



DESIGN DE MODA & INOVAÇÃO

ESPECIALIZAÇÃO

2014

DATAS: Janeiro a Julho 2014

DURAÇÃO: 250h + 50h*

PARTICIPANTES: 8 a 16

HORARIO: 3 dias por semana

NOITE: Entre as 19h e as 23h

* sem formador

CINEMA E
TELEVISÃO

SOM E MÚSICA

FOTOGRAFIA

INTERATIVO

DESIGN

JORNALISMO

EVENTOS

MODA

ARTES
PERFORMATIVAS

ANIMAÇÃO
E VIDEOJOGOS

WWW.ETIC.PT

SINOPSE

O mercado da Moda já não tem lugar para o profissional que cria a partir do seu mundo imaginário.

O paradigma mudou, a Moda mudou, e é fora do atelier que estão as oportunidades de gerar valor. A tecnologia evoluiu, o clima alterou-se, a população cresceu, os géneros misturaram-se, os recursos escasseiam, as identidades colidem, as consciências pesam e as denúncias multiplicam-se.

O consumidor de Moda já mudou. E as empresas?

DESTINATÁRIOS

Esta especialização é um update rentabilizador e potenciador de uma formação base em Moda. Como tal, destina-se a todos os estudantes ou profissionais de Moda que sonham alto, que pretendem desenhar a própria carreira e acrescentar valor ao mercado e às sociedades.

OBJECTIVOS

Os alunos de Design de Moda & Inovação vão efectivamente acrescentar valor ao mundo! Vão aguçar a sua autonomia enquanto empresários visionários, dominar o comportamento do consumidor de Moda e identificar lacunas no mercado que podem ser convertidas em oportunidade de negócio, em mais-valia para o ser humano e para as sociedades.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

Designer de Moda; Marketeer de Moda; Analista de Tendências de Moda; Gestor de Inovação de Moda; Director Criativo de Moda; Empreendedor social/ gestor do próprio negócio em Moda.

CONTEÚDOS DO CURSO

SEMIÓTICA DE MODA

Dominar e aplicar os códigos biológicos e culturais da nossa forma de vestir, rituais sexuais e de identidade. Compreender a Moda como uma necessidade básica do ser humano. Este módulo serve para falar a língua da Moda e escolher cores, formas e silhuetas de modo estratégico.

ANÁLISE DE TENDÊNCIAS

Identificar mudança nos comportamentos em Moda, calcular a sua difusão num grupo social e interpretar as necessidades latentes que representam novas oportunidades. Este módulo serve para prever as necessidades do consumidor, para assim antecipar a criação de soluções e lançá-las no momento certo.

DESIGN THINKING

Identificação de fundamentos metodológicos e cognitivos no exercício criativo individual e coletivo. Aplicação de métodos e técnicas de inspiração, ideação e implementação em exercícios reais. Este módulo serve para redireccionar o foco do Design de Moda e o exercício criativo para gerar briefings e ideias com valor no contexto cultural.

DESIGN DE MODA

Consciencialização e responsabilização do Designer de Moda quanto à sua função e papel essencial na construção das sociedades. Este módulo serve, em sintonia com todos os demais, para projetar, testar e executar ideias inovadoras para lançar um novo produto, serviço, ou conceito de negócio.

DESENHO

Domínio de técnicas de observação e representação fiel do objecto Moda e seu utilizador, desenho técnico e descritivo e software de tratamento de imagem, paginação e desenho vetorial. Este módulo serve para converter a ideia abstracta num produto claro e tangível, e de linguagem comum com quem o irá tornar real e/ou consumir.

MODELAGEM 2D E 3D

Estimular o pensamento crítico em relação ao corpo humano, morfologia, postura e movimentos, na construção do produto. Este módulo serve para romper com a convenção do corpo estático e chegar a soluções para diferentes atividades, diferentes corpos e diferentes vulnerabilidades.

OFICINA DE PROTÓTIPOS

Domínio de várias técnicas de design experimental num contexto interdisciplinar e de laboratório, para a materializa-

ção de ideias. Este módulo serve para aprender a “pensar com as mãos” e implementar o hábito de testar as ideias o mais cedo e o mais rápido possível.

NOVAS TECNOLOGIAS & MATERIAIS

Identificação de técnicas e materiais inovadores – hi-tech, artesanais e orgânicos – que solucionam hoje vários desafios a nível de plasticidade, sustentabilidade e construção. Este módulo serve para conhecer, reproduzir e tomar partido das mais novas técnicas e materiais para a criação do produto de Moda.

