

# Máster Semipresencial

## Diseño de Moda Masculina





## Máster Semipresencial Diseño de Moda Masculina

Modalidad: Semipresencial (Online + Práctica)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

Acceso web: [www.techtitute.com/disenomaster-semipresencial/master-semipresencial-diseno-moda-masculina](http://www.techtitute.com/disenomaster-semipresencial/master-semipresencial-diseno-moda-masculina)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

¿Por qué cursar este  
Máster Semipresencial?

---

*pág. 8*

03

Objetivos

---

*pág. 12*

04

Competencias

---

*pág. 18*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 22*

06

Prácticas

---

*pág. 36*

07

¿Dónde puedo hacer  
las Prácticas?

---

*pág. 42*

08

Metodología

---

*pág. 46*

09

Titulación

---

*pág. 54*

# 01

# Presentación

Con la creciente importancia de la imagen personal en la sociedad, el papel del diseñador de Moda masculina ha adquirido una notoria relevancia, puesto que es el responsable de crear ropa y accesorios que resulten atractivos para los hombres. Así, estos profesionales son cada vez más demandados por las empresas textiles para llevar a cabo productos que alcancen un notorio éxito en el mercado. Es por ello que TECH Universidad FUNDEPOS ha creado esta titulación, que permitirá al alumno conocer las últimas tendencias en este campo y manejar las herramientas digitales que posibilitan la realización de los diseños, con el fin de impulsar su incursión en esta área. Además, lo hará combinando un aprendizaje teórico online con unas prácticas de 3 semanas en una puntera empresa del sector.



“

*Domina, a través de esta titulación, las punteras metodologías para acometer diseños de Moda masculina de primer nivel y que resulten atractivos para el cliente”*



El Diseño de Moda Masculina es un campo que se enfoca en crear ropa y accesorios que satisfagan las necesidades estéticas y funcionales de los hombres. Al llevar a cabo esta tarea, es imprescindible disponer de amplios conocimientos con respecto a los estilos, las tendencias actuales y las preferencias de los clientes, dominando la utilización de tejidos naturales y sostenibles o el empleo de cortes ajustados. En este sentido, obtener estas habilidades es un sello de garantía para ser precisado por las empresas más punteras del ámbito de la Moda.

Por esta razón, TECH Universidad FUNDEPOS ha diseñado este programa, que le proporcionará al alumno los conocimientos y las destrezas más relevantes y actualizadas en Diseño de Moda Masculina para impulsar su crecimiento en este sector. A lo largo de 12 meses de intensiva enseñanza, identificará las técnicas para extraer el máximo rendimiento a los dibujos de Moda o adquirirá las estrategias para emplear la puntera tecnología textil. De la misma forma, conocerá los vanguardistas métodos de patronaje masculino o las mejores metodologías para el diseño de Moda.

Este programa se imparte en modalidad completamente en línea, utilizando la metodología pedagógica del Relearning para fomentar el aprendizaje autónomo y flexible, proporcionándole al alumno la posibilidad de gestionar su tiempo a su antojo para alcanzar una enseñanza efectiva. Además, los estudiantes gozarán de una variedad de recursos y herramientas online para facilitar su estudio.

Una vez concluida la fase teórica, el alumno disfrutará de una estancia práctica de 3 semanas de duración en una puntera empresa del mundo de la Moda. Formando parte de un excelso equipo de trabajo, será capaz de adquirir una serie de competencias que le avalarán para desempeñarse con éxito en este exigente y cambiante sector.

Este **Máster Semipresencial en Diseño de Moda Masculina** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por los mejores expertos en Moda masculina
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Técnicas avanzadas para extraer el máximo rendimiento a los dibujos en el ámbito del Diseño de Moda Masculina
- ♦ Dominio de la más avanzada tecnología textil
- ♦ Adopción de las técnicas más punteras de patronaje masculino en la actualidad
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



*Goza de un completo plan de estudios que te permitirá especializarte en el Diseño de Moda Masculina de forma solvente”*

“

*Conviértete en un experto en Diseño de Moda Masculina disfrutando de un aprendizaje teórico 100% online, siendo compatible con tu vida personal y profesional”*

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales que ejercen sus funciones en el ámbito del Diseño de Moda Masculina, y que requieren un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica diseñadora, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la asimilación del conocimiento y favorecerán la toma de decisiones en este ámbito.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional del Diseño de Moda un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*¡No lo dudes más y matricúlate en este programa para darle a tu carrera como diseñador de Moda masculina el impulso que necesita para crecer.*

*Obtén los conocimientos más actualizados del panorama pedagógico en Diseño de Moda Masculina por medio de este Master Semipresencial.*



# 02

## ¿Por qué cursar este Máster Semipresencial?

En la inmensa mayoría de áreas laborales, tener solo conocimiento teórico no es suficiente para avanzar y tener éxito profesionalmente. En el mundo de la Moda, es fundamental conocer las últimas tendencias y herramientas disponibles para acometer los diseños, así como saber aplicarlos de manera efectiva en el ámbito profesional real. Con el fin de satisfacer esta necesidad y mejorar las habilidades de los alumnos, TECH Universidad FUNDEPOS ha creado este Máster Semipresencial, que compagina una enseñanza teórica de alta calidad con la oportunidad de adquirir experiencia práctica en una puntera empresa del sector durante 120 horas.





“

*Esta institución académica brinda una oportunidad inigualable de compaginar tu enseñanza teórica con la realización de unas prácticas de empresa de 3 semanas de duración para enriquecer tu aprendizaje”*

### 1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

El mundo de la Moda Masculina es uno de los más cambiantes dentro de la actividad laboral, requiriendo un conocimiento de las últimas tendencias o de las vanguardistas herramientas de diseño para alcanzar el éxito profesional. Es por ello que TECH Universidad FUNDEPOS ha diseñado este completo programa, con la idea de que el alumno pueda adquirir estos avances de un modo teórico-práctico.

### 2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

Los estudiantes de este Máster Semipresencial tendrán acceso a un cuerpo docente altamente cualificado, quienes ofrecerán una enseñanza teórica de calidad mediante excelentes recursos educativos. Además, durante la etapa práctica, los alumnos colaborarán con un equipo clínico destacado en el campo del Diseño de Moda Masculina, lo que les permitirá adquirir habilidades valiosas en este ámbito.

### 3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

TECH Universidad FUNDEPOS realiza una selección rigurosa de las empresas donde se llevarán a cabo las prácticas de este Máster Semipresencial para garantizar que los estudiantes tengan acceso a entornos de primer nivel. Esto les permitirá unirse a equipos de trabajo excepcionales, en los que tendrán la oportunidad de aprender de expertos altamente capacitados en el Diseño de Moda Masculina.





#### 4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

TECH Universidad FUNDEPOS ha implementado un método de enseñanza novedoso que busca adaptarse a las necesidades de los profesionales, evitando el excesivo tiempo de estudio que puede interferir en su vida personal y laboral. Este enfoque está orientado a combinar una sólida educación teórica con la realización de prácticas en entornos de Moda de alta calidad, incrementando así tus habilidades en este campo.

#### 5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH Universidad FUNDEPOS ofrece a los alumnos la posibilidad de llevar a cabo sus prácticas en empresas de Moda destacadas, lo que les permitirá aprender de expertos con amplia experiencia en el Diseño de Moda Masculina.



*Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas*



# 03

## Objetivos

El Master Semipresencial en Diseño de Moda Masculina ha sido diseñado con la idea fundamental de brindarle a los alumnos los conocimientos y las destrezas más relevantes en este campo de la actividad. Por medio del mismo, los estudiantes manejarán las principales técnicas de patronaje y confección, las estrategias para optimizar los dibujos en el ámbito de la Moda o las herramientas tecnológicas que favorecen la realización de diseños. Todo ello, quedando preservado por la consecución de estos objetivos generales y específicos.



“

*Especialízate en Diseño de Moda Masculina  
en tan solo 12 meses de aprendizaje teórico  
y 120 horas de enseñanza práctica”*





### Objetivo general

---

- ♦ El propósito principal del Máster Semipresencial es proporcionar a los estudiantes las habilidades y los conocimientos más avanzados en el mundo del Diseño de Moda Masculina. Para alcanzar esta meta, el programa integra una enseñanza teórica de alta calidad con una práctica de 3 semanas en una empresa del sector. Durante esta última fase, los alumnos tendrán la oportunidad de aplicar los conocimientos aprendidos en un entorno real, lo que les permitirá adquirir competencias valiosas para su carrera profesional

“

*Obtén una visión global del campo del Diseño de Moda Masculina y desarróllate como profesional en este cambiante y exigente sector”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Fundamentos e introducción al diseño

- ♦ Conocer las bases del diseño, así como a los referentes, estilos y movimientos que le han dado forma desde sus inicios hasta nuestros días
- ♦ Conectar y correlacionar las distintas áreas del diseño, campos de aplicación y ramas profesionales
- ♦ Elegir las metodologías de proyecto adecuadas para cada caso
- ♦ Conocer los procesos de ideación, creatividad y experimentación y saber aplicarlos a proyectos
- ♦ Integrar el lenguaje y la semántica en los procesos de ideación de un proyecto, relacionándolos con sus objetivos y valores de uso

### Módulo 2. Patronaje y confección

- ♦ Conocer el desarrollo y la representación de un patrón
- ♦ Aprender a crear autónomamente cualquier tipo de patrón
- ♦ Conocer los fundamentos de la costura
- ♦ Distinguir los tipos de herramientas y maquinaria en la fabricación de prendas
- ♦ Identificar los materiales textiles y sus usos principales
- ♦ Desarrollar métodos de investigación práctica para la creación creativa de prendas

### Módulo 3. Fotografía

- ♦ Comprender de forma básica las cámaras fotográficas
- ♦ Conocer los softwares de revelado y edición de fotográfica
- ♦ Manejar y comprender el vocabulario y conceptos básicos del lenguaje visual y audiovisual
- ♦ Analizar críticamente imágenes de diferente índole
- ♦ Manejar recursos y fuentes referidos a la materia



#### Módulo 4. Dibujo de moda

- ♦ Comprender la anatomía humana y las principales características de la misma para poder representarla en el figurín de moda
- ♦ Conocer el canon del cuerpo humano para permitir la estilización del figurín de moda
- ♦ Analizar y distinguir exhaustivamente las zonas del cuerpo humano más importantes en la realización de un figurín de moda
- ♦ Diferenciar las técnicas de representación gráfico-plásticas en la ilustración de moda
- ♦ Buscar el estilo personal en el figurín de moda como sello de identidad distintivo del diseñador de moda

#### Módulo 5. Historia de la indumentaria

- ♦ Identificar el lenguaje y los recursos expresivos en relación con los contenidos
- ♦ Elegir recursos de investigación e innovación para resolver cuestiones planteadas dentro de las funciones, necesidades y materiales de la indumentaria
- ♦ Reunir estrategias metodológicas y estéticas que ayuden a fundamentar y desarrollar procesos creativos
- ♦ Distinguir los procesos psicológicos en la evolución de las piezas en la historia de la indumentaria
- ♦ Asociar el lenguaje formal y simbólico con la funcionalidad en el campo de la indumentaria
- ♦ Demostrar la interrelación entre los elementos indumentarios y los campos humanísticos
- ♦ Justificar las contradicciones entre el lujo indumentario y los valores éticos
- ♦ Reflexionar sobre la incidencia que tiene la innovación y calidad de la producción indumentaria en la calidad de vida y del medio ambiente



**Módulo 6. Tecnología textil**

- ♦ Identificar diferentes tipos de fibras textiles
- ♦ Seleccionar un material textil para un diseño concreto según sus propiedades
- ♦ Conocer las técnicas de tinción
- ♦ Dominar los ligamentos para saber aplicarlos en el trabajo diario
- ♦ Conocer las propiedades de los diferentes materiales y las técnicas para su manipulación y elaboración
- ♦ Conocer las técnicas principales de estampación textil

**Módulo 7. Patronaje masculino**

- ♦ Conocer la historia de la moda masculina
- ♦ Tener criterio propio, argumentado en el conocimiento, para el desarrollo de la moda masculina
- ♦ Comprender la morfología masculina y sus peculiaridades
- ♦ Conocer los patrones más utilizados en la moda masculina
- ♦ Aprender a realizar un traje de sastre

**Módulo 8. Sistemas de representación aplicados a la moda**

- ♦ Diferenciar los contextos profesionales de aplicación del dibujo técnico de moda y comprender la utilidad de las características de este tipo de representación
- ♦ Saber cómo realizar dibujos planos de prendas
- ♦ Entender cómo se realizan dibujos planos de prendas que comunican al patronista y al confeccionista las características de cada modelo
- ♦ Conocer cómo representar diferentes accesorios de moda
- ♦ Saber realizar una ficha técnica altamente descriptiva

**Módulo 9. Diseño de moda**

- ♦ Comprender las diferentes metodologías de trabajo aplicadas al diseño de moda
- ♦ Desarrollar procedimientos creativos que ayudan en la labor del diseño de moda
- ♦ Introducir al alumno a los procedimientos técnicos necesarios para la realización de un proyecto de moda
- ♦ Conocer los diferentes medios de difusión y comunicación del producto moda
- ♦ Entender el proceso de realización de proyectos de moda en todas sus fases
- ♦ Adquirir recursos para la presentación visual y comunicación del proyecto moda

**Módulo 10. Sostenibilidad en moda**

- ♦ Entender que el estilo de vida actual del ser humano nos convierte en consumidores insostenibles
- ♦ Adquirir e incorporar criterios medioambientales y de sostenibilidad en la fase de concepción y desarrollo del diseño
- ♦ Conocer medidas preventivas y adecuadas para disminuir el impacto medioambiental
- ♦ Utilizar la sostenibilidad como un requisito en la metodología del diseño
- ♦ Proporcionar al alumnado de fuentes de inspiración naturales y respetables con el medioambiente

# 04 Competencias

Al finalizar las evaluaciones de este Máster Semipresencial, el alumno adquirirá destrezas fundamentales para desenvolverse en el ámbito del Diseño de Moda Masculina. Estas habilidades le capacitarán para destacar en este campo y lograr una exitosa trayectoria profesional en este sector.







