálculo de la factura
- 8.8. Venta en línea

Tema 9. Gestión económica-financiera

- 9.1. Costes
- 9.2. Balance de situación
- 9.3. Cuenta de resultados
- 9.4. Ratios
- 9.5. Gestión de tesorería
- 9.6. Formas de financiación

Tema 10. Organización y comunicación

- 10.1. Contratar por fuera
- 10.2. Diseñar el organigrama de la empresa
- 10.3. Trabajar en equipo
- 10.4. Comunicar
- 10.5. Controlar los procesos, documentos y contabilidad
- 10.6. Proteger los datos

Asignatura 35**Mercadotecnia en moda****Tema 1. La mercadotecnia en moda**

- 1.1. Introducción a la mercadotecnia en moda
- 1.2. Definición de mercadotecnia
- 1.3. La mercadotecnia y las variables

Tema 2. Estudio del mercado en moda

- 2.1. Entorno del mercado de la moda
- 2.2. Estructura del mercado
- 2.3. Agentes del proceso industrial
- 2.4. El mercado internacional

Tema 3. Estrategias en los mercados de moda

- 3.1. Segmentación del mercado
- 3.2. Posicionamiento del producto
- 3.3. Investigación del mercado

Tema 4. El consumidor de moda

- 4.1. El consumidor de moda
- 4.2. Comportamientos de compra
- 4.3. Proceso de decisión de compra

Tema 5. El producto moda

- 5.1. El producto moda
- 5.2. El ciclo de vida del producto
- 5.3. Identidad de marca

Tema 6. Política de precio en moda

- 6.1. El precio
- 6.2. Los costes
- 6.3. Fijación del precio

Tema 7. Comunicación de la moda

- 7.1. Comunicación y promoción del producto
- 7.2. La pasarela
- 7.3. Tendencias
- 7.4. Control de calidad en el proceso

Tema 8. Distribución de la moda

- 8.1. Distribución
- 8.2. Logística
- 8.3. Espacio de venta
- 8.4. Comercialización

Tema 9. Mercadotecnia estratégica en moda

- 9.1. Mercadotecnia estratégica
- 9.2. Planificación de la mercadotecnia
- 9.3. Mercadotecnia en línea

Tema 10. Responsabilidad de las empresas de moda

- 10.1. Responsabilidad social de la empresa
- 10.2. Factores sociales
- 10.3. Perfil profesional de la mercadotecnia

Asignatura 36**La identidad del consumidor y la evolución de las tendencias****Tema 1. La moda como herramienta de comunicación social**

- 1.1. Ampliación del fenómeno moda y cambios sociales
- 1.2. La apariencia como forma de identidad individual
- 1.3. Elementos que definen el lenguaje visual de la moda

Tema 2. La expresión visual del color

- 2.1. La importancia del color en las decisiones de compra
- 2.2. La teoría del color y las emociones cromáticas
- 2.3. La utilización del color en el ecosistema de la moda

Tema 3. Perfiles de los nuevos consumidores

- 3.1. La correcta segmentación de los consumidores del Siglo XXI
- 3.2. Las marcas ante los nuevos clientes: del consumidor al "prosumidor"
- 3.3. Tendencias y factores que condicionan el proceso de compra

Tema 4. Preferencias del consumidor del lujo

- 4.1. El estilo de vida del cliente del lujo: valores y prioridades
- 4.2. Las dinámicas de consumo en el universo del lujo
- 4.3. Descubriendo del comercio al por menor y la venta digital del lujo

Tema 5. Observación e investigación de tendencias en la teoría de la Caza de tendencias

- 5.1. La figura del cazador de tendencias en la industria de la moda
- 5.2. De los "creadores de tendencia" al consumo de masas
- 5.3. Agencias de investigación de tendencias

Tema 6. Novedad y tendencia. De la innovación a la consolidación

- 6.1. Diferenciación de los conceptos
- 6.2. Macrotendencias y microtendencias
- 6.3. Ciclos y teorías de difusión de la moda

Tema 7. Metodología y análisis para la detección de tendencias

- 7.1. El arte y la ciencia de descifrar tendencias
- 7.2. Observación y documentación como disciplinas de análisis
- 7.3. Metodologías para la obtención de datos. Desde la entrevista al Método Delphi

Tema 8. El sector de la cosmética, la belleza como estilo de vida

- 8.1. La industria de la belleza, la venta de lo intangible
- 8.2. Tendencias en el mercado del siglo XXI
- 8.3. El consumidor informado: el auge de la cosmética nicho y eco

Tema 9. Concepto de tienda. Espacios físicos y digitales de tendencias

- 9.1. Un espacio de venta inusual en los "puntos de venta" adecuados
- 9.2. La experiencia de compra más allá de la moda. Arte, cultura y diseño
- 9.3. Las tiendas concepto también en la red

Tema 10. Tendencias de consumo post COVID 19 de moda, belleza y lujo

- 10.1. Qué ha cambiado para siempre en los hábitos de consumo
- 10.2. Cómo serán las compras del futuro
- 10.3. Sostenibilidad, tecnología e innovación como elementos clave

Asignatura 37

Ética, legislación y deontología profesional

Tema 1. La ética, la moral, el derecho y la deontología profesional

- 1.1. Cuestiones básicas sobre ética. Algunos dilemas morales
- 1.2. Análisis conceptual y origen etimológico
- 1.3. Diferencias entre moral y ética
- 1.4. La conexión entre ética, moral, derecho y deontología

Tema 2. La propiedad intelectual

- 2.1. ¿Qué es la propiedad intelectual?
- 2.2. Tipos de propiedad intelectual
- 2.3. El plagio y el incumplimiento de los derechos de autor
- 2.4. Anti derecho de autor (*Anticopyright*)