SUSTENTABILIDADE

Domínio teórico e prático de técnicas, políticas e abordagens inovadoras para criar produtos e modelos de negócio sustentáveis que protegem os ecossistemas, a integridade humana e promovem ciclos de vida autónomos. Este módulo serve para criar produtos sustentáveis, antecipando sempre o impacto da sua criação e do seu consumo.

EMPREENDEDORISMO SOCIAL

Identificar problemas globais, dentro e fora da indústria de Moda e desenvolver soluções contextualizadas como uma arma poderosa de mudança. Este módulo serve para usar o Design de Moda como meio de chegar a soluções para problemas emergentes (sem-abrigos, alterações climáticas, obesidade, etc.) e executá-las pelo valor humano e social que isso comporta.

GESTÃO DE INOVAÇÃO

Desenvolvimento e implementação de Inovação em modelo de negócio e aplicação de diferentes ferramentas de Marketing na criação de um produto e/ou marca coerente de Moda. Este módulo serve para criar um negócio viável desde o início, de forma autónoma, procurando manter o seu valor competitivo no mercado.

WKS DE EMPREENDEDORISMO

Ajudar os participantes a criar bases para o seu próprio negócio.

* A etic_ reserva-se o direito de poder alterar, no decurso do ano lectivo, conteúdos programáticos, equipamentos, formadores e/ou horário no sentido de melhorar o curso em questão. Os alunos desenvolvem vários trabalhos práticos em contexto real de trabalho – Actividades extra-curriculares.

CONDIÇÕES DE ADMISSÃO

12º Ano (preferencialmente com formação na área da moda); Interesse pela área da moda; Entrevista.

PROFESSORES

LARA TORRES - Lara Torres
SARA LAMÚRIAS - A-forest Design
SALOMÉ AREIAS - WEAR // Fashion Design Thinking
MARISA RIBEIRO - Design researcher
ANA SARGENTO - Atalaia 31
MIGUEL SOUSA - Trigg3r
DIANA CARRIÇO - Fashion Coolhunter // Futurlab

PARCERIAS ESTRATÉGICAS

FABLAB
NPDE – Núcleo Português para o Design Experimental
WEAR Agency
Fashion Design Thinking
NIFT – National Institute of Fashion Technology, India

EQUIPAMENTO I SALAS E SOFTWARE

Atelier; Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe InDesign.

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Opções de pagamento:

100€ de Inscrição + 9 prestações mensais de 333€
ou 180€ de Inscrição + 12 prestações mensais de 250€

Descontos:

- a) desconto de pronto pagamento até 31/08/2013 - 15%
 - b) desconto de pronto pagamento durante o mês Setembro 2013 -10%
 - c) Desconto de ex-aluno - 15%
 - d) Desconto de pronto pagamento de ex-aluno - 20%
- * Descontos não acumuláveis

O preço do curso inclui aulas sem formador para desenvolvimento de exercícios aplicados.



VANTAGENS ETIC

A Etic é a primeira escola em Portugal a oferecer uma série de cursos nas áreas das indústrias criativas: Moda, Cinema, Vídeo, Televisão, Fotografia, Design, Interactividade, Som, Música, Jornalismo, Eventos e Teatro. Cada área apresenta um conjunto de cursos que procuram corresponder às necessidades actuais do mercado profissional, onde as várias áreas se conjugam, estimulando a pluralidade de competências dos alunos.

1. MULTIDISCIPLINARIDADE

A ETIC proporciona aos seus alunos a possibilidade de desenvolverem projetos multidisciplinares onde podem enriquecer os seus trabalhos e experimentar a polivalência da escola.

2. BOLSAS

A Etic lança a todos os alunos a possibilidade de se candidatarem a bolsas para apoio ao pagamento de formação na ETIC ou para desenvolvimento de uma ideia que seja comercializável.

3. A CRIAÇÃO DE UMA REDE DE CONTATOS

A Etic possibilita aos alunos a criação de uma rede de contactos de profissionais das suas áreas. Durante o ano letivo, várias pessoas de referência no mundo profissional são convidados a falar sobre a sua vivência do mercado de trabalho.

4. CARTÃO ETIC

A ETIC proporciona aos seus alunos vários benefícios que decorrem dos protocolos celebrados pela escola com diversas empresas e instituições. Esses benefícios prevêem um conjunto de vantagens no acesso a bens e serviços, nomeadamente através de descontos em espetáculos, museus, teatros, exposições, impressões, equipamentos, entre outros. Estas vantagens constituem um apoio financeiro aos alunos e ao seu desenvolvimento pessoal e profissional.