“

*Adquiere las competencias necesarias para triunfar en el mundo del Diseño de Moda Masculina por medio de esta titulación”*



## Competencias generales

---

- ♦ Crear diseños atractivos que se conviertan en un must de la temporada
- ♦ Aplicar los criterios históricos de la industria de la moda a diseños actuales, para que se conviertan en prendas indispensables en cualquier armario
- ♦ Desarrollar las habilidades necesarias para manejarse con éxito en el Diseño de Moda Masculina



*Sé capaz de crear colecciones de ropa atractivas y recordadas por el público masculino gracias a este completísimo Master Semipresencial”*





## Competencias específicas

---

- ♦ Aplicar las bases del diseño de moda a la creación de prendas masculinas
- ♦ Realizar dibujos artísticos en los que quede plasmado cada detalle del diseño
- ♦ Manejarse con éxito en el ámbito de la fotografía, aplicando las principales técnicas para realizar imágenes con gran detalle que muestren las prendas de manera fiel
- ♦ Realizar cualquier tipo de patrón necesario para la creación de una prenda masculina
- ♦ Conocer en profundidad la historia de la indumentaria para aplicar los recursos más útiles y novedosos en los diseños
- ♦ Realizar trajes masculinos que se adapten a las necesidades y gusto de la sociedad actual
- ♦ Realizar dibujos técnicos que muestren claramente las características de las prendas y complementos
- ♦ 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 diseño para hombres adaptados a las exigencias de la sociedad actual
- ♦ Utilizar las principales técnicas y tecnologías textiles para realizar prendas de calidad



# 05

## Estructura y contenido

El plan de estudios de este programa se ha realizado con la finalidad de proporcionar a los estudiantes habilidades y conocimientos excepcionales en el campo del Diseño de Moda Masculina. Los materiales didácticos de la titulación están disponibles en diversos formatos, como videos, lecturas y resúmenes interactivos. La metodología de enseñanza es totalmente en línea, lo que posibilita a los alumnos personalizar su aprendizaje de acuerdo a sus preferencias personales y académicas, administrando sus horarios de estudio de forma flexible.





“

*La modalidad completamente en línea que presenta el programa te habilitará para aprender sin desplazarte de tu hogar”*



## Módulo 1. Fundamentos e introducción al diseño

- 1.1. Historia del diseño
  - 1.1.1. La Revolución Industrial
  - 1.1.2. Las etapas del diseño
  - 1.1.3. La arquitectura
  - 1.1.4. La Escuela de Chicago
- 1.2. Estilos y movimientos del diseño
  - 1.2.1. Diseño decorativo
  - 1.2.2. Movimiento modernista
  - 1.2.3. Art Decó
  - 1.2.4. Diseño industrial
  - 1.2.5. La Bauhaus
  - 1.2.6. II Guerra Mundial
  - 1.2.7. Transvanguardias
  - 1.2.8. Diseño contemporáneo
- 1.3. Diseñadores y tendencias
  - 1.3.1. Diseñadores de interior
  - 1.3.2. Diseñadores gráficos
  - 1.3.3. Diseñadores industriales o de producto
  - 1.3.4. Diseñadores de moda
- 1.4. Metodología proyectual de diseño
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. El lenguaje en diseño
  - 1.5.1. Los objetos y el sujeto
  - 1.5.2. Semiótica de los objetos
  - 1.5.3. La disposición objetual y su connotación
  - 1.5.4. La globalización de los signos
  - 1.5.5. Propuesta
- 1.6. El diseño y su dimensión estético-formal
  - 1.6.1. Elementos visuales
    - 1.6.1.1. La forma
    - 1.6.1.2. La medida
    - 1.6.1.3. El color
    - 1.6.1.4. La textura
  - 1.6.2. Elementos de relación
    - 1.6.2.1. Dirección
    - 1.6.2.2. Posición
    - 1.6.2.3. Espacio
    - 1.6.2.4. Gravedad
  - 1.6.3. Elementos prácticos
    - 1.6.3.1. Representación
    - 1.6.3.2. Significado
    - 1.6.3.3. Función
  - 1.6.4. Marco de referencia
- 1.7. Métodos analíticos del diseño
  - 1.7.1. El diseño pragmático
  - 1.7.2. Diseño analógico
  - 1.7.3. Diseño icónico
  - 1.7.4. Diseño canónico
  - 1.7.5. Principales autores y su metodología

- 1.8. Diseño y semántica
  - 1.8.1. La semántica
  - 1.8.2. La significación
  - 1.8.3. Significado denotativo y significado connotativo
  - 1.8.4. El léxico
  - 1.8.5. Campo léxico y familia léxica
  - 1.8.6. Las relaciones semánticas
  - 1.8.7. El cambio semántico
  - 1.8.8. Causas de los cambios semánticos
- 1.9. Diseño y pragmática
  - 1.9.1. Consecuencias prácticas, abducción y semiótica
  - 1.9.2. Mediación, cuerpo y emociones
  - 1.9.3. Aprendizaje, vivencia y cierre
  - 1.9.4. Identidad, relaciones sociales y objetos
- 1.10. Contexto actual del diseño
  - 1.10.1. Problemas actuales del diseño
  - 1.10.2. Los temas actuales del diseño
  - 1.10.3. Aportes sobre metodología

## Módulo 2. Patronaje y confección

- 2.1. Introducción al patronaje
  - 2.1.1. Conceptos básicos del patronaje
  - 2.1.2. Herramientas y materiales en el patronaje
  - 2.1.3. Obtención de medidas anatómicas
  - 2.1.4. Tablas de medidas
  - 2.1.5. Tipologías del patronaje
  - 2.1.6. Industrialización de modelos
  - 2.1.7. Información que debe contener un patrón

- 2.2. Patrón femenino
  - 2.2.1. Patrón base de falda
  - 2.2.2. Patrón base cuerpo
  - 2.2.3. Patrón base pantalón
  - 2.2.4. Patrón base vestido
  - 2.2.5. Cuellos
  - 2.2.6. Mangas
  - 2.2.7. Detalles
- 2.3. Patrón masculino
  - 2.3.1. Patrón base de cuerpo
  - 2.3.2. Patrón base de pantalón
  - 2.3.3. Patrón base de abrigo
  - 2.3.4. Cuellos
  - 2.3.5. Mangas
  - 2.3.6. Detalles
- 2.4. Patrón infantil
  - 2.4.1. Patrón base cuerpo
  - 2.4.2. Patrón base pantalón
  - 2.4.3. Patrón base leotardo
  - 2.4.4. Patrón base mono
  - 2.4.5. Mangas
  - 2.4.6. Cuellos
  - 2.4.7. Detalles
- 2.5. Transformación, desarrollo y escalado del patrón
  - 2.5.1. Transformaciones de patrones
  - 2.5.2. Desarrollo del patronaje
  - 2.5.3. Patrones a escala y a tamaño real

- 2.6. Introducción al corte y la confección
  - 2.6.1. Introducción a la costura
  - 2.6.2. Herramientas y materiales en la costura
  - 2.6.3. El corte
  - 2.6.4. Costura a mano
  - 2.6.5. Costura a máquina plana
  - 2.6.6. Tipos de máquinas en costura
- 2.7. Identificación de los textiles
  - 2.7.1. Tejidos planos
  - 2.7.2. Tejidos complejos
  - 2.7.3. Tejidos técnicos
  - 2.7.4. Tejidos de punto
  - 2.7.5. Materiales
- 2.8. Tipos de costura y transformación de prendas
  - 2.8.1. Costura plana
  - 2.8.2. Costura interior
  - 2.8.3. Costura curva
  - 2.8.4. Costura francesa
  - 2.8.5. Costura tejana
  - 2.8.6. Costura sobrecargada
  - 2.8.7. Costura ribeteada
- 2.9. Cierres, acabados y ennoblecimiento textil
  - 2.9.1. Teñido del tejido
  - 2.9.2. Botones
  - 2.9.3. Cremalleras
  - 2.9.4. Apliques
  - 2.9.5. Forrado de la pieza
  - 2.9.6. Remates
  - 2.9.7. Planchado
- 2.10. Moulage
  - 2.10.1. Preparación del maniquí
  - 2.10.2. Investigación sobre el maniquí
  - 2.10.3. Del maniquí al patrón
  - 2.10.4. Modelización de una prenda