Tema 3. Aspectos prácticos del actual ético

- 3.1. Utilitarismo, consecuencialismo y deontología
- 3.2. Actuar de forma consecuente frente a actuar en base a principios
- 3.3. Eficiencia dinámica de actuar en base a principios

Tema 4. La legislación y la moral

- 4.1. Concepto de legislación
- 4.2. Concepto de moral
- 4.3. Conexión entre derecho y moral
- 4.4. De lo justo a lo injusto a partir del razonamiento lógico

Tema 5. La conducta profesional

- 5.1. El trato con el cliente
- 5.2. La importancia de pactar las condiciones
- 5.3. Los clientes no compran diseño
- 5.4. La conducta profesional

Tema 6. Responsabilidades hacia otros diseñadores

- 6.1. La competitividad
- 6.2. El prestigio de la profesión
- 6.3. El impacto con el resto de profesiones
- 6.4. La relación con otros compañeros de profesión. La crítica

Tema 7. Responsabilidades sociales

- 7.1. El diseño inclusivo y su importancia
- 7.2. Características a tener en cuenta
- 7.3. Un cambio de mentalidad
- 7.4. Ejemplos y referencias

Tema 8. Responsabilidades con el entorno

- 8.1. Ecodiseño. ¿Por qué es tan importante?
- 8.2. Características del diseño sostenible
- 8.3. Implicaciones en el medio ambiente
- 8.4. Ejemplos y referencias

Tema 9. Conflictos éticos y toma práctica de decisiones

- 9.1. Conducta y prácticas responsables en el ámbito laboral
- 9.2. Buenas prácticas del diseñador digital
- 9.3. ¿Cómo resolver conflictos de interés?
- 9.4. Cómo actuar ante regalos

Tema 10. El conocimiento libre: Licencias comunes creativas

- 10.1. ¿Qué son?
- 10.2. Tipos de licencia
- 10.3. Simbología
- 10.4. Usos específicos

Asignatura 38

Diseño de producto

Tema 1. Introducción al diseño de producto

- 1.1. El diseño de productos
- 1.2. El producto como una ventaja competitiva
- 1.3. Interfaz usuario-objeto (ergonomía)
- 1.4. Ciclo de vida de los productos. La obsolescencia programada

Tema 2. Embalaje

- 2.1. ¿Qué es el embalaje?
- 2.2. Envase y embalaje
- 2.3. Funciones y tipologías del embalaje
- 2.4. Referencias visuales. Plantillas

Tema 3. Origen y evolución histórica del embalaje

- 3.1. Orígenes
- 3.2. Desde Roma hasta el Renacimiento
- 3.3. La Revolución Industrial
- 3.4. Embalaje del siglo XX

Tema 4. Tendencias en el embalaje contemporáneo

- 4.1. El impacto medioambiental y el enfoque hacia la sostenibilidad
- 4.2. Biónica. La economía azul
- 4.3. Nuevos desarrollos I+D+i
- 4.4. Tendencias de mercadotecnia y de comunicación

Tema 5. Técnicas y procesos productivos en la industria del embalaje

- 5.1. Procesos de producción relacionados con la celulosa
- 5.2. Procesos de producción en envases de vidrio
- 5.3. Procesos de producción en envases de metal
- 5.4. Procesos de producción en envases de polímeros

Tema 6. Materiales en el diseño de envases y embalajes

- 6.1. Compuestos de celulosa
- 6.2. Metálicos
- 6.3. Vidrios
- 6.4. Polímeros
- 6.5. Nuevos materiales

Tema 7. Herramientas de análisis y valoración ambiental en el diseño de productos

- 7.1. La importancia de estas herramientas
- 7.2. Tipología
- 7.3. Matriz MET
- 7.4. Lista de comprobación
- 7.5. Valoración de la estrategia ambiental (VEA)
- 7.6. Herramienta de análisis o MIPS
- 7.7. Eco-indicadores
- 7.8. Análisis del ciclo de vida (ACV)

Tema 8. El futuro del embalaje

- 8.1. Nuevos materiales
- 8.2. Envases inteligentes. Embalaje sensorial
- 8.3. Hacer más con menos
- 8.4. Referencias visuales

Tema 9. Diseña o rediseña un producto: Primera fase

- 9.1. Presentación y explicación del proyecto
- 9.2. Lluvia de ideas
- 9.3. Búsqueda de referentes. Análisis de la competencia
- 9.4. Análisis del público objetivo

Tema 10. Diseña o rediseña un producto: El valor y el desarrollo

- 10.1. Propuestas de valor
- 10.2. Prototipado. Análisis
- 10.3. Desarrollo de la idea final. Especificaciones técnicas
- 10.4. Viabilidad

Asignatura 39**Habilidades directivas****Tema 1. Las personas en las organizaciones**

- 1.1. Calidad de vida laboral y bienestar psicológico
- 1.2. Equipos de trabajo y la dirección de reuniones
- 1.3. Coaching y gestión de equipos
- 1.4. Gestión de la igualdad y diversidad

Tema 2. Gestión del talento

- 2.1. Concepto de Gestión del Talento
- 2.2. Funciones y procesos en la gestión del talento
- 2.3. Técnicas de gestión del talento
- 2.4. Tendencias en la gestión del talento

Tema 3. Desarrollo directivo y liderazgo

- 3.1. Concepto de Desarrollo Directivo
- 3.2. Concepto de Liderazgo
- 3.3. Teorías del Liderazgo
- 3.4. Estilos de Liderazgo
- 3.5. La Inteligencia en el Liderazgo
- 3.6. Los desafíos del Líder en la actualidad

Tema 4. Gestión del cambio

- 4.1. Concepto de Gestión del Cambio
- 4.2. El Proceso de Gestión del Cambio
- 4.3. La Implementación del Cambio. El Modelo de Kotter

