

RIAPERTURA

**Management  
della Cultura  
e dello Sport**



# MASTER IN FASHION DESIGN AND MANAGEMENT LIVELLO I - EDIZIONE I A.A. 2018-2019

## Presentazione

L'industria del fashion è un settore da anni in forte espansione a livello globale. Tuttavia si tratta di un'industria guidata da meccanismi estremamente complessi, con una vocazione storico-culturale importante, dinamica e in continua trasformazione. Per questo motivo i manager che operano nel settore devono coniugare competenze tecnico-gestionali con una conoscenza approfondita del settore, delle dinamiche che lo caratterizzano e della sua storia.

Il Master in Fashion design and management nasce dalla collaborazione tra il Dipartimento di Management dell'Università Ca' Foscari e il Politecnico Calzaturiero veneto per affrontare la sfida della formazione dei manager della moda. Il Master punta a coniugare studi di management cruciali per la competitività del settore, come il brand o il retail management, con insegnamenti che permetteranno ai partecipanti di acquisire una formazione specifica su tecnologie e processi nel comparto moda che, diversamente, sarebbe ottenibile solo attraverso anni di esperienza in azienda. Tale formazione sarà sia teorica sia arricchita da laboratori in cui gli studenti saranno coinvolti nella creazione, design e produzione di nuove collezioni.

Il Master permetterà quindi agli studenti di entrare nel settore della moda e nelle imprese leader del Made in Italy dove arte, cultura e competenze hanno creato da decenni sinergie riconosciute in tutto il mondo.

## Obiettivi

Il percorso è strutturato in modo da sviluppare, attraverso un approccio multidisciplinare, le competenze che oggi il settore della moda richiede ai suoi manager.

## Management della Cultura e dello Sport



Il Master inizierà con una serie di insegnamenti focalizzati sul settore del Fashion che permetteranno sin da subito agli studenti di immergersi nella storia della moda e nell'area del fashion design. Il primo gruppo di insegnamenti tratterà della storia del costume, della moda e dei trend, accompagnerà gli studenti attraverso i temi della prototipazione, analisi delle forme e studio dei comportamenti di acquisto per arrivare alla produzione industriale. In questa fase il Master darà particolare risalto alle nuove tecnologie e software impiegati nel settore. Il secondo gruppo di insegnamenti trasferirà agli studenti le competenze manageriali più richieste nell'area del marketing con un focus sul brand, retail e communication management, per chiudere con competenze trasversali legate alla strategia d'impresa e alla gestione di team di sviluppo.

### Articolazione delle attività didattiche

#### INSEGNAMENTO 1

##### Storia del costume, della moda e dei trend

L'insegnamento mira ad avvicinare gli studenti alla storia della moda, a partire dalla nascita della haute couture nell'Ottocento, per arrivare alla globalizzazione caratteristica dell'età contemporanea e ai trend più recenti di trasformazione del settore. Il corso ha come finalità la capacità di riconoscere gli elementi basilari della moda, la conoscenza della terminologia tecnico-specifica della moda, e l'analisi degli eventi più significativi che hanno segnato la storia della moda attraverso il colore.

#### INSEGNAMENTO 2

##### Fashion design: dalla forma ai comportamenti di acquisto

L'insegnamento guiderà gli studenti attraverso un percorso che parte dall'analisi della forma, passa attraverso gli strumenti e le tecnologie per lo sviluppo del prodotto fino ad arrivare al suo impatto sul cliente finale. La prima parte dell'insegnamento si concentrerà sulla definizione dell'anatomia e delle proporzioni del corpo umano, la stilizzazione dello stesso, la proporzione ideale del figurino, e sull'analisi dei movimenti del corpo umano con relativa spiegazione degli equilibri di pose. Gli studenti apprenderanno anche la conoscenza dei materiali con spiegazione tecnica oltre che l'applicazione dei medesimi in produzione. Gli studenti approfondiranno inoltre i temi dell'anatomia e delle proporzioni del figurino riportate in Photoshop per ottimizzare la visione finale del capo campione per forma e colore. Nella seconda parte, l'insegnamento affronterà il tema dell'analisi del comportamento di acquisto nelle sue applicazioni fondamentali per il marketing management. L'insegnamento approfondirà i temi dell'analisi di mercato e della segmentazione, del processo di acquisto, della relazione marca-consumatore e della gestione della relazione con i clienti.