## Módulo 3. Fotografía

- 3.1. Historia de la fotografía
  - 3.1.1. Antecedentes de la fotografía
  - 3.1.2. Fotografía a color
  - 3.1.3. La película fotográfica
  - 3.1.4. La cámara digital
- 3.2. Formación de la imagen
  - 3.2.1. La cámara fotográfica
  - 3.2.2. Parámetros básicos en la fotografía
  - 3.2.3. Fotometría
  - 3.2.4. Objetivos y distancia focal
- 3.3. Lenguaje fotográfico
  - 3.3.1. Tipos de planos
  - 3.3.2. Elementos formales, compositivos e interpretativos de la imagen fotográfica
  - 3.3.3. Encuadre
  - 3.3.4. Representación del tiempo y el movimiento en fotografía
  - 3.3.5. La relación de la fotografía con la realidad y la verdad
- 3.4. La cámara fotográfica
  - 3.4.1. Cámaras analógicas y digitales
  - 3.4.2. Las cámaras sencillas
  - 3.4.3. Las cámaras réflex
  - 3.4.4. Técnicas fotográficas básicas
  - 3.4.5. La exposición y los exposímetros
  - 3.4.6. La cámara réflex digital. El sensor
  - 3.4.7. El manejo de la cámara digital frente a la analógica
  - 3.4.8. Aspectos específicos de interés
  - 3.4.9. Modos de trabajo con la cámara digital
- 3.5. La imagen digital
  - 3.5.1. Formatos de archivo
  - 3.5.2. Balance de blancos
  - 3.5.3. Temperatura de color
  - 3.5.4. Histograma. Exposición en fotografía digital
  - 3.5.5. Rango dinámico

- 3.6. El comportamiento de la luz
  - 3.6.1. El fotón
  - 3.6.2. Reflexión y absorción
  - 3.6.3. Cantidad y calidad de la luz
    - 3.6.3.1. Luz dura y luz suave
    - 3.6.3.2. Luz directa y difusa
- 3.7. Expresividad y estética de la iluminación
  - 3.7.1. Sombras, modificadores y profundidad
  - 3.7.2. Ángulos de iluminación
  - 3.7.3. Esquemas de iluminación
  - 3.7.4. Medición de la luz
    - 3.7.4.1. El fotómetro
    - 3.7.4.2. Luz incidente
    - 3.7.4.3. Luz reflejada
    - 3.7.4.4. Medición sobre varios puntos
    - 3.7.4.5. El contraste
    - 3.7.4.6. Gris medio
  - 3.7.5. Iluminación luz natural
    - 3.7.5.1. Difusores
    - 3.7.5.2. Reflectores
  - 3.7.6. Iluminación luz artificial
    - 3.7.6.1. El estudio fotográfico
    - 3.7.6.2. Las fuentes de iluminación
    - 3.7.6.3. Luz fría
    - 3.7.6.4. Flashes de estudio y flash compacto
    - 3.7.6.5. Accesorios
- 3.8. Software de edición
  - 3.8.1. Adobe Lightroom
  - 3.8.2. Adobe Photoshop
  - 3.8.3. Plugins

- 3.9. Edición y revelado fotográfico
  - 3.9.1. El revelado en Camera RAW
  - 3.9.2. Ruido y enfoque
  - 3.9.3. Ajustes de exposición, contraste y saturación. Niveles y curvas
- 3.10. Referentes y aplicaciones
  - 3.10.1. Fotografías más importantes de la historia
  - 3.10.2. Fotografía en el diseño de interior
  - 3.10.3. Fotografía en el diseño de producto
  - 3.10.4. Fotografía en el diseño de moda
  - 3.10.5. Fotografía en el diseño gráfico

## Módulo 4. Dibujo de moda

- 4.1. Historia de la ilustración
  - 4.1.1. Historia de la ilustración
  - 4.1.2. Tipologías
  - 4.1.3. El cartel
  - 4.1.4. Ilustradores
- 4.2. Materiales y soportes en la ilustración
  - 4.2.1. Materiales
  - 4.2.2. Soportes
  - 4.2.3. Nuevas tecnologías
- 4.3. Anatomía artística
  - 4.3.1. Introducción a la anatomía artística
  - 4.3.2. La cabeza y el cuello
  - 4.3.3. El tronco
  - 4.3.4. La extremidad superior
  - 4.3.5. La extremidad inferior
  - 4.3.6. El movimiento

- 4.4. Proporción del cuerpo humano
  - 4.4.1. Antropometría
  - 4.4.2. Proporción
  - 4.4.3. Cánones
  - 4.4.4. Morfología
  - 4.4.5. Proporción
- 4.5. Composición básica
  - 4.5.1. Delantero
  - 4.5.2. Espalda
  - 4.5.3. Perfil
  - 4.5.4. Escorzos
  - 4.5.5. Movimiento
- 4.6. El rostro humano
  - 4.6.1. La cabeza
  - 4.6.2. Los ojos
  - 4.6.3. La nariz
  - 4.6.4. La boca
  - 4.6.5. Las cejas
  - 4.6.6. Las orejas
  - 4.6.7. El pelo
- 4.7. La figura humana
  - 4.7.1. El equilibrio del cuerpo
  - 4.7.2. El brazo
  - 4.7.3. La mano
  - 4.7.4. El pie
  - 4.7.5. La pierna
  - 4.7.6. El busto
  - 4.7.7. La figura humana
- 4.8. Técnicas de ilustración en moda
  - 4.8.1. Técnica tradicional
  - 4.8.2. Técnica digital
  - 4.8.3. Técnica mixta
  - 4.8.4. Técnica de collage

- 4.9. Ilustración de materiales
  - 4.9.1. Tweed
  - 4.9.2. Charol
  - 4.9.3. Lana
  - 4.9.4. Lentejuelas
  - 4.9.5. Transparencia
  - 4.9.6. Seda
  - 4.9.7. Denim
  - 4.9.8. Cuero
  - 4.9.9. Pelo animal
  - 4.9.10. Otros materiales
- 4.10. Búsqueda del estilo personal
  - 4.10.1. El figurín de moda
  - 4.10.2. La estilización
  - 4.10.3. Poses de moda
  - 4.10.4. Peinados
  - 4.10.5. El diseño

## Módulo 5. Historia de la indumentaria

- 5.1. Prehistoria
  - 5.1.1. Introducción
  - 5.1.2. Las civilizaciones prehistóricas
  - 5.1.3. El comercio de los tiempos prehistóricos
  - 5.1.4. El traje de la prehistoria
  - 5.1.5. Las pieles y las peleterías
  - 5.1.6. Los tejidos y las técnicas
  - 5.1.7. Las concordancias cronológicas y las similitudes en el traje prehistórico
- 5.2. Edad Antigua: Egipto y Mesopotamia
  - 5.2.1. Egipto
  - 5.2.2. El pueblo asirio
  - 5.2.3. El pueblo persa