Tema 5. Comunicación estratégica

- 5.1. Comunicación interpersonal
- 5.2. Habilidades comunicativas e influencia
- 5.3. Comunicación interna y plan de comunicación integral
- 5.4. Barreras para la comunicación empresarial

Tema 6. Negociación y gestión de conflictos

- 6.1. Técnicas de negociación efectiva
- 6.2. Conflictos interpersonales
- 6.3. Negociación intercultural

Asignatura 40**Identidad corporativa****Tema 1. La importancia de la imagen en las empresas**

- 1.1. ¿Qué es la imagen corporativa?
- 1.2. Diferencias entre identidad e imagen corporativa
- 1.3. ¿Dónde se puede manifestar la imagen corporativa?
- 1.4. Situaciones de cambio de la imagen corporativas ¿Por qué conseguir una buena imagen corporativa?

Tema 2. Las técnicas de investigación en Imagen Corporativa

- 2.1. Introducción
- 2.2. El estudio de la imagen de la empresa
- 2.3. Técnicas de investigación de la imagen corporativa
- 2.4. Las técnicas cualitativas de estudio de la imagen
- 2.5. Tipos de técnicas cuantitativas

Tema 3. Auditoría y estrategia de imagen

- 3.1. Qué es la auditoría de imagen
- 3.2. Pautas
- 3.3. Metodología de la auditoría
- 3.4. Planificación estratégica

Tema 4. Cultura corporativa

- 4.1. ¿Qué es la cultura corporativa?
- 4.2. Factores que intervienen en la cultura corporativa
- 4.3. Funciones de la cultura corporativa
- 4.4. Tipos de cultura corporativa

Tema 5. Responsabilidad Social Corporativa y Reputación Corporativa

- 5.1. Responsabilidad Social Corporativa: concepto y aplicación de la empresa
- 5.2. Directrices para integrar la Responsabilidad Social Corporativa en las empresas
- 5.3. La comunicación de la Responsabilidad Social Corporativa
- 5.4. Reputación corporativa

Tema 6. La identidad visual corporativa y el Nombre

- 6.1. Estrategias de identidad visual corporativa
- 6.2. Elementos básicos
- 6.3. Principios básicos
- 6.4. Elaboración del manual
- 6.5. El *namings*

Tema 7. Imagen y posicionamiento de marcas

- 7.1. Los orígenes de las marcas
- 7.2. ¿Qué es una marca?
- 7.3. La necesidad de construir una marca
- 7.4. Imagen y posicionamiento de las marcas
- 7.5. El valor de las marcas

Tema 8. Gestión de la imagen a través de la Comunicación de Crisis

- 8.1. Plan estratégico de comunicación
- 8.2. Cuando todo sale mal: comunicación de crisis
- 8.3. Casos

Tema 9. La influencia de las promociones en la Imagen Corporativa

- 9.1. El nuevo panorama del sector publicitario
- 9.2. La mercadotecnia promocional
- 9.3. Características
- 9.4. Peligros
- 9.5. Tipos y técnicas promocionales

Tema 10. La distribución y la imagen del punto de venta

- 10.1. Los principales protagonistas de la distribución comercial
- 10.2. La imagen de las empresas de distribución comercial a través del posicionamiento
- 10.3. A través de su nombre y logotipo

03

Objetivos y competencias

TECH es una institución consciente de la velocidad en la que se producen los cambios en la sociedad. Por ello, está en una constante actualización de sus programas para adaptarlos a las exigencias de los alumnos y las demandas de la sociedad en general. De esta manera, los planes de estudio incorporan con rapidez todos los cambios políticos, sociales y económicos que se producen y que son imprescindibles para fomentar un conocimiento actualizado. Así, al finalizar esta Licenciatura, los alumnos habrán adquirido las capacidades necesarias para trabajar con éxito en el campo del diseño de moda, independientemente del área en el que se desarrollen profesionalmente.

Living
success





“

Si tu deseo es trabajar en la industria de la moda, no pierdas la oportunidad de realizar esta Licenciatura. Te aportará todo lo que necesitas saber para triunfar en este campo”



Objetivos generales

- Conocer el vínculo existente entre la historia del arte y la moda
- Ser capaz de diseñar proyectos de moda de éxito
- Obtener una capacitación superior en estilismo, imagen y comunicación de moda que permita a los profesionales destacar en el sector
- Desarrollar habilidades para el nuevo entorno de la moda, manejando los códigos actuales y fomentando el espíritu creativo y artístico
- Elaborar un proyecto de diseño profesional con capacidad de repercusión global basado en las nuevas oportunidades
- Diseñar con conciencia en el uso de materiales, gracias a un conocimiento profundo en el uso de tejidos
- Tener agilidad y flexibilidad para afrontar los cambios con una perspectiva interdisciplinar
- Materializar la conexión entre el mundo imaginario y el mundo real



Gracias a esta Licenciatura no solo serás capaz de diseñar todo tipo de prendas, sino que adquirirás las herramientas necesarias para lanzar y llevar al éxito a tu propia marca"



Objetivos por asignatura

Fundamentos del Diseño

- Conocer las bases del diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta la actualidad
- Correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales, con el fin de integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

Dibujo y técnicas gráficas

- Reconocer estrategias de observación y representación de la forma, comprendiendo la visión plana y tridimensional
- Manejar diversas técnicas y herramientas gráficas según criterios de análisis y síntesis, con el fin de dominar los elementos gráficos del dibujo, así como los medios más propicios para la expresión gráfica

Volumen y espacio

- Distinguir los elementos básicos del lenguaje tridimensional, así como la transformación y creación del espacio
- Estudiar los fundamentos de los procesos de moldeos y experimentando con diversas técnicas y materiales
- Aprender a construir estructuras mediante elementos previamente conformados y comprender los factores que determinan su configuración espacial