## **INSEGNAMENTO 3**

### **Fashion design: progettazione, modellistica, costruzione della collezione**

La prima parte dell'insegnamento è incentrata sul trasferimento delle basi tecniche per la realizzazione dei modelli e della loro definizione ai fini dell'applicazione industriale e del realizzo di tele e prototipi. Durante l'insegnamento gli studenti impareranno a conoscere le tecniche e i processi sottostanti allo sviluppo e al disegno di una collezione e alla sua rappresentazione grafica con tessuti, colori e accessori. L'insegnamento include inoltre tre laboratori. Il primo laboratorio sarà di costruzione del prototipo in sartoria e relativo passaggio alla produzione industriale. Il secondo laboratorio è di modellistica a computer (Cad-Cam). Al termine dell'insegnamento è previsto un laboratorio di illustrazione e applicazione dell'accessorio (o ricamo) nella collezione (o nel capo) illustrando il modo per poterlo valorizzare al meglio nella fotografia.

## **INSEGNAMENTO 4**

### **Marketing, Branding, Retail e Communication Management**

L'insegnamento aprirà presentando i temi del marketing e della comunicazione, del budget di prodotto e dei costi di produzione applicati al settore moda. L'insegnamento approfondirà poi i temi della costruzione dell'immagine e dell'identità di un marchio, dei valori ad esso connessi e del suo rapporto con il territorio, con particolare attenzione al legame tra brand management e strategia di marketing. Inoltre l'insegnamento approfondirà i temi della pianificazione e del controllo della strategia di marketing sui social network e dei nuovi luoghi d'acquisto con particolare attenzione all'e-commerce e al web a supporto dei canali fisici (omnicanalità).

## **INSEGNAMENTO 5**

### **Management strategico e dell'innovazione**

L'insegnamento si propone di fornire ai partecipanti gli strumenti per gestire e motivare team di lavoro. L'insegnamento si propone inoltre di trasferire conoscenze e strumenti volti a comprendere le dinamiche dell'ambiente competitivo e la costruzione e realizzazione di modelli di business efficaci. Infine l'insegnamento affronterà i temi della creatività, dell'implementazione strategica dell'innovazione e dell'organizzazione per progetti.

RIAPERTURA

## Management della Cultura e dello Sport



### Durata e sintesi delle attività formative e dei crediti formativi (CFU)

Il Master ha una **durata annuale** e prevede **600 ore di didattica**. Parte integrante del percorso è costituita dallo **stage di 250 ore** che rappresenta un'ottima opportunità di accesso al mercato del lavoro. Lo stage, per i partecipanti che sono già impegnati professionalmente nel settore, è facoltativo e sostituibile con la stesura di un **project work** mirato.

Le ore totali di impegno didattico, che comprendono anche lo studio individuale e l'elaborazione di una tesi finale, sono complessivamente **1500** per un totale di **60 CFU**.

### Titolo rilasciato

Allo studente che abbia frequentato le attività didattiche, svolto le attività di tirocinio e superato le verifiche intermedie e la prova finale, sarà conferito il titolo di Master universitario di I livello in Fashion design and technology management.

### Periodo di svolgimento

Marzo 2019 > Marzo 2020

### Planning didattico

Formula weekend + alcune settimane intensive

Il calendario didattico verrà definito in dettaglio con congruo anticipo rispetto all'avvio delle attività didattiche e sarà consultabile presso il sito ufficiale del Master.