- 5.3. Edad Antigua: la Grecia clásica
  - 5.3.1. El traje cretense
  - 5.3.2. Los tejidos utilizados en la Antigua Grecia
  - 5.3.3. Las prendas de la Antigua Grecia
  - 5.3.4. Ropa interior de la Antigua Grecia
  - 5.3.5. Calzado de la Antigua Grecia
  - 5.3.6. Sombreros y tocados de la Antigua Grecia
  - 5.3.7. Colores y adornos de la Antigua Grecia
  - 5.3.8. Complementos de la Antigua Grecia
- 5.4. Edad Antigua: el Imperio romano
  - 5.4.1. Los tejidos de la Antigua Roma
  - 5.4.2. Las prendas de la Antigua Roma
  - 5.4.3. Ropa interior de la Antigua Roma
  - 5.4.4. Calzado de la Antigua Roma
  - 5.4.5. Sombreros y tocados de la Antigua Roma
  - 5.4.6. Relación del estatus social y la vestimenta en la Antigua Roma
  - 5.4.7. El estilo bizantino
- 5.5. Alta Edad Media y Baja Edad Media
  - 5.5.1. Rasgos históricos generales de la época medieval
  - 5.5.2. El traje en los inicios de la época medieval
  - 5.5.3. El traje en el período carolingio
  - 5.5.4. El traje en la época románica
  - 5.5.5. El traje gótico
- 5.6. La Edad Moderna: Renacimiento, Barroco y Rococó
  - 5.6.1. Siglo XV y XVI: Renacimiento
  - 5.6.2. Siglo XVII: Barroco
  - 5.6.3. Siglo XVIII: Rococó
- 5.7. Edad Contemporánea: Neoclasicismo y Romanticismo
  - 5.7.1. La industria de la indumentaria
  - 5.7.2. Charles Frédéric Worth
  - 5.7.3. Jacques Doucet
  - 5.7.4. La indumentaria femenina
  - 5.7.5. Josefina Bonaparte: el estilo imperio

- 5.8. Edad Contemporánea: Época victoriana y la Belle Époque
  - 5.8.1. La Reina Victoria
  - 5.8.2. La indumentaria masculina
  - 5.8.3. *Dandy*
  - 5.8.4. Paul Poiret
  - 5.8.5. Madeleine Vionnet
- 5.9. Edad Contemporánea: de indumentaria a moda
  - 5.9.1. Nuevo contexto y cambio social
  - 5.9.2. Diseñadores de moda
  - 5.9.3. Coco Chanel
  - 5.9.4. El *New look*
- 5.10. Edad contemporánea: el siglo de los diseñadores y la moda
  - 5.10.1. El vestir moderno
  - 5.10.2. El ascenso de los diseñadores estadounidenses
  - 5.10.3. La escena londinense

## Módulo 6. Tecnología textil

- 6.1. Introducción al textil
  - 6.1.1. Historia de los textiles
  - 6.1.2. Los textiles a lo largo del tiempo
  - 6.1.3. La maquinaria textil tradicional
  - 6.1.4. La importancia de los textiles en la moda
  - 6.1.5. Simbología utilizada en los materiales textiles
  - 6.1.6. Ficha técnica de tejidos
- 6.2. Materiales textiles
  - 6.2.1. Clasificación de las fibras textiles
    - 6.2.1.1. Fibras naturales
    - 6.2.1.2. Fibras artificiales
    - 6.2.1.3. Fibras sintéticas
  - 6.2.2. Propiedades de las fibras
  - 6.2.3. Reconocimiento de fibras textiles

- 6.3. Los hilos
  - 6.3.1. Ligamentos básicos
  - 6.3.2. Características generales de los hilos
  - 6.3.3. Clasificación de los hilos
  - 6.3.4. Fases de la hilatura
  - 6.3.5. Máquinas utilizadas
  - 6.3.6. Sistemas de numeración de los hilos
- 6.4. Textiles de calada
  - 6.4.1. Tejidos de calada
  - 6.4.2. Escalonado del ligamento
  - 6.4.3. Los ligamentos en los tejidos de calada
  - 6.4.4. Clasificación de los ligamentos
  - 6.4.5. Tipos de ligamentos
  - 6.4.6. Tipos de tejidos de calada
  - 6.4.7. El telar de calada
  - 6.4.8. Telares especiales
- 6.5. Tejidos de punto
  - 6.5.1. Historia del tejido de punto
  - 6.5.2. Clasificación
  - 6.5.3. Tipología
  - 6.5.4. Comparativa entre un tejido plano y uno de punto
  - 6.5.5. Características y comportamiento según su construcción
  - 6.5.6. Tecnología y maquinaria para su obtención
- 6.6. Acabados textiles
  - 6.6.1. Acabados físicos
  - 6.6.2. Acabados químicos
  - 6.6.3. Resistencia de los tejidos
  - 6.6.4. El *pilling*
  - 6.6.5. Cambio dimensional de tejidos
- 6.7. Teñido
  - 6.7.1. Tratamientos previos
  - 6.7.2. Teñido
  - 6.7.3. Maquinaria
  - 6.7.4. Insumos
  - 6.7.5. Blanqueo óptico
  - 6.7.6. El color
- 6.8. Estampación
  - 6.8.1. Estampado directo
    - 6.8.1.1. Estampado por bloques
    - 6.8.1.2. Estampado por rodillos
    - 6.8.1.3. Estampado por termotransferencia
    - 6.8.1.4. Estampado con pantalla
    - 6.8.1.5. Estampado por urdimbre
    - 6.8.1.6. Estampado por corrosión
  - 6.8.2. Estampado por reserva
    - 6.8.2.1. Batik
    - 6.8.2.2. Teñido atado
  - 6.8.3. Otros tipos de estampado
    - 6.8.3.1. Estampado diferencial
    - 6.8.3.2. Electroestático policromo
- 6.9. Tejidos técnicos e inteligentes
  - 6.9.1. Definición y análisis
  - 6.9.2. Aplicaciones de los textiles
  - 6.9.3. Nuevos materiales y tecnologías
- 6.10. Piel, cuero y otros
  - 6.10.1. La piel y el cuero
  - 6.10.2. Clasificación del cuero
  - 6.10.3. Procedimiento de curtido
  - 6.10.4. Tratamiento post-curtido
  - 6.10.5. Proceso tecnológico de la curtiembre
  - 6.10.6. Métodos de conservación
  - 6.10.7. Cuero sintético
  - 6.10.8. Debate: piel natural o piel sintética

## Módulo 7. Patronaje masculino

- 7.1. Evolución de la moda masculina
  - 7.1.1. Contexto social e histórico de la moda masculina
  - 7.1.2. La renuncia al ornamento y reconquista del derecho a la moda
  - 7.1.3. Historia de la sastrería
- 7.2. La vestimenta masculina
  - 7.2.1. Tipologías de prendas y variaciones
  - 7.2.2. El accesorio masculino
  - 7.2.3. Análisis de marcas y comunicación
  - 7.2.4. Tendencias del momento
- 7.3. Estudio de las morfologías masculinas
  - 7.3.1. Evolución del cuerpo masculino
  - 7.3.2. Estudio del cuerpo masculino
  - 7.3.3. Tipología del cuerpo masculino
- 7.4. Patrón de la camisa
  - 7.4.1. Medidas
  - 7.4.2. Trazado
  - 7.4.3. Variaciones
- 7.5. Patrón del pantalón
  - 7.5.1. Medidas
  - 7.5.2. Trazado
  - 7.5.3. Variaciones
- 7.6. Trazado de la chaqueta
  - 7.6.1. Medidas
  - 7.6.2. Trazado
  - 7.6.3. Variaciones
- 7.7. Diseños de solapa de la chaqueta
  - 7.7.1. Medidas
  - 7.7.2. Trazado
  - 7.7.3. Variaciones