Sistemas de representación técnica

- Aprender a representar objetos en los sistemas diédrico, axonométrico y cónico
- Comprender los modelos en tres dimensiones y visualizando figuras o piezas desde cualquier punto de vista
- Desarrollar destrezas y habilidades que le permitan al alumno expresarse en el medio técnico con precisión, claridad y objetividad en soluciones gráficas

Historia del Arte I

- Desarrollar la metodología de la Historia del Arte en cuanto a clasificación y análisis
- Conocer la terminología específica de la materia y usarla adecuadamente
- Manejar recursos y fuentes de manera adecuada
- Comprender la historia del arte como fuente de inspiración, creatividad y calidad en las producciones de diseño

El color y la forma

- Examinar las diferentes herramienta y recursos actualizados de utilización del color en el diseño
- Manejar los distintos medios de aplicación del color tanto manuales como digitales
- Entender cómo aplicar el color aprovechando los recursos cromáticos y las dimensiones estándares internacionales para conseguir objetivos concretos en los proyectos de diseño

Metodología del Diseño

- Reconocer los procesos básicos de la metodología científica en la historia del Diseño
- Estudiar la dinámica propia de la gestión del diseño para aplicar conocimientos de mercadotecnia y de administración empresarial a los proyectos de diseño
- Comprender la práctica del diseño como un método de investigación en sí mismo basado en la creatividad

Teoría y metodología del proyecto

- Identificará los factores estéticos, técnicos, simbólicos y funcionales de la operación de diseñar, mediante herramientas que permitan realizar planteamientos abiertos y divergentes
- Explorar múltiples soluciones y variables que servirán como estrategias para fomentar la creatividad

Historia del Arte II

- Describirá los diferentes movimientos artísticos, estudiando sus características y sus principales representantes
- Reconocer la importancia de cada movimiento artístico y entender de qué manera cambiaron la historia

Patronaje y confección

- Distinguirá los fundamentos de la costura, así como los tipos de herramientas y maquinaria en la fabricación de prendas
- Reconocer las tablas de medidas y las tipologías del patronaje, con el fin de crear cualquier tipo de prenda a partir de la obtención de patrones

Teoría y cultura del Diseño

- Comprender conceptos vinculados al diseño, reflexionando sobre las estructuras socioeconómicas y su relación con la cultura
- Poder formular un juicio propio y dotarse de un pensamiento autónomo y crítico acerca de las industrias culturales y creativas

Fotografía

- Revisar de forma básica las cámaras fotográficas, así como el vocabulario y los conceptos del lenguaje visual y audiovisual
- Reconocer los softwares de revelado y edición fotográfica
- Manejar recursos y fuentes propios de la materia y analizar críticamente imágenes de diferente índole

Tecnología digital

- Distinguir los softwares más importantes en el contexto actual del diseño, estudiando el vocabulario y las metodologías sobre la imagen digital y la imagen vectorial
- Desarrollar las competencias necesarias para la utilización de los programas para retoque y manipulación de la imagen y del dibujo vectorial

Ilustración de moda

- Estudiar la anatomía humana y las principales características de la misma para poder representarla en el figurín de moda
- Diferenciar las técnicas de representación gráfico-plásticas en la ilustración de moda, con el fin de obtener un estilo personal que sea su sello de identidad en el mundo de la moda

Historia de la indumentaria

- Explicar los procesos psicológicos en la evolución de las piezas en la historia de la indumentaria
- Demostrar la interrelación entre los elementos indumentarios y los campos humanísticos, con la finalidad de reflexionar sobre la incidencia que tiene la innovación y calidad de la producción indumentaria en la calidad de vida y del medio ambiente

Fundamentos de creatividad

- Entender el proceso de creación en cualquier circunstancia vital, desarrollando la imaginación y el intelecto para generar ideas originales en la esfera comunicativa

Estética

- Interpretar los fundamentos estéticos de proyectos de diseño, identificando las características formales y comunicativas de las obras de diseño de moda
- Analizar las características de las obras de diseño de moda aplicando criterios formales, comunicativos y símbolos, además de entender las relaciones entre los movimientos artísticos y el diseño

Tecnología textil

- Identificará los diferentes tipos de fibras textiles, así como las técnicas para su manipulación y elaboración
- Seleccionar un material textil para un diseño concreto según sus propiedades

Sastrería de caballero

- Explicará la historia de la moda masculina, comprendiendo la morfología y sus peculiaridades
- Reconocer los patrones más utilizados en la moda masculina y aprender a realizar trajes sastres entre otras prendas

Fundamentos científicos aplicados al diseño

- Distinguirá las bases científicas más importantes en diseño, así como las propiedades básicas de los materiales
- Incorporar criterios científicos medioambientales y de sostenibilidad en el diseño
- Reconocerá las magnitudes más utilizadas, sus unidades y las conversiones entre estas

Sistemas de representación aplicados a la moda

- Diferenciar los contextos profesionales de aplicación del dibujo técnico de moda
- Realizar dibujos planos de prendas, representando diferentes accesorios de moda a través de los mismo
- Realizar una ficha técnica altamente descriptiva

Proyectos de moda I

- Revisar las diferentes metodologías de trabajo aplicadas al diseño de moda, conociendo los diferentes medios de difusión y comunicación
- Entender el proceso de realización de proyectos de moda en todas sus fases y ejecutarlos con todos los procedimientos técnicos necesarios

Moda sostenible

- Descubrir el ciclo de vida de una prenda, así como la normativa de calidad y seguridad en el sector textil, estudiando el diseño, producción y distribución sostenible
- Adquirir criterios medioambientales y de sostenibilidad en la fase de concepción y desarrollo del diseño para disminuir el impacto negativo en el medioambiente

