

## PLANO DIDÁTICO

### Orientações de Preenchimento:

1. Este documento deverá ser cadastrado no SIPAC/Protocolo como OSTENSIVO
2. Todos os itens do Plano Didático são de preenchimento obrigatório
3. Deverão assinar eletronicamente este documento: o servidor docente responsável pela disciplina e o Coordenador de Curso

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA	
<b>Nome da Disciplina</b>	Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica
<b>Código / Período de oferta</b>	GT05MOD001.1
<b>Período letivo</b>	7º período / 1º semestre / 2022
<b>Créditos (*)</b>	[02] créditos
<b>Carga horária total (*)</b>	30 horas
<b>Modalidade</b>	Teórica/Prática
<b>Classificação do Conteúdo pelas DCN</b>	Profissionalizante

(\*) Conforme Projeto Pedagógico (PPC) do curso

<b>Campus</b>	Divinópolis
<b>Departamento/Coordenação</b>	Departamento de Informática, Gestão e Design
<b>Professor(a)</b>	Dr. Rodrigo Bessa

## METODOLOGIAS E FERRAMENTAS UTILIZADAS

Aula expositiva em quadro.  
Aula com uso de multimídia  
Trabalhos individuais em grupo  
Seminários e Apresentações de trabalhos  
Processos Criativos em Design Gráfico  
Criação de um projeto de design gráfico

## ATIVIDADES AVALIATIVAS

### Valor / Descrição da atividade

Primeira Avaliação	20
Trabalho individual e em grupo	20
Segunda Avaliação	20
Apresentação dos resultados da disciplina	15
Portfólio do Projeto Final	25
	Total 100

**TOTAL: 100 pontos**

## CRONOGRAMA

### Data / Descrição da Atividade

Primeira Avaliação - Criação da logomarca e cartão de visita - 26/04/2022  
Trabalho individual e em grupo - Criação de panfleto e brindes com identidade visual - 17/04/2022  
Segunda Avaliação - Criação do Manual da Identidade Visual da Marca - 14/06/2022  
Apresentação dos resultados da disciplina - 05/07/2022  
Portfólio do Projeto Final (entrega) - 05/07/2022

## BIBLIOGRAFIA ADICIONAL (\*)

CAMARGO, Mario de. Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de história. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 2003

(\*) Relação de textos ou materiais didáticos NÃO constantes no plano de ensino

## CONTATO COM O PROFESSOR (\*)

Professor Dr. Rodrigo Bessa - email: [bessarodrigo@outlook.com](mailto:bessarodrigo@outlook.com) ou [bessarodrigo@cefetmg.br](mailto:bessarodrigo@cefetmg.br)

(\*) E-mail, Teams, etc. Disponibilizar também possíveis horários de atendimento (mediante agendamento prévio).

<b>DISCIPLINA:</b> Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica	<b>CÓDIGO:</b> <u>GT05MOD001.1</u>
--	------------------------------------

**VALIDADE:** Início: **03/2022**Término: **07/2022****Carga Horária:** Total: **30** horas/aula Semanal: **02** aulas Créditos: **02****Modalidade:** ( ) Teórica ( ) Prática (X) Teórica e Prática**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Optativa**Ementa:**

Desenvolvimento de portfólios de moda editados por softwares específicos e fundamentais para elaboração de materiais de publicidade, editoriais e catálogos de moda; aulas expositivas; visitas técnicas; palestras com profissionais de moda; projetos desenvolvidos através da interdisciplinaridade; além de pesquisas bibliográficas.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Design de Moda	7º	Design de Moda		X

**Departamento/Coordenação:** Departamento de Informática, Gestão e Design**INTERDISCIPLINARIDADES**

Pré-requisitos	Código
-	
Co-requisitos	
-	

**Objetivos:** *A disciplina devesa possibilitar ao estudante*

1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desenvolver o conhecimento e a aplicação prática dos softwares de desenho, criação e estilos como forma de expressão e representação gráfica digital.</li><li>- Executar desenhos técnicos de moda, ilustrações, peças publicitárias, revistas e portfólios nos softwares voltados para desenhos 2D aplicados a moda.</li><li>- Criar projetos autorais de design gráfico.</li></ul>
---	--

**Avaliações**

Primeira Avaliação – 20 pontos
Trabalho / Exercícios – 25 pontos
Trabalho / Exercícios – 20 pontos
Segunda Avaliação – 25 pontos
Portfólio do Projeto Final – 10 pontos

**Métodos Didáticos**

<ul style="list-style-type: none"><li>Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis).</li><li>Debates e dinâmicas de grupos.</li><li>Trabalhos em Grupo</li><li>Aprendizado baseado em Projeto</li></ul>
---