- 7.8. Patrón del chaleco
  - 7.8.1. Medidas
  - 7.8.2. Trazado
  - 7.8.3. Variaciones
- 7.9. El abrigo masculino
  - 7.9.1. Medidas
  - 7.9.2. Trazado
  - 7.9.3. Variaciones
- 7.10. Confección tradicional del traje de sastre
  - 7.10.1. Materiales
  - 7.10.2. Forrado
  - 7.10.3. Montaje
  - 7.10.4. Costura

## Módulo 8. Sistemas de representación aplicados a la moda

- 8.1. Introducción al dibujo técnico en moda
  - 8.1.1. Cómo y cuándo se utilizan los dibujos técnicos
  - 8.1.2. Cómo crear un dibujo técnico para la moda
  - 8.1.3. Dibujar a partir de una prenda física
  - 8.1.4. Normas del técnico en moda
- 8.2. Preparación del documento
  - 8.2.1. Preparar el documento para el dibujo técnico
  - 8.2.2. Maniquí anatómico base
  - 8.2.3. Color, textura y estampados
- 8.3. Prendas inferiores
  - 8.3.1. Faldas
  - 8.3.2. Pantalones
  - 8.3.3. Medias

- 8.4. Prendas superiores
  - 8.4.1. Camisas
  - 8.4.2. Camisetas
  - 8.4.3. Chalecos
  - 8.4.4. Chaquetas
  - 8.4.5. Abrigos
- 8.5. Prendas interiores
  - 8.5.1. Sujetador
  - 8.5.2. Bragas
  - 8.5.3. Calzoncillos
- 8.6. Detalles de modelo
  - 8.6.1. Escotes
  - 8.6.2. Cuellos
  - 8.6.3. Mangas
  - 8.6.4. Puños
  - 8.6.5. Bolsillos
- 8.7. Detalles de diseño
  - 8.7.1. Detalles de construcción
  - 8.7.2. Detalles de diseño decorativos
  - 8.7.3. Plisados
  - 8.7.4. Costuras
  - 8.7.5. Puntadas
  - 8.7.6. Ribeteado
- 8.8. Cierres y fornituras
  - 8.8.1. Cremalleras
  - 8.8.2. Botones
  - 8.8.3. Corchetes
  - 8.8.4. Cintas
  - 8.8.5. Nudos
  - 8.8.6. Ojales
  - 8.8.7. Velcro

- 8.8.8. Ojetes
- 8.8.9. Lazadas
- 8.8.10. Tachuelas
- 8.8.11. Remaches
- 8.8.12. Anillas
- 8.8.13. Hebillas
- 8.9. Complementos
  - 8.9.1. Bolsos
  - 8.9.2. Gafas
  - 8.9.3. Calzado
  - 8.9.4. Joyería
- 8.10. La ficha técnica
  - 8.10.1. Exportación del dibujo técnico
  - 8.10.2. Información de la ficha técnica
  - 8.10.3. Modelos y tipos de ficha técnica
  - 8.10.4. Realización de la ficha la ficha técnica

## Módulo 9. Diseño de moda

- 9.1. Metodología del diseño de moda
  - 9.1.1. El concepto de un proyecto de moda
  - 9.1.2. Metodología proyectual aplicada a la moda
  - 9.1.3. Métodos de investigación en el diseño de moda
  - 9.1.4. El briefing o demanda de diseño
  - 9.1.5. Documentación
  - 9.1.6. Análisis de la moda actual
  - 9.1.7. Formalización de ideas
- 9.2. Procedimientos creativos aplicados al diseño de moda
  - 9.2.1. El cuaderno de campo
  - 9.2.2. El moodboard
  - 9.2.3. Investigación gráfica
  - 9.2.4. Técnicas creativas



- 9.3. Referentes
  - 9.3.1. Moda comercial
  - 9.3.2. Moda creativa
  - 9.3.3. Moda escénica
  - 9.3.4. Moda corporativa
- 9.4. Concepto de colección
  - 9.4.1. Funcionalidad de la prenda
  - 9.4.2. La prenda como mensaje
  - 9.4.3. Conceptos ergonómicos
- 9.5. Códigos estilísticos
  - 9.5.1. Códigos estilísticos permanentes
  - 9.5.2. Códigos estilísticos estacionarios
  - 9.5.3. Búsqueda del sello personal
- 9.6. Desarrollo de la colección
  - 9.6.1. Marco teórico
  - 9.6.2. Contexto
  - 9.6.3. Investigación
  - 9.6.4. Referentes
  - 9.6.5. Conclusión
  - 9.6.6. Representación de la colección
- 9.7. Estudio técnico
  - 9.7.1. Carta textil
  - 9.7.2. Carta cromática
  - 9.7.3. La glasilla
  - 9.7.4. La ficha técnica
  - 9.7.5. El prototipo
  - 9.7.6. Escandallo
- 9.8. Proyectos interdisciplinarios
  - 9.8.1. El dibujo
  - 9.8.2. El patronaje
  - 9.8.3. La costura

- 9.9. Producción de una colección
  - 9.9.1. Del boceto al dibujo técnico
  - 9.9.2. Talleres artesanales
  - 9.9.3. Nuevas tecnologías
- 9.10. Estrategias de comunicación y presentación
  - 9.10.1. Fotografía en moda: *lookbook*, editorial y campaña
  - 9.10.2. El portfolio
  - 9.10.3. La pasarela
  - 9.10.4. Otras formas de exponer la colección

## Módulo 10. Sostenibilidad en moda

- 10.1. Reconsiderar el diseño de moda
  - 10.1.1. La cadena de suministros
  - 10.1.2. Aspectos principales
  - 10.1.3. Desarrollo de la moda sostenible
  - 10.1.4. El futuro de la moda
- 10.2. El ciclo de vida de una prenda
  - 10.2.1. Pensar en el ciclo de vida
  - 10.2.2. Actividades e impacto
  - 10.2.3. Herramientas y modelos de evaluación
  - 10.2.4. Estrategias de diseño sostenible
- 10.3. Normativa de calidad y seguridad en el sector textil
  - 10.3.1. Calidad
  - 10.3.2. Etiquetado
  - 10.3.3. Seguridad de prendas
  - 10.3.4. Inspecciones de consumo
- 10.4. Obsolescencia programada
  - 10.4.1. La obsolescencia programada y los residuos de artefactos eléctricos y electrónicos
  - 10.4.2. La extracción de recursos
  - 10.4.3. La generación de residuos
  - 10.4.4. El reciclado y la reutilización de los residuos electrónicos
  - 10.4.5. El consumo responsable

- 10.5. Diseño sostenible
  - 10.5.1. Diseño de prendas
  - 10.5.2. Diseño con empatía
  - 10.5.3. Selección de tejidos, materiales y técnicas
  - 10.5.4. Uso de monomateriales
- 10.6. Producción sostenible
  - 10.6.1. Patronaje y modelado
  - 10.6.2. Técnicas de residuo cero
  - 10.6.3. Construcción
  - 10.6.4. Diseño para durar
- 10.7. Distribución sostenible
  - 10.7.1. Proveedores y productores
  - 10.7.2. El compromiso con las comunidades locales
  - 10.7.3. Venta
  - 10.7.4. Diseño según la necesidad
  - 10.7.5. Diseño de moda inclusiva
- 10.8. Uso sostenible de la prenda
  - 10.8.1. Patrones de uso
  - 10.8.2. Cómo reducir el lavado
  - 10.8.3. Arreglos y mantenimiento
  - 10.8.4. Diseño para arreglos
  - 10.8.5. Diseño de prendas modulares
- 10.9. Reciclaje
  - 10.9.1. Reutilización y remanufacturaación
  - 10.9.2. Revalorización
  - 10.9.3. Reciclaje de materiales
  - 10.9.4. Producción de ciclo cerrado
- 10.10. Diseñadoras de moda sostenible
  - 10.10.1. Katharine Hamnett
  - 10.10.2. Stella McCartney
  - 10.10.3. Annika Matilda Wendelboe
  - 10.10.4. Susan Dimasi
  - 10.10.5. Isabell de Hillerin





“

*A través de formatos didácticos como el vídeo o el resumen interactivo, obtendrás un aprendizaje ameno y plenamente resolutivo”*



# 06

## Prácticas

Después de finalizar la parte teórica del programa, los estudiantes tendrán la posibilidad de llevar a cabo prácticas en una excelente empresa del sector de la Moda. Durante este tiempo, contarán con la guía de un tutor que les proporcionará asesoramiento, orientación y solucionará cualquier duda que puedan tener, asegurando que su aprendizaje sea lo más efectivo posible.