Bordado y géneros de punto

- Describir la historia del bordado, así como su clasificación y materiales, reconociendo los principios de la tejeduría y su clasificación
- Aprender a realizar diferentes tipos de puntadas y podrá confeccionar distintos materiales

Estampación y tinción

- Utilizará las distintas técnicas de estampación textil, examinando los posibles problemas técnicos que puedan presentarse
- Establecer soluciones prácticas que permitan la estampación textil como recurso del diseño

Grandes diseñadoras de moda

- Determinar quiénes han sido las diseñadoras más relevantes del siglo XX, estudiando su historia, así como las aportaciones que las introdujeron en la moda,
- Identificar las obras de moda importantes como recurso y apoyo en la argumentación y formalización de un concepto de moda

Historia y cultura universal del vestido

- Construir una idea global y crítica del desarrollo y estado actual de la cultura
- Conocer los aspectos relevantes que influyen en el desarrollo de indumentaria, para así proporcionarle al alumno fuentes de inspiración diversas para la creación del diseño

Historia, contexto y crítica de la moda

- Reunir estrategias metodológicas y estéticas que ayuden a desarrollar procesos creativos
- Justificar las contradicciones entre el lujo de la moda y los valores éticos, para así reflexionar sobre la incidencia que tiene la innovación y calidad de la producción en la calidad de vida y del medio ambiente

Estilismo avanzado

- Gestionará la labor profesional de estilista de moda para el contexto editorial, analizando nuevas tendencias estéticas, así como los diferentes perfiles de consumidores
- Adecuar las labores de diseño a las necesidades del cliente y poder satisfacerlo en diferentes tipos de proyectos de estilismo

Contextos histórico-artísticos de la moda y el Diseño de Moda

- Descubrir la obra artística en su contexto histórico, así como las bases del vestir moderno
- Estudiar los grandes consumidores del siglo XIX, a fin de entender la relevancia de los procesos del vestir a lo largo de la historia

Proyectos de moda II

- Obtener un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias y resultados del diseño de moda
- Dominar las técnicas de exposición gráfica en proyectos de diseño, para así desarrollar con coherencia un proceso de diseño respondiendo adecuadamente a un conjunto ordenado de necesidades y requerimientos

Transformación digital e innovación en el sector de la moda

- Examinar el concepto de transformación digital aplicada a los negocios minoristas de moda, así como los avances en el campo de la innovación y la tecnología que permitirán a las empresas seguir siendo competitivas en el mercado
- Entender las empresas emergentes como agente clave y los nuevos modelos de negocio surgidos tras la revolución digital como los basados en la comercialización, en la prestación de servicios y los basados en comunidades

Grandes diseñadores de moda

- Determinar los diseñadores más relevantes, reconociendo su historia y las aportaciones que introdujeron en la moda a estos grandes diseñadores, a fin de identificar las obras de moda más importantes

Organización empresarial y gestión de proyectos

- Examinar el entorno empresarial y las herramientas para acceder al mercado laboral, estudiando los principales instrumentos de constitución de un plan de empresa
- Reconocer la importancia del diseño en el nuevo paradigma empresarial como parte de la economía y ser capaz de gestionar proyectos de diseño

Mercadotecnia en moda

- Aprender a posicionar en el mercado de la moda y su entorno, entendiendo cómo establecer una política de precios y conociendo los procedimientos de distribución del producto
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentando de manera razonada y canalizando el diálogo

La identidad del consumidor y la evolución de las tendencias

- Ser capaz de elaborar un informe de tendencias predictivo que minimice los riesgos y optimice los recursos para adelantarse a sus competidores, reconociendo conceptos como: apariencia, estilo de vida y tendencias; así como el proceso de comunicación que se establece a través del color, la forma y el tejido y/o la silueta
- Comprender cómo se construye la moda a través de un ejercicio de percepción, interpretación y proyección visual

Ética, legislación y deontología profesional

- Ser capaz de reunir e interpretar datos relevantes y emitir juicios que incluyan una reflexión de índole ético, ambiental y social, realizando ejercicios profesionales de forma ética, respetando las leyes y acorde a los derechos universales
- Desarrollar competencias que demuestren que se pueden resolver problemas por medio de la argumentación y la crítica constructiva

Diseño de producto

- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción
- Adquirir la capacidad de realizar críticas argumentadas y constructivas de diferentes productos y paquetes existentes y en fase de prototipado, contemplando aspectos funcionales, estéticos, simbólicos, pragmáticos y tecnológicos

Habilidades directivas

- Desarrollar las habilidades que constituye el perfil de un directivo competente, comprendiendo las capacidades y competencias de un líder estratégico que gestione medios y herramientas con el fin de desarrollar el talento y liderazgo necesario para obtener mejores resultados en el desarrollo de sus funciones

Identidad corporativa

- Analizar la importancia de la imagen en las empresas a través de técnicas de investigación y técnicas cualitativas
- Poder diseñar identidades corporativas y poder diferenciarse entre la competencia



Competencias

- Diseñar colecciones que se luzcan en las principales pasarelas nacionales e internacional
- Conocer en profundidad todas las fases del diseño de moda para lograr que el producto final sea todo un éxito
- Tener un pensamiento crítico sobre la cultura actual de la moda
- Aplicar las técnicas y materiales más sostenibles para crear diseños adaptados a las exigencias de la sociedad actual
- Utilizar las principales técnicas y tecnologías textiles para realizar prendas de calidad
- Controlar todas las fases de la comercialización de una prenda
- Coordinar y dirigir pasarelas de moda
- Desarrollar una marca propia de moda que alcance el éxito en el mercado
- Aplicar técnicas de marketing que favorezcan el posicionamiento y mayor conocimiento de la marca
- Conocer las tendencias actuales del sector de la moda y crear esas colecciones que se conviertan en un Must de la temporada

04

¿Por qué nuestro programa?