5. EVENTOS

A Etic é parceira de vários eventos que se realizam no nosso país, convidando os alunos que se distinguem na escola, a colaborar ativamente. Um dos eventos mais emblemáticos é o Rock in Rio, do qual a ETIC é parceira desde o primeiro dia e onde participam todos os anos cerca de 100 alunos.

6. PROJECTOS EXTRACURRICULARES

A ETIC é frequentemente solicitada por empresas que apresentem propostas de trabalho real. Dado que nem sempre é possível integrar essas propostas no plano curricular, a ETIC convida os alunos interessados a desenvolverem alguns trabalhos, a nível extracurricular. A participação dos alunos é geralmente recompensada com um prémio, podendo em alguns casos, a compensação ser simplesmente a própria experiência profissional adquirida, enriquecedora do seu portefólio.

7. MERCADO DE TRABALHO

A Etic disponibiliza um departamento de integração profissional- o OIP. Todos os anos, de acordo com o percurso escolar e as competências demonstradas, os alunos são colocados em empresas das suas áreas para realização de estágio ou para preenchimento de uma oferta de emprego. Anualmente, o OIP realiza ainda o Speed Hunting, um evento que permite um conhecimento rápido e informal, entre alunos e empresas.

8. POSSIBILIDADES INTERNACIONAIS

A ETIC é parceira de uma série de escolas, empresas e instituições internacionais, sobretudo europeias. Além disso, os vários projectos aprovados no âmbito do Programa Leonardo Da Vinci, proporcionam todos os anos vários estágios aos melhores alunos, em vários países da Europa.

CURSOS ETIC

2 ANOS CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL HIGHER NATIONAL DIPLOMA

CINEMA E TELEVISÃO
DESIGN DE COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA
FOTOGRAFIA
JORNALISMO
PRODUÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL
SOM
ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS

CURSOS ANUAIS

ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS
ANIMAÇÃO
INFOGRAFIA 3D
ARTES PERFORMATIVAS
FORMAÇÃO DE ATORES (INICIAÇÃO)
FORMAÇÃO DE ATORES (AVANÇADO - 2 ANOS)
DESIGN
DESIGN GRÁFICO
DESIGN DE PUBLICIDADE
ILUSTRAÇÃO DIGITAL
MOTION
EVENTOS
PRODUÇÃO DE EVENTOS
FOTOGRAFIA
FOTOGRAFIA

INTERATIVO
WEB DESIGN
WEB DEVELOPING
VIDEOJOGOS
INTERAÇÃO E TECNOLOGIAS
JORNALISMO
JORNALISMO AUDIOVISUAL
JORNALISMO E CRÍTICA MUSICAL

MODA
PRODUÇÃO DE MODA
STYLING E MAKE-UP
SOM
MUSICA ELETRÓNICA
PRODUÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL
TÉCNICAS DE SOM

CINEMA E TELEVISÃO
APRESENTADOR DE TELEVISÃO E RÁDIO
OPERADOR DE IMAGEM E ILUMINAÇÃO
PÓS-PRODUÇÃO
PRODUÇÃO
REALIZAÇÃO
TÉCNICO DE AUDIOVISUAL

ESPECIALIZAÇÕES

CHARACTER DESIGN
PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS MULTIPLATAFORMA
SMART TV
DESIGN E CRIATIVIDADE PARA A COMUNICAÇÃO
DESIGN DE MOBILE APPS
DESIGN DE MODA & INOVAÇÃO
INTRODUÇÃO À ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA
FOTO REPORTAGEM
FOTOGRAFIA DE MODA/PUBLICIDADE

etic
ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
INOVAÇÃO
E CRIAÇÃO

CONDIÇÕES GERAIS

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Excepcionalmente, poderão ser marcadas aulas fora do horário da turma de forma a possibilitar formação prática mais intensiva; repor aulas; responder a qualquer situação devidamente ponderada.
- Podem realizar-se aos Sábados aulas técnicas específicas e/ou workshops.
- A duração de cada aula pode variar em função da sua natureza teórica ou prática.
- Em aulas práticas, a turma pode ser dividida em grupos de forma a tornar a aprendizagem mais rentável, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno.
- A ETIC pode efectuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objectivos propostos.
- A abertura de cada curso/turma/horário está condicionada a um número mínimo de inscrições.
- A inscrição no horário pretendido é limitada ao número de vagas disponíveis.



PARCEIROS ESTRATÉGICOS