“

*Realiza tus prácticas en una compañía puntera del ámbito de la Moda masculina”*

En la última fase del Máster Semipresencial, los alumnos tendrán la ocasión de realizar prácticas en una puntera empresa del sector de la Moda durante 3 semanas consecutivas, de lunes a viernes, con jornadas de 8 horas. Durante este periodo, trabajarán en un ambiente de plena exigencia y podrán aplicar los conocimientos adquiridos durante el programa en un entorno real.

El objetivo de esta etapa práctica es mejorar y desarrollar habilidades relevantes en el campo del Diseño de Moda Masculina. Los estudiantes llevarán a cabo sus tareas en un ambiente riguroso y profesional, lo que les permitirá mejorar su capacidad para trabajar en entornos exigentes y competitivos.

Esta experiencia representa una oportunidad excepcional para aprender y adquirir conocimientos que mejorarán significativamente la práctica diseñadora de los alumnos en un entorno profesional de alto nivel.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis diseñadora (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:







| Módulo                                  | Actividad Práctica                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Investigación y análisis de tendencias  | Investigar las tendencias en Moda masculina para la próxima temporada                                                                               |
|                                         | Analizar las tendencias históricas de la moda Masculina y cómo influyen en el diseño actual                                                         |
|                                         | Identificar y analizar las tendencias emergentes en Moda masculina en diferentes regiones del mundo                                                 |
| Diseño y creación de prendas masculinas | Crear patrones básicos de prendas masculinas, como camisas, pantalones y chaquetas                                                                  |
|                                         | Diseñar una colección de ropa masculina para una temporada específica, teniendo en cuenta las tendencias y la funcionalidad de las prendas          |
|                                         | Llevar a cabo la realización de prendas masculinas personalizadas y de alta calidad utilizando técnicas de sastrería                                |
| Selección de telas y materiales         | Seleccionar telas y materiales adecuados para cada tipo de prenda y función                                                                         |
|                                         | Realizar composiciones con diferentes texturas y estampados para lograr efectos visuales interesantes en las prendas masculinas                     |
| Diseño gráfico y visualización de moda  | Crear ilustraciones y bocetos para representar diseños de Moda masculina                                                                            |
|                                         | Utilizar programas de diseño gráfico para crear presentaciones visuales de diseños de Moda masculina                                                |
|                                         | Elaborar un book de Moda para presentar la colección de moda masculina diseñada, utilizando diferentes técnicas de fotografía y edición de imágenes |



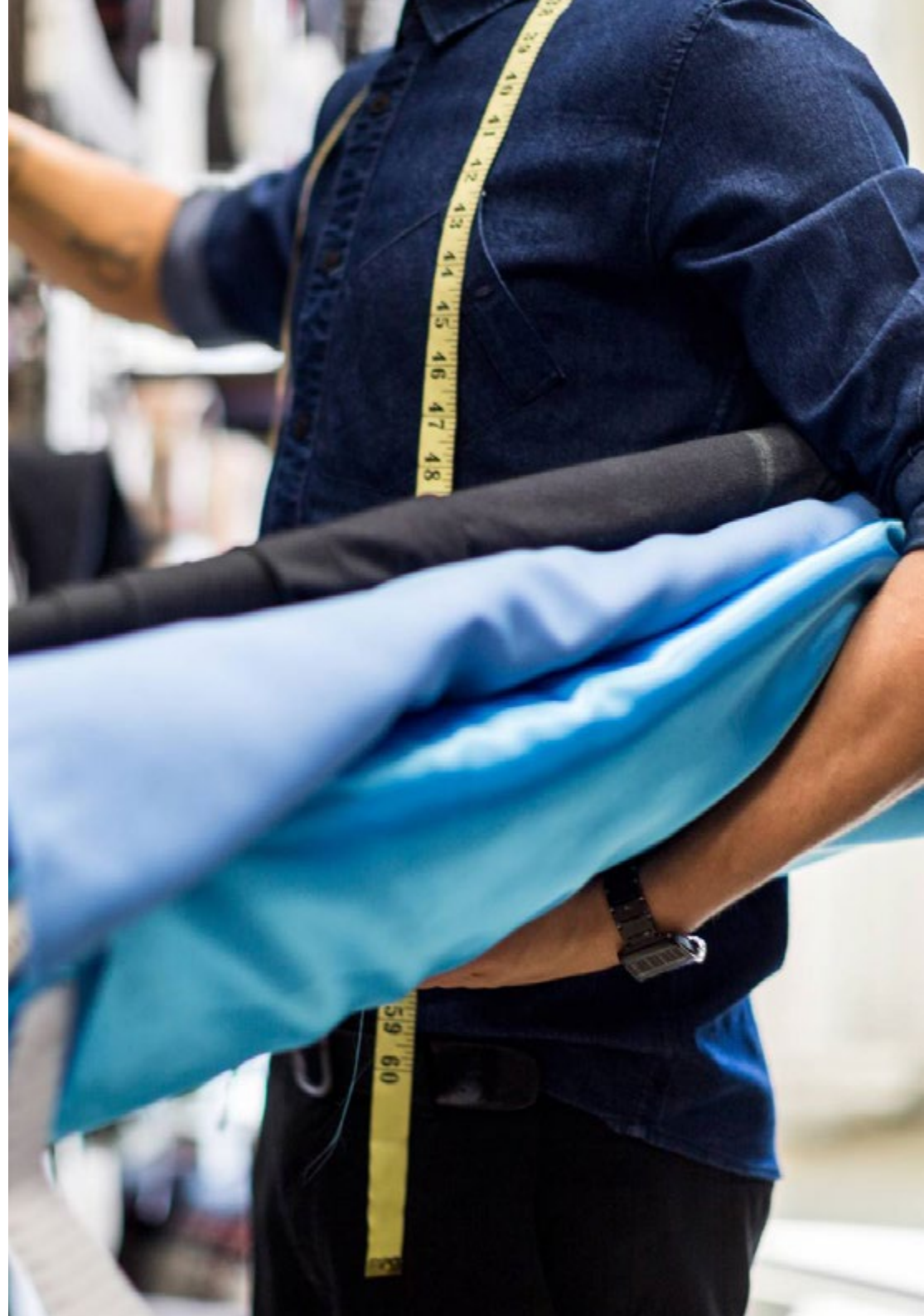
*Intégrate en un excelente equipo de trabajo y adquiere las mejores habilidades prácticas en materia de Diseño de Moda Masculina"*

## Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.





## Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

**1. TUTORÍA:** durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

**2. DURACIÓN:** el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

**3. INASISTENCIA:** en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

**4. CERTIFICACIÓN:** el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

**5. RELACIÓN LABORAL:** el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

**6. ESTUDIOS PREVIOS:** algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH Universidad FUNDEPOS para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

**7. NO INCLUYE:** el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

# 07

## ¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

Los alumnos inscritos en el Máster Semipresencial tienen la posibilidad de llevar a cabo prácticas en punteras empresas del sector de la Moda durante un periodo de 3 semanas, realizando numerosas tareas vinculadas con el Diseño de Moda Masculina. De tal forma, adquirirán habilidades valiosas para su carrera profesional.







“

*Complementa tu aprendizaje teórico con la realización de unas prácticas en una puntera empresa de Moda”*

## tech 44 | ¿Dónde puedo hacer las Prácticas?



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



**Diseño**

### Pugil Store

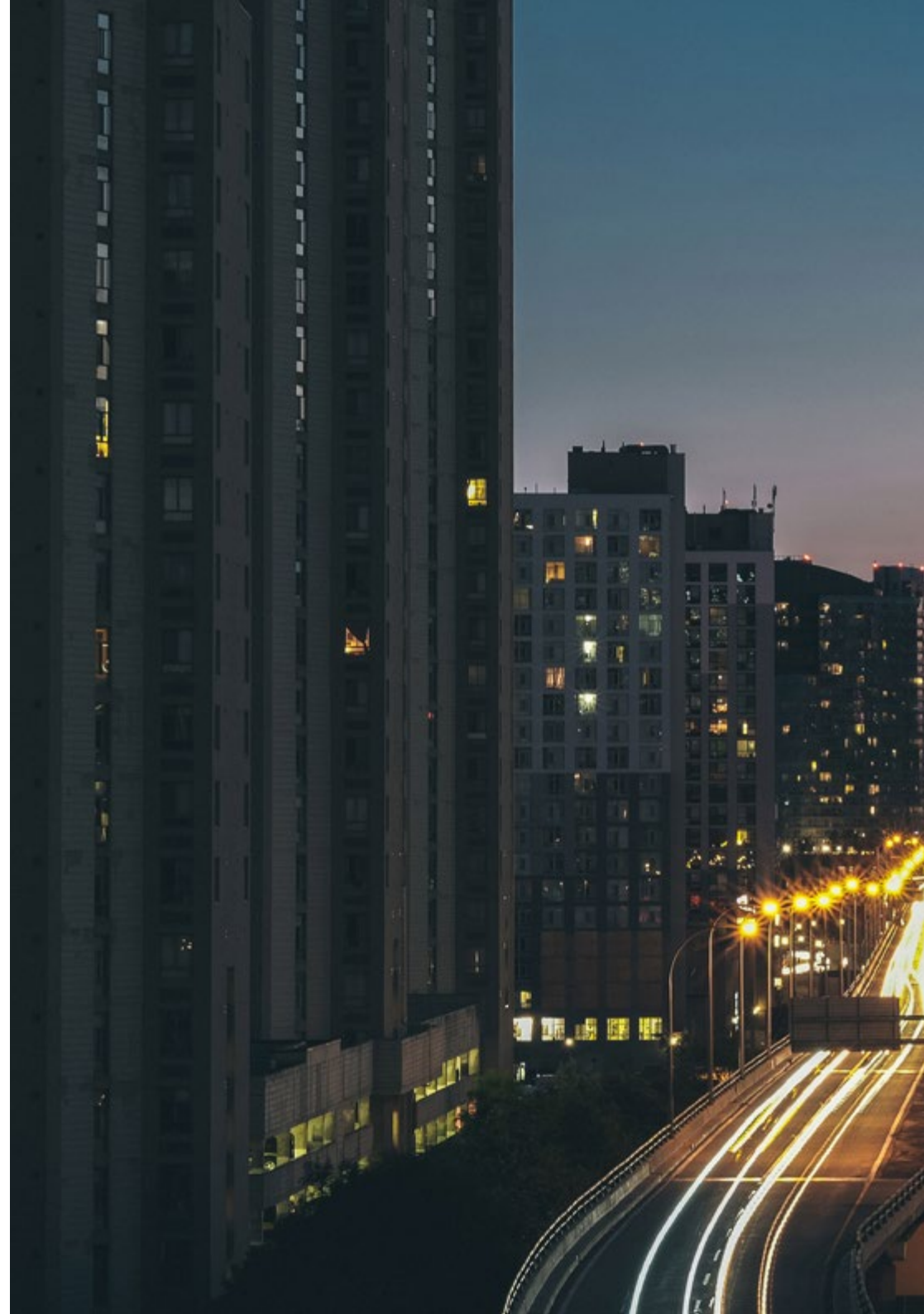
|        |        |
|--------|--------|
| País   | Ciudad |
| España | Madrid |

Dirección: Villanueva,19, 28001 Madrid

Pugil Store especializado en Alta Sastrería Digital

---

**Capacitaciones prácticas relacionadas:**  
-Diseño de Moda Masculina







The screenshot shows a card for 'Sastrería Manuel Fernández'. At the top is a photo of the store's sign with the name 'MANUEL FERNÁNDEZ' and 'SASTRERÍA A MEDIDA'. Below the photo is a teal button labeled 'Diseño'. The main title is 'Sastrería Manuel Fernández'. Below this, there are two columns of text: 'País' (España) and 'Ciudad' (Madrid). The address is listed as 'Dirección: Calle de la Magdalena, 25, 28012 Madrid'. Below the address is the text 'Sastrería a medida en Madrid'. At the bottom, there is a section titled 'Capacitaciones prácticas relacionadas:' with the sub-item '-Diseño de Moda Masculina'.



*Inscríbete ahora y avanza en tu campo de trabajo con un programa integral, que te permitirá poner en práctica todo lo aprendido*

08

# 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**.



“

*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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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

# Titulación

El Máster Semipresencial en Diseño de Moda Masculina garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Semipresencial, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

El programa del **Máster Semipresencial en Diseño de Moda Masculina** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

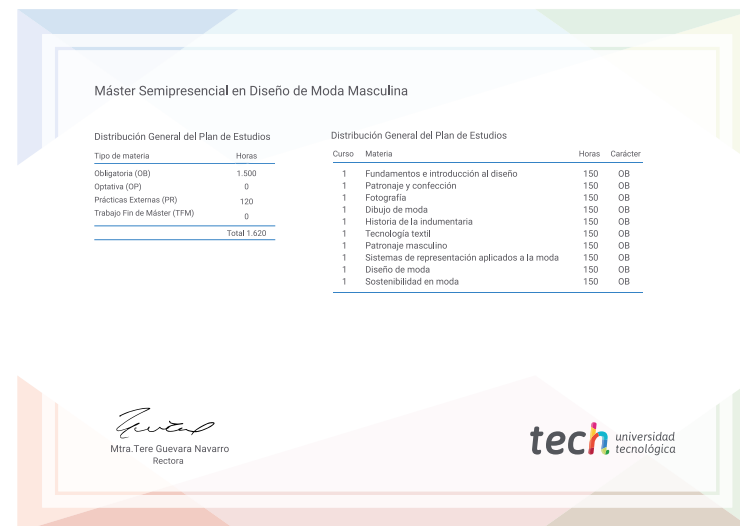
Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Semipresencial en Diseño de Moda Masculina**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**



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





## Máster Semipresencial Diseño de Moda Masculina

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS

# Máster Semipresencial

## Diseño de Moda Masculina