Realizar la Licenciatura en Diseño de Moda en TECH supone una gran oportunidad de incrementar la capacidad para acometer el estudio de esta área profesional con garantías de éxito. Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abrirá las puertas a un área de conocimiento superior y a un extraordinario crecimiento personal. Todo esto de la mano del mejor cuadro docente y con la metodología didáctica más flexible y eficaz del mercado educativo.

Te damos +





“

TECH te ofrece una nueva forma de estudiar: más dinámica, más realista, adaptada a las necesidades del mercado profesional y de los alumnos”

42 | ¿Por qué nuestro programa?

Esta Licenciatura ofrece múltiples ventajas y características únicas que permitirán al estudiante avanzar en su carrera. Estos son los 10 motivos por los que vale la pena estudiar la Licenciatura en Diseño de Moda en TECH Universidad:

01

Misión del programa

Esta Licenciatura tiene como misión formar a un profesional con un perfil integral, desde un punto de vista teórico-práctico, para que posea los conocimientos especializados más demandados en el mercado profesional sobre el diseño, confección y comunicación de tendencias de moda.

02

El mejor plan de estudios

Los contenidos de este programa disponen de los últimos avances en diseño y confección de moda, y le proporcionarán al alumno todas las herramientas para triunfar en esta apasionante y compleja disciplina artística.

03

Titulación directa

No hará falta que hagas una tesina ni examen final de carrera, ni tendrás que cursar un diplomado o algún otro curso para obtener tu título. En TECH tendrás una vía directa de titulación tras completar el periodo de Servicio Social a través de esta institución universitaria*.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH brinda a sus alumnos la oportunidad de tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial, compaginando su estudio con su vida profesional, social y familiar, utilizando para su especialización un modelo 100% virtual con acceso a los contenidos del programa 24 horas al día, los 7 días de la semana.

05

Máxima orientación laboral

Esta Licenciatura en Diseño de Moda aspira a especializar a los mejores expertos en diferentes áreas de este sector. Personas capacitadas para dar respuesta a las necesidades de la sociedad, y conscientes de la necesidad de una capacitación superior para avanzar en su profesión.

*De acuerdo al Reglamento 03-30-81 para la prestación del servicio social de los estudiantes de las instituciones de educación superior se entiende por servicio social, aquellas actividades de carácter temporal y obligatorio que realizan los estudiantes y pasantes de las carreras profesionales y técnicas tendientes a la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridos en beneficio de la sociedad y del Estado y que redundan en el ejercicio de la práctica profesional... que en ningún caso será menor de 480 horas cubiertas en un lapso que no podrá ser menor de seis meses, ni mayor de dos años y podrá iniciarse una vez que se haya cubierto al menos el 70% de las asignaturas del programa.

06

Acceso directo al mundo académico

TECH se ha convertido en una comunidad de profesionales de élite, grandes empresas y profesores cualificados procedentes de las instituciones más prestigiosas del mundo. Este panorama abre la puerta a numerosas oportunidades académicas. Una oportunidad que solo esta universidad puede ofrecer.

07

Idiomas gratuitos

Solo por elegir la Licenciatura, TECH regalará el estudio de idiomas de forma gratuita. El estudiante tendrá la oportunidad de cursar los diferentes programas de idiomas, de cualquier nivel de dificultad mientras dure la Licenciatura, dentro de la oferta de 48 programas diferentes de la Escuela de Idiomas.

08

Posgrado gratuito

TECH apuesta por ofrecerle siempre al alumno las mejores opciones para su futuro. Por eso, cuando finalice la Licenciatura, podrá elegir y realizar de forma totalmente gratuita uno de los muchos másteres de alta calidad y prestigio que ofrece esta institución. Así, el estudiante egresado no solo podrá comenzar a especializarse, sino que mejorará de forma inmediata sus perspectivas profesionales a corto plazo.

09

Empleabilidad y emprendimiento

Gracias a la amplitud del enfoque de este programa y a las enormes posibilidades que ofrece el mundo de la moda, completar esta Licenciatura le permitirá al alumno emprender, creando su propia marca y compañía, o pasar a formar parte de una de las grandes casas de costura del mundo.

10

Networking

Conocer personas creativas y relevantes en el mundo profesional y académico es fundamental para crecer. Y TECH reúne en su comunidad universitaria a numerosas figuras destacadas como alumnos y docentes. De este modo, al matricularse en este programa, el estudiante podrá entrar en contacto con personas que el ayudarán a alcanzar sus objetivos.

TECH te proporcionará las herramientas que necesitas para lanzar tu propia marca de moda, haciéndote destacar en esta competitiva industria.

05

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario de aprendizaje de idiomas complementario al plan de estudios curricular, en el que el estudiante, además de adquirir las competencias de la licenciatura, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

Acredita tu
competencia
lingüística



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Licenciatura de forma ilimitada y gratuita”

IDIOMAS

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca la competencia en aquellos que se dominen. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel de idiomas del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

En TECH ofrecemos los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El alumno aprenderá mediante actividades, historias y contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas y básicas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros reales de examen, para la preparación intensiva de la prueba de certificación de nivel. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación, que permite facilitar el aprendizaje inmersivo.

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2 ”





TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la licenciatura, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma, están incluidas en la Licenciatura



“ Solo el coste de los cursos de preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Licenciatura completa”

06

Maestría gratuita

Para TECH lo más importante es que sus estudiantes rentabilicen su carrera, y egresen con todas las posibilidades de desarrollo personal y futuro profesional. Por esta razón se incluye en la inscripción de la Licenciatura el estudio sin coste de una Maestría.



