



PLANO DIDÁTICO (ERE) Nº 23 / 2021 - DIGDDV (11.60.04)

Nº do Protocolo: 23062.023411/2021-87

Divinópolis-MG, 21 de maio de 2021.

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA	
Nome da Disciplina	Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica
Código / Período de oferta	GT05MOD001.1 - TÓPICOS ESPECIAIS EM MODA: COMPUTAÇÃO GRÁFICA - T01 / / 24/05/2021 a 13/09/2021
Período letivo remoto	1º / 2021
Créditos (*)	[02] créditos
Carga horária total (*)	[30] horas
Percentual de atividade síncrona e assíncrona	[70]% atividade síncrona e [30]% atividade assíncrona
Forma de oferta	Semestral
Modalidade	Teórica/Prática
Classificação do Conteúdo pelas DCN	Básica / Optativa

(*) Conforme Projeto Pedagógico (PPC) do curso

Campus	Divinópolis
Departamento/Coordenação	Departamento de Informática, Gestão e Design / Coordenação Design de Moda
Professor(a)	Rodrigo Bessa

METODOLOGIAS, FERRAMENTAS E PLATAFORMAS UTILIZADAS (*)

Aulas expositivas na Plataforma Microsoft Teams
 Ferramentas: Softwares de desenho 2d
 Trabalhos individuais
 Metodologias Ativas: Aprendizado baseado em Projeto

(*) Descrever as metodologias, ferramentas e técnicas adotadas para os encontros síncronos e as atividades assíncronas, bem como qual plataforma será utilizada para acesso aos conteúdos e orientações.

ATIVIDADES AVALIATIVAS	
Descrição da atividade (*)	Valor (**)
1. COMPUTAÇÃO GRÁFICA: Envio do logotipo e criação de um Cartão de Visita.	25
2. COMPUTAÇÃO GRÁFICA: Criação de uma peça publicitária.	25
3. COMPUTAÇÃO GRÁFICA: Ilustração / Personagem Vetorizado	25
4. COMPUTAÇÃO GRÁFICA: Envio do Manual de Identidade Visual da Marca.	25
TOTAL	100

(*) Adicione quantas linhas forem necessárias

(**) Conforme Resolução CGRAD 08/2020, nenhuma avaliação poderá ter valor superior a 30% do total de pontos.

CRONOGRAMA (*)			
Data	Descrição da Atividade (**)	Síncrona	Assíncrona
24/05/2021	Semana de Acolhimento	---	---
31/05/2021	Semana de Estudos Autônomos da Unidade	---	---
07/06/2021	Apresentação do Plano Didático e cronograma de atividades avaliativas	X	
14/06/2021	Introdução ao CorelDRAW Conceitos básicos de informática: Softwares aplicados ao design gráfico.	X	
21/06/2021	Apresentação das ferramentas dos softwares aplicados ao design gráfico: Como criar um logotipo e como criar um cartão de visita.	X	
28/06/2021	Atividade Assíncrona Avaliativa Envio do logotipo e criação de um Cartão de Visita		X

05/07/2021	Peças publicitárias: formatos, Grid, acabamentos, aplicação de imagens, cores e texturas. <![if !supportLineBreakNewLine]> <![endif]>	X	
12/07/2021	Atividade Assíncrona Avaliativa: Criação de uma peça publicitária <![if !supportLineBreakNewLine]> <![endif]>		X
19/07/2021	Aplicação de imagens bitmap ao desenvolvimento de produtos, artes gráficas e ilustração de moda	X	
26/07/2021	Vetorização de imagens no CorelDRAW	X	
02/08/2021	Atividade Assíncrona Avaliativa: Criação de uma Ilustração / Personagem Vetorizado.		X
09/08/2021	Tipos de formatos / artes gráficas: Cartão de visitas, Flyer (virtual e impresso), Cartaz, Peças publicitárias para mídias digitais e Portfólio de Moda	X	
16/08/2021	Manual de Identidade Visual de uma marca	X	
23/08/2021	Pausa da Semana do Ensino Remoto Emergencial
30/08/2021	Como recortar um imagem / fotografia em softwares de imagens.		X
06/09/2021	Como publicar Portfólios, Catálogos, Livros e Revistas online na plataforma ISSUU	X	
13/09/2021	Atividade Assíncrona Avaliativa: Finalização e Envio do Manual de Identidade Visual da Marca		X

(*) Adicione quantas linhas forem necessárias

(**) Marque X no tipo correspondente da atividade: SÍNCRONA ou ASSÍNCRONA

BIBLIOGRAFIA ADICIONAL (*)

- 1 Apostila AUDACES - Audaces Idea - Automação e Informática Industrial Ltda.
- 2 BAER, Lorenzo. Produção Gráfica. 6ª ed., São Paulo: SENAC, 2005.
- 3 FRAGA, imone. Corel Draw 11: básico e detalhado. São Paulo: Visual Books, 2003.
- 4 GAMBA JÚNIOR, Nilton Gonçalves. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro: 2 AB Editora, 2003.
- 5 MACCLELLAND, Deke, Photoshop 7: a bíblia. São Paulo: Campus, 2002.
6. BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Senac, 2007

7. MORRIS, Bethan; BIDERMAN, Iara. Fashion Illustrator: manual do ilustrador. São Paulo: Cosacnaify, 2007
8. PANTONE. Sobre a Pantone. Disponível em < <https://www.pantone.com.br/sobre-a-pantone/>>, acessado em 05 de abril de 2021.
9. RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. Desenvolvendo uma coleção. Porto Alegre: Bookman, 2010.
10. SEIVEWRIGHT, Simon. Fundamentos de Design de Moda: Pesquisa e design. Tradução: Fumankiewicz e Sandra Figueiredo. Porto Alegre: Bookman, 2009.

(*) Relação de textos ou materiais didáticos NÃO constantes do plano de ensino

CONTATO COM O PROFESSOR (*)

Professor Dr. Rodrigo Bessa

Envio de trabalhos: bessarodrigo@outlook.com

Horário de atendimento mediante agendamento prévio: Segundas-feiras, 18:10h às 19:00h.

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

(Assinado digitalmente em 01/06/2021 18:41)

LUCILIA LEMOS DE ANDRADE
COORDENADOR - TITULAR
CDMODDV (11.51.25)
Matrícula: 3345876

(Assinado digitalmente em 21/05/2021 20:41)

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/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **23**, ano: **2021**, tipo: **PLANO DIDÁTICO (ERE)**, data de emissão: **21/05/2021** e o código de verificação: **bac67f07d9**