### Modalità didattica

Frontale, laboratori, visite aziendali

### Lingua

ITALIANO e INGLESE

## Management della Cultura e dello Sport



### Frequenza

La frequenza verrà monitorata attraverso firme presenza. Il superamento dei singoli moduli è subordinato alla regolare frequenza in aula.

Le assenze, in ogni caso, non devono superare il 30% delle ore relative alle lezioni. I crediti vengono conseguiti con il superamento dei singoli moduli, con il completamento delle attività di stage / project work e con il superamento della prova finale.

### Sede del corso

Le lezioni in aula si svolgeranno presso la sede di Ca' Foscari Challenge School di Venezia Marghera - VEGA Parco Scientifico Tecnologico di Venezia - Edificio Porta dell'Innovazione, mentre i laboratori didattici presso il Politecnico Calzaturiero (Capriccio di Vigonza-PD) e presso la Fornace dell'innovazione (Asolo-TV).

### Requisiti d'ammissione

#### PRIMO LIVELLO

/ Per iscriversi al Master è necessario essere in possesso almeno di una laurea triennale o di una laurea del vecchio ordinamento (ante D.M. 509/99) in materie economiche, umanistiche o di design.

/ A discrezione del Collegio dei Docenti del Master potranno essere ammessi anche candidati in possesso di altre lauree.

/ Titolo universitario straniero equivalente con indirizzo conforme, previa approvazione del Collegio dei docenti.

### Domanda d'ammissione

Per presentare la propria candidatura è necessario compilare la domanda di ammissione online i cui dettagli sono definiti all'art. 3 del bando unico d'Ateneo.

Verranno considerate esclusivamente le candidature corredate da tutta la documentazione richiesta. Il bando ed i relativi allegati sono presenti e scaricabili nella scheda web del Master stesso.

RIAPERTURA

## Management della Cultura e dello Sport



### Modalità di selezione

La valutazione delle candidature verrà effettuata in base ai titoli presentati. Eventuali prove di selezione, definite dal Collegio dei docenti, verranno comunicate direttamente ai candidati.

### Ammissibilità laureandi

Possono essere ammessi al corso anche studenti in procinto di laurearsi purché necessariamente conseguano il titolo entro un mese dall'inizio dell'attività didattica. In questo caso l'iscrizione al Master potrà essere perfezionata solo dopo il conseguimento del titolo valido per l'accesso.

### Posti disponibili

/ Il numero massimo di posti disponibili è: 30

/ L'attivazione del Master è subordinata al raggiungimento di almeno 18 iscrizioni

### Quota di partecipazione: € 9.000

/ 1a rata entro 25/03/2019: € 4.516 (comprensiva di marca da bollo da € 16)\*

/ 2a rata entro 29/07/2019: € 4.500

\* Il costo della marca da bollo non è rimborsabile.

### Facilitazioni allo studio

Le informazioni relative alle borse di studio a copertura totale o parziale del contributo d'iscrizione, laddove previste, vengono aggiornate attraverso la pagina web dedicata al Master presso il sito [www.unive.it/fashion](http://www.unive.it/fashion)

Sono previsti, inoltre, prestiti da Istituti bancari convenzionati con l'Ateneo.

### Iscrizione

PRESENTAZIONE DOMANDA DI AMMISSIONE (procedura on line art. 3 bando unico)

**Entro 15 marzo 2019**

COMUNICAZIONE ESITO SELEZIONI

**Entro 20 marzo 2019**

PERFEZIONAMENTO ISCRIZIONE (procedura on line art. 6 bando unico)

**Entro 25 marzo 2019**

Avvio didattica: Marzo 2019

RIAPERTURA

## Management della Cultura e dello Sport



### Direttore

Prof.ssa Anna Cabigiosu

### Sito web

[www.unive.it/fashion](http://www.unive.it/fashion)

### Informazioni

/ sulle **procedure d'iscrizione** contattare la Segreteria Organizzativa di Ca' Foscari Challenge School:

tel. 041 234 6853

e-mail [master.challengeschool@unive.it](mailto:master.challengeschool@unive.it)