“

*TECH te ofrece un Máster Propio gratuito
incluido en la matrícula de la Licenciatura”*

Estudiar en TECH Universidad tiene sus ventajas

Los Másteres Propios de TECH Universidad, son programas de perfeccionamiento de posgrado con reconocimiento propio de la universidad a nivel internacional, de un año de duración y 1500 horas de reconocimiento. Su nivel de calidad es igual o mayor al de Maestría Oficial y permiten alcanzar un grado de conocimiento superior.

La orientación del Máster Propio al mercado laboral y la exigencia para recoger los últimos avances y tendencias en cada área, hacen de ellos programas de alto valor para las personas que deciden estudiar en la universidad con el fin de mejorar sus perspectivas de futuro profesional.

En la actualidad, TECH ofrece la mayor oferta de posgrado y formación continuada del mundo en español, por lo que el estudiante tiene la oportunidad de elegir el itinerario que más se ajuste a sus intereses y lograr dar un paso adelante en su carrera profesional. Además, podrá terminar la Licenciatura con una certificación de grado superior, ya que al poder cursar el Máster Propio en el último año de carrera, podrá egresar de su estudio con el Título de Licenciatura más el certificado de Máster Propio.

El coste del Máster Propio incluido en la Licenciatura es de alto valor. Estudiando ambos TECH permite un ahorro de hasta el 60% del total invertido en el estudio. Ninguna otra universidad ofrece una propuesta tan potente y dirigida a la empleabilidad como esta.



Ahorrarás hasta un 60% estudiando la Licenciatura en TECH





Estudia un Máster Propio de TECH desde el último año de la Licenciatura en Diseño de Moda:

- Solo por inscribirse en la licenciatura, TECH incluye sin costo cualquiera de los posgrados de Máster Propio del área de conocimiento que elija
- TECH tiene la mayor oferta de posgrado del mundo en español sobre la que el estudiante podrá elegir el suyo para orientarse laboralmente antes de terminar la Licenciatura
- Podrá estudiar simultáneamente las asignaturas del último año de la licenciatura y los contenidos del Máster Propio para egresar con el título y la certificación de máster
- Estudiar el posgrado NO aumentará el coste de la colegiatura. El estudio y certificación del Máster Propio, está incluido en el precio de la Licenciatura

“

Podrás elegir tu Máster Propio de la oferta de posgrado y formación continuada mayor del mundo en español”

07

Salidas profesionales

El alumno de la Licenciatura en Diseño de Moda de TECH es un estudiante con gran capacidad de aprendizaje e interés en el sector. Posee un gran interés social y seguridad en sí mismo. Es competitivo, crítico, reflexivo y tiene una gran habilidad para el manejo de las herramientas tecnológicas. Estas cualidades le convierten en una pieza muy codiciada por las compañías del sector de la moda, al tiempo que le permiten emprender sus propios proyectos con gran éxito. Por eso, cuenta con numerosas salidas profesionales que se ajustan a sus características específicas como profesional y como creador.

Upgrading...



“

Un programa diseñado para los amantes de la moda, que desean convertir su hobby en su profesión y que están al día sobre las principales tendencias de la temporada”

Perfil profesional

El perfil de los alumnos de la Licenciatura en Diseño de Moda de TECH es el de un profesional competente y hábil para desempeñarse de manera responsable en un área que reclama una gran exigencia y profesionalidad. Asimismo, cuenta con las competencias que le permiten desarrollarse profesionalmente como diseñador, asesor, estilista, o incluso, como comunicador de las principales tendencias de moda.

El programa de Diseño de Moda de TECH pretende capacitar a un profesional apasionado por estas áreas del conocimiento, que busca la mejora profesional a través de su propio desarrollo personal.

Su especialización en Diseño de Moda le permite comprender y analizar el entorno que lo rodea y su sentido crítico lo hace competente para interpretar la veracidad de la información que recibe y, así, lograr que sus decisiones en materia de diseño de moda sean fundamentales para lograr la aceptación del público.

Perfil investigativo

A su vez, su alta calidad profesional, fundamentada en la educación en investigación, le generará al alumno competencias para comprender e interpretar los problemas cardinales de su profesión, relacionados con el fomento del pensamiento crítico y conservación del talento humano, la generación de valores y la conservación del medio ambiente, dentro de los paradigmas proactivos de generar respuestas fundamentadas a las preguntas trascendentales que surgen en la sociedad de hoy, apoyándose en sus habilidades y destrezas prácticas.



Perfil ocupacional y campo de acción

Tras superar los objetivos planteados en este programa, el titulado en Diseño de Moda tendrá la capacidad de planificar, dirigir, gestionar y crear proyectos de moda que se conviertan en tendencias en las próximas temporadas.

El egresado de TECH en Diseño de Moda tras finalizar sus estudios, estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- Diseñador de colecciones
- Estilista
- Ilustrador de moda
- Diseñador de vestuarios para cine, televisión o teatro
- *Coolhunter*
- Investigador de mercados
- Periodista o responsable de comunicación de negocios de moda
- Creador de contenido de moda
- Director y gestor de negocios de moda



Logra tus objetivos académicos y profesionales gracias a las competencias que te aportará esta Licenciatura"

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.

Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.



A close-up photograph of a desk with a laptop, a blue marker, and a pen. The laptop is open, and the blue marker is lying on the desk next to it. The pen is also visible. The background is a teal color with a white diagonal line.