**Atividades Complementares:**

Recomendação de filmes e peças de teatros no Youtube

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	<p><b>1 - APLICAÇÃO DE SOFTWARE DE VETORIZAÇÃO APLICADO A MODA</b></p> <p>1.1. Conceitos básicos de informática: Softwares aplicados à moda -</p> <p>1.2. Apresentação das ferramentas dos softwares aplicados a moda -</p> <p>1.3. Uso dos softwares para a construção do corpo</p> <p>1.4. Desenho e Representação Gráfica do produto de moda (vestuário feminino, masculino e infantil)</p> <p>1.5. Aplicação de cor, texturas e efeitos de preenchimento</p> <p>1.6. Desenho gráfico para a indústria têxtil e de estampa</p> <p>1.7. Desenvolvimento de ficha técnica para o produto de moda</p>	4
2	<p><b>2- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</b></p> <p>2.1. Edição de croquis com imagens bitmap</p> <p>2.2. Acabamentos, cores, texturas</p> <p>2.3. Preparação de desenhos</p> <p>2.4. Composição, cores, brilhos, contrastes</p> <p>2.5. Recortes e composição de imagens</p>	6
3	<p><b>3- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP E VETORIAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</b></p> <p>3.1. Edição de croquis utilizando imagens bitmap e vetorial (Adobe Photoshop e Corel Draw)</p> <p>3.2. Acabamentos, cores, texturas com imagens bitmap e vetorial</p> <p>3.3. Preparação de desenhos utilizando imagens bitmap e vetorial</p> <p>3.4. Composição, cores, brilhos, contrastes utilizando imagens bitmap e vetorial</p> <p>3.5. Recortes e composição de imagens utilizando imagens</p>	6
4	<p><b>4 – PUBLICIDADE E PROPAGANDA</b></p> <p>4.1 Cartão de visitas</p> <p>4.2 Flyer (virtual e impresso)</p> <p>4.3 Cartaz</p> <p>4.4 Peças publicitárias para mídias digitais</p> <p>4.4 Portfólio de Moda</p>	14
<b>Total / Carga Horária</b>		30

**Bibliografia Básica**

1	BESSA, Rodrigo. <b>Desenho de Moda Feminina</b> : criação de produtos e ilustração no CorelDRAW. Ed. Artigo A, 2018.
---	--

2	LAMARCA, Kátia P.; ALVES, Robson. <b>Desenho Técnico no Coreldraw</b> . 2ªed. São Paulo, SP: All Print, 2010.
3	ROMANATO, Daniela. <b>Desenhando moda em coreldraw</b> . Rio de Janeiro: Brasport, 2008

### **Bibliografia Complementar**

1	Apostila AUDACES – <b>Audaces Idea</b> - Automação e Informática Industrial Ltda.
2	BAER, Lorenzo. <b>Produção Gráfica</b> . 6ª ed., São Paulo: SENAC, 2005.
3	FRAGA, imone. <b>Corel Draw 11: básico e detalhado</b> . São Paulo: Visual Books, 2003.
4	GAMBA JÚNIOR, Nilton Gonçalves. <b>Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo</b> . Rio de Janeiro: 2 AB Editora, 2003.
5	MACCLELLAND, Deke, <b>Photoshop 7: a bíblia</b> . São Paulo: Campus, 2002.

<b>DISCIPLINA:</b> Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica	<b>CÓDIGO:</b> <b>GT05MOD001.1</b>
--	---------------------------------------

**Período Letivo:** 7º Semestre / 2021

**Carga Horária:** Total: 30 horas Semanal: 02 aulas Créditos: 02

**Modalidade:** ( ) Teórica ( ) Prática (X) Teórica e Prática

**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Optativa

**Departamento/Coordenação:** Departamento de Informática, Gestão e Design

**Professor (a):** Dr. Rodrigo Bessa

<b>Técnicas Utilizadas</b>	<b>Atividades Avaliativas</b>	<b>Valor</b>
Aula expositiva em quadro.	Primeira Avaliação	20
Aula com uso de multimídia	Trabalho individual e em grupo	20
Trabalhos individuais em grupo	Apresentação dos seminários	20
Seminários e Apresentações de trabalhos	Segunda Avaliação	25
Processos Criativos em Design Gráfico	Portfólio do Projeto Final	10
Criação de um projeto de design gráfico	<b>Total</b>	<b>100</b>

#### Atividades Complementares

Recomendação de documentários sobre Artes Gráficas.

#### Horário semanal e local para atendimento extraclasse aos alunos:

Não se aplica

<b>Bibliografia Adicional:</b> (relação de textos ou materiais didáticos não constantes do plano de ensino)	
1	CAMARGO, Mario de. <b>Gráfica:</b> arte e indústria no Brasil: 180 anos de história. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 2003
2	MELO, Chico Homem de. <b>O design gráfico brasileiro:</b> anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
3	MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. <b>História do design gráfico.</b> São Paulo: Cosac Naify, 2009
4	MORAES, Ary. Infografia. <b>O design da notícia.</b> Dissertação (mestrado) - Departamento de Artes e Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 1998.

Professor (a) responsável: Prof. Dr. Rodrigo Bessa 	Data: 22/03/2022
---	------------------

Coordenador (a) do curso: Profa. Dra. Lucília Lemos	Data: 22/03/2022
---	------------------



Emitido em 22/03/2022

**PLANO DE ENSINO Nº 102/2022 - DIGDDV (11.60.04)**

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 27/03/2022 18:20 )

LUCILIA LEMOS DE ANDRADE

COORDENADOR - TITULAR

CDMODDV (11.51.25)

Matrícula: 3345876

(Assinado digitalmente em 22/03/2022 21:14 )

RODRIGO BESSA

PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO

CDMODDV (11.51.25)

Matrícula: 4610271

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número:  
**102**, ano: **2022**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **22/03/2022** e o código de verificação: **88ddd9e8c5**