“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



09

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la licenciatura sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

66 | Requisitos de acceso y proceso de admisión

Requisitos de acceso

Para poder acceder a la Licenciatura en Diseño de Moda es necesario haber concluido estudios de bachillerato, o equivalente a estudios de educación media superior, para poder ingresar en el programa. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

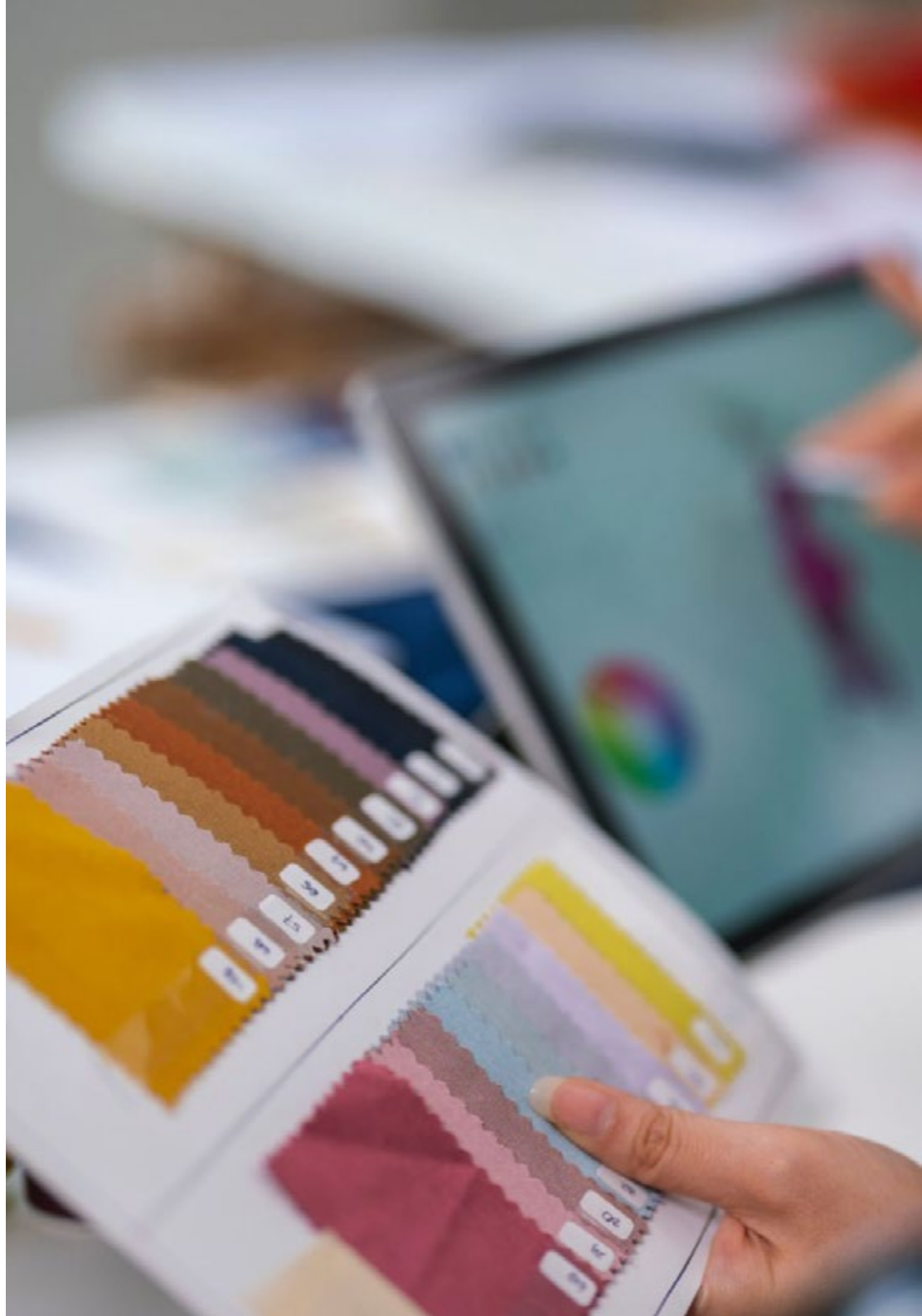
Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu formación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Llegado el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta. Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.

“

*Juntos creamos una universidad
innovadora y llena de talento”*



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la licenciatura como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a la licenciatura como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

10

Titulación

Esta carrera universitaria permite alcanzar la titulación de Licenciatura en Diseño de Moda, obteniendo el título universitario con el que el alumno podrá desarrollarse como profesional allá donde vaya, acreditando su educación y creciendo en su carrera académica. Este es un logro al que accederá de forma sencilla, gracias a las herramientas de aprendizaje que encontrará en este programa, que están diseñadas y desarrolladas con el estándar de calidad más elevado del panorama educativo superior.



A photograph of two graduation caps (mortarboards) against a blue sky with light clouds. One cap is in the foreground, slightly out of focus, and another is in the background, more in focus. The caps are dark in color. The image is partially overlaid by a teal and white geometric design on the right side.

“

Obtén un título oficial de Licenciatura con validez internacional y da un paso adelante en tu carrera profesional”

70 | Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de **Licenciatura en Diseño de Moda**, obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública (SEP).

El plan de estudios de este programa se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 10 febrero de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): **20230352**.

Puedes acceder al [documento oficial del RVOE](#) expedido por la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la SEP.

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#):

Título: **Licenciatura en Diseño de Moda**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Nº de RVOE: **20230352**

Fecha acuerdo RVOE: **10/02/2023**

Duración: **aprox. 4 años**



Si tiene cualquier duda puede dirigirse a su asesor académico o directamente a la Oficina de Control Escolar y Titulaciones a través de este correo electrónico: controlescolar@techtitute.com

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite.

TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio*:

- ♦ Grado de la Licenciatura
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Nº de RVOE: 20230352

Licenciatura
Diseño de Moda

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **aprox. 4 años**

Fecha acuerdo RVOE: **10/02/2023**

Licenciatura Diseño de Moda

Nº de RVOE: 20230352

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad